

# GÖTTER, KULTE, MYTHEN

AVENTURISCHE KULTUREN UND RELIGIONEN IM ÜBERBLICK

Das Schwarze Auge



# RELIGIÖSE FESTE UND FEIERTAGE

Der gebräuchlichste Kalender der Menschen kennt ein mit der Sommersonnenwende beginnendes Sonnenjahr zu zwölf Monaten mit je 30 Tagen. Jeder Monat ist nach einem der Zwölfgötter benannt, kennt aber oft noch eine ländliche Bezeichnung, die ursprünglich von den Zwergen stammt (hier in Klammern angegeben). Die fünf übrigen Tage zwischen Jahresende und -anfang gelten als Unheil bringende Tage des Namenlosen. Mehr Details zum aventurischen Kalender finden Sie im Band *Geographia Aventurica* ab S. 203.

Im Folgenden sind alle bedeutenderen religiösen Feiertage genannt, die jährlich wiederkehren. Weltliche Feiertage sind mit Ausnahme von Geburts-, Krönungs- oder Todestagen diverser Herrscher nur wenig verbreitet.

## PRAIOS (Sommermond)

**1. Praios: Jahresbeginn und Sommersonnenwende.** Höchster Feiertag des zwölfgöttergläubigen Aventuriens, Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Betonung der göttergewollten Ordnung, diverse Demonstrationen der Macht des Sonnengottes, Überwindung der Namenlosen Tage, Ansprache des Lichtboten mit mächtigem Wunder: "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!" Als Sonnenwende hat dieser Tag auch bei schamanistischen Kulturen Bedeutung.

**2. und 3. Praios: Praiosfest und Greifenfest.** Im Mittelreich weitere Feierlichkeiten zu Ehren des Götterfürsten, traditionelle Erhebungen in den Adelsstand.

**Erster Erdstag im Praios: Madatag.** Feiertag vieler Zauberkundiger; Gedenken an Mada, Einfangen von Mondlicht, Tanz der Mada; häufig Konflikte mit den gleichzeitig stattfindenden Praios-Feierlichkeiten.

**7. Praios: Horas' Erscheinen.** Im Horasreich Umzüge mit Adler- und Falkenstandarten, Lesung der *Horas-Apokryphen*, zahlreiche Staatsakte und Ball im Vinsalter Palast.

**30. Praios: Tag der Zweiten Dämonenschlacht.** Gedenktag zu Ehren von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm, die während der Zweiten Dämonenschlacht dem Heer Rauls von Gareth gegen die Erzdämonen beigekommen haben sollen. Besonders auf dem *Hügel der Vier* zu Brig-Lo in Almada Feierlichkeiten und Dankopfer. 'Verbrennung der Dämonen' durch Entzündung von Stroh- und Lumpenpuppen, alchemistisches Feuerwerk.

## RONDRA (Hitzemond)

**5. Rondra: Tag des Schwurs.** Höchster Feiertag des Rondra-Glaubens, der im Allgemeinen nur von den Geweihten und wahren Gläubigen der Göttin mit Fasten und Meditation begangen wird. Weihe der Rondra-Novizen.

**15./16. Rondra: Schwertfest.** Ausrichtung von Turnieren, Wettkämpfen und rituelle Opferung von 'Untieren', vor allem durch den lokalen Adel. Der Feiertag dient eher der Unterhaltung des Volkes und Profilierung des Adels, weniger der Verehrung der Göttin.

**19. Rondra: Jahresbeginn auf Maraskan.** Interpretiert als der Tag, an dem Rur die Weltenscheibe losgeworfen hat und Gorr sie auch empfangen wird. Diskusstafette in Richtung der heiligen Stadt Boran.

**27. Rondra: Vertreibung Fuldigors durch Horas.** Vor allem im Horasreich Betonung des Menschengeschlechts als Herrscher über Aventurien, in anderen Regionen Opferung von Drachenschuppen, Jagd auf Baumdrachen und Tatzelwürmer, Auszug von Drachentöttern.

## EFFERD (Regenmond)

**1. Efferd: Tag des Wassers.** Hoher Feiertag vor allem an den Küsten und einigen Trockengebieten, höchster Feiertag der Thorwaler. Prozessionen und das 'Begehen der Heiligen Wasser' durch einige Geweihte des Efferd und erwählte Gläubige. Wundersame Regenfälle, Erscheinen von Weißen Delphinen im Meer. Am Efferdpfeiler von Olport Opferung von Schiffsmodellen, in Perricum Laternenumzug der 'Bunten Lichter', in Festum Flottenparade.

**9. Efferd: 4. Rastullahellah.** Eher unbedeutender Feiertag der Novadis, den die Männer mit Muße, Gebet und einer abendliche Cheriacha-Pfeife verbringen, während die Frauen arbeiten.

**16. Efferd: Nebelfest.** Geheimer Feiertag der Händler und Diebe. Dankopfer und Gebete an Phex mit der Bitte um "Nebel in den Straßen und den Köpfen der Kunden".

**30. Efferd: Fischerfest.** Höchster Feiertag der Fischer und Seefahrer. Reichhaltige Opfergaben für den Gott des Meeres, Gebete für die Seelen der Ertrunkenen, rituelles Ende der schiffbaren Jahreszeit.

**30. Efferd: Prüfungsfest.** Dritter Feiertag im Hesinde-Zyklus. Rituelle Ordnung und Bewertung der Tempelschätze, Prüfung der Gläubigen, an vielen Magierakademien abschließende Prüfungen der Adepten: "Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden."

## TRAVIA (Weinmond)

**1. Travia: Herbst-Tagundnachtgleiche, Tag der Heimkehr.** Feiertag v.a. der nördlichen Regionen, Besuche bei Freunden, Versöhnung von Streitenden, abends 'Muttertag' am Herdfeuer. Vielerorts Aufnahme von Fremden oder Heimatlosen in das eigene Haus und die Tempel der Göttin, Besinnung auf Gastfreundschaft und die Geborgenheit der Familie. "Wer jetzt alleine ist, wird es lange bleiben." Als Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

**1.-3. Travia: Fest der eingebrachten Früchte.** Hoher Travia- und Peraine-Feiertag auf dem Land, Dank für die Ernte, Segnung der Getreidespeicher, Begehung der Felder, rituelle Fütterung von Gänsen und Enten zur Deutung der Zukunft aus deren Verhalten.

**4. Travia: Tag der Helden.** Trauertag der Rondra-Gläubigen zum Gedenken an das *Erntefestmassaker*, die Ermordung vieler Rondra-Geweihter durch die Praios-Priesterschaft. Alle Kämpfer sind von ihren weltlichen Pflichten entbunden, Demonstration von Entschlossenheit und Stärke der Rondra-Orden: "Wer uns fordert, fordert die Göttin!"

**12. Travia: Tag der Treue.** Allgemein verbreiteter, aber minderer Feiertag der Travia. Besonders beliebt für Schwüre, Eide und Eheschließungen. Manche Rahja-Tempel schließen an diesem Tag aus Pietät.

**29. Travia: Tag des Hl. Gilborn.** Todestag des Märtyrers Gilborn von Punin, einem Geweihten des Praios, der an diesem Tag in den Gewölben des Magiers Borbarad ums Leben gekommen sein soll.

**Letzter Praiostag im Travia: Purgatoria.** Nicht mehr offizieller Feiertag des Praios-Glaubens, heute noch maskiert von Bannstrahlern und Fanatikern begangen. Suche nach und Verbrennung von (vermeintlichen) Druiden, Hexen, Viehmissgeburten, Ungläubigen oder sonstigen Sündenböcken zur Vernichtung des Bösen.

## BORON (Nebelmond)

**1. Boron: Totenfest.** Trauertag im ganzen zwölfgöttergläubigen Aventurien. Davor in manchen Gebieten 'Nacht der Ahnen' mit Kerzen in den Fensternischen für die Toten. Stille Gebete für die Seelen der Verstorbenen, Aufhebung des Schweigegelübdes von Boron-Geweihten für einen Tag, jedoch fast überall Verbot von Lärm und Musik.

**22. Boron: 5. Rastullahellah.** Letzter Tag des Jahres und höchster Feiertag für Rastullahgläubige. Wilde Reiterspiele, Festgelage, Wahl der Hairane, Reisen zu den heiligen Männern in der Wüste. Die Feiern dauern oft über Neujahr ('Rastullahs Erscheinen') bis zum 24. des Monats an.

**22. Boron: Borbarads Verkörperung.** Feiertag der Kirche des Borbarad (Schwarze Lande).

**23. Boron: Haltag.** Geburtstag des vergöttlichten und entrückten Kaisers Hal, Parade auf dem Bürgerplatz in Gareth, Ordensverleihungen, Umzüge der Halenser-Sekte.

**30. Boron: Tag des Großen Schlafes.** Höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus des Boron. Unzahl geheimer Zeremonien und Festen rund um den Totenkult. Auserwählte Gläubige stürzen sich beim 'Flug der Zehn' vom Rabenfelsen in Al'Anfa in den Tod.

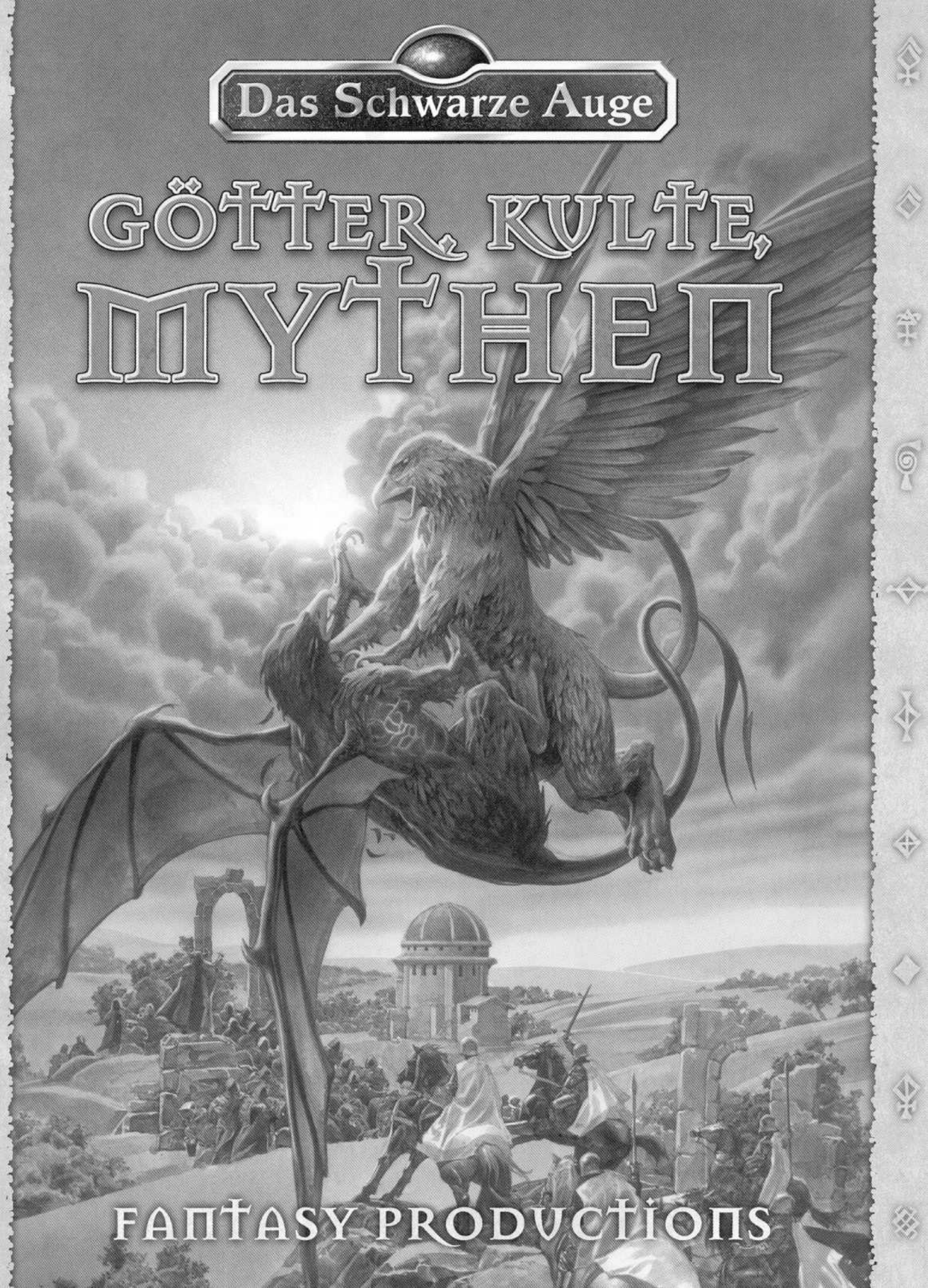
(Fortsetzung auf dem Innenumschlag am Ende des Bandes)



Das Schwarze Auge

# GÖTTER, KULTE, MYTHEN

FANTASY PRODUCTIONS





# AVENTURIEN<sup>®</sup>

ULRICH KIESOW GEWIDMET,  
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

## COVERBILD

ZOLTAN BOROS UND  
GABOR SZIKSZAI,  
AGENTUR KOHLSTEDT

## INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD, BOROS/SZIKSZAI,  
HORYS, SABINE WEISS, SWEN PAPPENBROCK

## UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION, SATZ

RALF BERSZUCK

## LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN,  
MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

## GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,  
THOMAS RÖMER

## BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKP DRUCK UND VERLAG GMBH & CO.,

PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.



Das Schwarze Auge

# GÖTTER, KULTE, MYTHEN

REDAKTION: MOMO EVERS

Mit Texten von

Peter Diehn (Ucuri, Sekten / Ketzereien / Häresien), Andreas Dopfer (Angrosch), Lena Falkenhagen (Religion im Alltag, Die zwölfgöttliche Gemeinschaft, Rondra, Phex, Rahja, Marbo, Levthan, Die Kraft der Erde, Seelenphilosophie des Zwölfgötterglaubens, Aves, Praios), Chris Gosse (Efferd, Puniner Boron-Kult, Peraine, Rastullah), Magnus Herrmann (Rur und Gror), Petra Kämmer (Kor), Gunter Kopf (Norbarden), Stefan Küppers (Geschichte des Glaubens, Vom Werden der Welt, Golgariten, Hesinde), Olaf Michel (Echsen), Jörg Middendorf (Der Bund des wahren Glaubens), Frank Müller (Tipps für den Spielleiter), Niklas Reinke (Rastullah), Stephanie von Ribbeck (Travia, Al'Anfaner Boron-Kult, Rastullah, Verborgene Völker, Versunkene Kulte, Nichtspieler-Religionen), Thomas Römer (Nandus, Swafnir), Sascha Schnetzer (Ingerimm), Philipp Seeger (Firun, Ifirn, Kor), Mark Wächholz (Aberglauben), Anton Weste (Pilgerreisen, Namenloser), Matthias Wicht (Isa), Philipp Wittmann (Elfen), Michael Wuttke (Götter Myranors, Götterboten / Avatare)

Auf der Grundlage von Texten der Autoren des Bandes sowie:

Stefan Blanck, Florian Don-Schauen, Niels Gaul, Timo Gleichmann, Britta Herz, Heike Kamaris, Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Susi Michels, Frank Parting, Jörg Raddatz, Daniel Richter, Pamela Rumpel, Michelle Schwefel, Gun-Britt Tödter, Hadmar Wieser und Karl-Heinz Witzko

Neben den Autoren mit herzlichem Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an:

Falk Behr, Kai Burmeister, Iva Dannenberger, Benjamin Ernst, Thomas Finn, Michael Glenk, Lars Klappert, Andreas Nortmann, Florian Sachtleben, Simone Salzmann, Christina Sattler, Stefan Sattler, Benjamin Scala, Ullrich Schneider, Marius Seebach, Stefan Mann, Torsten Nelhübel, Gudrun Wagner, Dirk Werres, Andreas Wielenberg

sowie an alle Mitglieder der DSA-Redaktion und all jene Freunde des Schwarzen Auges, die den Göttern im Internet und am Spieltisch wohlgefällig sind und die die Macht der Dämonen nicht unterschätzen

"EUCH GESCHEHE NACH EUREM GLAUBEN!"



FANTASY PRODUCTIONS



# INHALT

|                                                                             |    |                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Liebe Leserin, lieber Leser .....                                           | 5  |                                                                     |     |
| Die Grundlagen des Glaubens: Körper, Astralleib und Seele .....             | 5  |                                                                     |     |
| Glauben, Furcht und Wissen – Aventurische Religion im Alltag .....          | 6  |                                                                     |     |
| Im Zeichen der Zwölfe – Glaubensalltag der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft ... | 7  |                                                                     |     |
| Der Glaube an Rur und Gror .....                                            | 11 |                                                                     |     |
| Leben in der Wüste – die Verehrung Rastullahs .....                         | 12 |                                                                     |     |
| Die ursprünglichen Völker .....                                             | 12 |                                                                     |     |
| Pilgerreisen und Wallfahrten .....                                          | 13 |                                                                     |     |
| Aberglaube in Aventurien .....                                              | 14 |                                                                     |     |
| Götter und Kulte – eine Geschichte des Glaubens .....                       | 16 |                                                                     |     |
| Die Zwölfgötter und ihre Kinder – Viele Kirchen und ein Ursprung .....      | 21 |                                                                     |     |
| Vom Werden der Welt .....                                                   | 21 |                                                                     |     |
| Die Gemeinschaft der Zwölf .....                                            | 26 |                                                                     |     |
| Bringer des Lichts – die Kirche des Praios .....                            | 27 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 28 |                                                                     |     |
| Der Weg des Schwertes – die Kirche der Rondra .....                         | 33 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 34 |                                                                     |     |
| Unberechenbar wie die See – die Kirche des Efferd .....                     | 38 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 39 |                                                                     |     |
| Heim, Herd und Familie – die Kirche der Travia .....                        | 42 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 44 |                                                                     |     |
| Tod, Schlaf und Vergessen – die Kirche des Boron .....                      | 46 |                                                                     |     |
| Die größte Offenbarung ist die Stille – die Puniner Kirche .....            | 46 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 48 |                                                                     |     |
| Borons Reich ist die Ewigkeit – die alafanische Boron-Kirche .....          | 50 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 51 |                                                                     |     |
| Sechs ist eins, ist SIE – die Kirche der Hesinde .....                      | 52 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 53 |                                                                     |     |
| Selbstüberwindung und Stärke – die Kirche des Firun .....                   | 56 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 57 |                                                                     |     |
| Teil des ewigen Wandels – die Kirche der Tsa .....                          | 59 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 60 |                                                                     |     |
| Nutze jede Gelegenheit – die Kirche des Phex .....                          | 62 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 63 |                                                                     |     |
| Früchte des Feldes, Früchte der Arbeit – die Kirche der Peraine .....       | 67 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 68 |                                                                     |     |
| Feuerglut und Handwerkskunst – die Kirche des Ingerimm .....                | 70 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 72 |                                                                     |     |
| Harmonie und Ekstase – die Kirche der Rahja .....                           | 75 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 76 |                                                                     |     |
| Einig und doch vielfältig – der Bund des wahren Glaubens .....              | 80 |                                                                     |     |
| Die kirchliche Gemeinschaft .....                                           | 80 |                                                                     |     |
| Der Weg ist das Ziel – die Kirche des Aves .....                            | 83 |                                                                     |     |
| Die kirchliche Gemeinschaft .....                                           | 84 |                                                                     |     |
| Boten der Ordnung – die Kirche des Ucuri .....                              | 86 |                                                                     |     |
| Leben ist Kampf – die Kirche des Kor .....                                  | 87 |                                                                     |     |
| Der Kult des Kor .....                                                      | 88 |                                                                     |     |
| Gnade auch im Tod – die Kirche der Marbo .....                              | 89 |                                                                     |     |
| Welterkenntnis ist Selbsterkenntnis – die Kirche des Nandus .....           | 90 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 91 |                                                                     |     |
| Schwan und Schneeflocke – die Kirche der Ifirn .....                        | 93 |                                                                     |     |
| Die Kirche .....                                                            | 94 |                                                                     |     |
|                                                                             |    | Lust und Zwang – der Kult des Levthan .....                         | 95  |
|                                                                             |    | Der Levthans-Kult .....                                             | 95  |
|                                                                             |    | Vergänglichkeit und Versuchung – Ketzer, Sekten, Randkirchen .....  | 96  |
|                                                                             |    | Ketzer .....                                                        | 96  |
|                                                                             |    | Verbannt, doch nicht vergessen – der Gott ohne Namen .....          | 101 |
|                                                                             |    | Geheimnisse des Namenlosen (Meisterinformationen) .....             | 103 |
|                                                                             |    | Frei ist, wer Freiheit fordert – die Kirche des Swafnir .....       | 106 |
|                                                                             |    | Die Kirche .....                                                    | 107 |
|                                                                             |    | Biene und Schlange – der Glaube der Norbarden .....                 | 108 |
|                                                                             |    | Von den Gläubigen und der Gemeinschaft .....                        | 109 |
|                                                                             |    | Eherne Tradition, brennender Glaube – die Kirche des Angrosch ..... | 112 |
|                                                                             |    | Die Kirche .....                                                    | 113 |
|                                                                             |    | All-umfassendes Leben – Sumu und ihre Kinder .....                  | 115 |
|                                                                             |    | Die Töchter Satuaras .....                                          | 115 |
|                                                                             |    | Die Druiden .....                                                   | 116 |
|                                                                             |    | Furcht und Verehrung – der Glaube der Echsen .....                  | 116 |
|                                                                             |    | Der Glaube des ewigen Volkes .....                                  | 118 |
|                                                                             |    | Der Glaube anderer Echsenvölker .....                               | 118 |
|                                                                             |    | Die einzelnen H'Ranga und ihre Kulte .....                          | 119 |
|                                                                             |    | Sein und Vergehen – die Weltsicht der Elfen .....                   | 125 |
|                                                                             |    | Rufer in der Wüste – der Glaube an Rastullah .....                  | 126 |
|                                                                             |    | Kirche und Kult .....                                               | 127 |
|                                                                             |    | Rechtsschulen und Mawdliyat .....                                   | 130 |
|                                                                             |    | Wir sind das Wunder! – Die Kirche von Rur und Gror .....            | 133 |
|                                                                             |    | Die Kirche der Zwillinge .....                                      | 135 |
|                                                                             |    | Tipps für den Spielleiter .....                                     | 136 |
|                                                                             |    | Von Göttern und Wundern .....                                       | 136 |
|                                                                             |    | Verborgene Völker, versunkene Kulturen .....                        | 138 |
|                                                                             |    | Ursprung und Wandel der Religionen .....                            | 141 |
|                                                                             |    | Erwählte, Götterboten, Avatare .....                                | 142 |
|                                                                             |    | Die Götter Myranors .....                                           | 143 |



# LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

den Göttern sei Dank, es ist vollbracht – die Kernregeln von DSA 4 sind komplett! Mit dieser Publikation halten Sie den Abschluss der Regelkonvertierung der Welt

des Schwarzen Auges in Händen. Der vorliegende Band **Götter, Kulte, Mythen (GKM)** widmet sich den aventurischen Kirchen und Kulturen sowie dem Namenlosen, **Mit Geistermacht und Sphärenkraft (MGS)** enthüllt die Geheimnisse der Dämonen und der aventurischen Schamanen, und **Aventurische Götterdiener (AG)** hilft Ihnen beim Erstellen Ihres eigenen aventurischen Schamanen, Priesters oder anderer Arten von Götterdienern.

Wie Sie mit einem Blick auf die Inhaltsverzeichnisse der drei Bände schnell feststellen werden, geht der Inhalt von **Götter und Dämonen** über eine bloße Überarbeitung alter Texte der dritten Edition weit hinaus. Ein besonderes Anliegen war es uns, auch den nicht zwölfgöttlichen Kulturen ein solides Glaubensfundament für ein stimmungsvolles Rollenspiel mit auf den Weg zu geben. Aventurien ist ein Land voller Gegensätze, ein bunter, ein phantastischer Kontinent. Gerade der kulturelle Hintergrund eines Aventuriers und seine Sicht auf die Welt sind eng mit seinem Glauben verbunden. Und es sind eben jene Unterschiede zwischen Charakteren, es ist gerade diese kleine Prise Zunder im Rollenspiel, die einer Figur und einer Spielwelt Leben einhauchen und einen Spieleabend – fernab jeder Plotlösung – zu einem unvergesslichen Erlebnis machen können. Entdecken Sie Spannendes, Informatives und Erstaunliches, vielleicht gar Welterschütterndes und Empörendes, über den Glauben bislang eher stiefmütterlich behandelter kulturschaffender Völker und ihrer Sicht von der Entstehung Deres. Wenn Sie bei der Lektüre Lust darauf bekommen, neben den Geweihten des Zwölfgötterpantheons – denen selbstverständlich auch in dieser Publikation viel Raum vorbehalten ist – auch einmal einen exotischeren Charakter darzustellen, haben wir unser Ziel erreicht. Jeder Glaubensrichtung ist für den eiligen Leser ein Kasten mit den wichtigsten Basisinformationen voran gestellt. Überdies haben wir für Sie Gebete jeder Kirche gesammelt und Hilfreiches und Interessantes über den Glauben in Aventurien generell aufbereitet.

Doch auch die 'multiple Persönlichkeit' am Spieltisch, der Spielleiter, wird etliche Schätze entdecken können. In jedem der drei Bände finden sich Spielleitertipps zum Umgang mit den 'Überderischen' und ihren Anhängern. Wenn Sie einmal ein Abenteuer aus dem Stegreif leiten möchten und eine der hier vorgestellten Glaubensrichtungen eine wichtige Rolle spielen soll, empfehlen wir Ihnen einen Blick in unsere nach Kulturen gegliederte Ideensammlung zu Abenteuerabhängern und kirchlichen Auftraggebern.

Ehe Sie sich nun mit uns auf eine Reise durch die Glaubenswelten der kulturschaffenden Völker Aventuriens begeben, möchten wir Ihnen noch ein paar Worte zum Geleit mit auf den Weg geben: Was die irdische und die derische Welt gleichermaßen im Innersten zusammenhält, ist und war stets der Glaube selbst. Ihn zu interpretieren, obliegt auch in Aventurien den Wesen, die glauben. Ihn stimmungsvoll in Ihre Rollenspiel-Runde zu integrieren, obliegt jedem Spielleiter und jedem Spieler eines Geweihten, Priesters oder Gläubigen – aber auch allen anderen Charakteren und ihrem Umgang mit den Götterdienern Aventuriens. Soweit nicht explizit anders ausgewiesen, geben die Beschreibungen in diesem Band inneraventurisches Denken und Handeln wieder und bieten damit eine Grundlage für das Spiel 'in Rolle'.

Sie werden feststellen, dass Ihnen auch **Götter und Dämonen** nicht alle Geheimnisse der aventurischen Kulte und Kirchen sowie ihrer Gegenspieler, der Dämonen, enthüllen wird – mit voller Absicht. Denn was wäre eine Welt, zudem eine phantastische Welt wie Aventurien, eine Welt der Abenteurer, wenn die letzten Rätsel bereits gelöst wären und es keine Geheimnisse mehr zu erkunden gäbe?

In diesem Sinne wünschen wir allen Freunden des **Schwarzen Auges** und jenen, die es werden möchten, das gleiche, das auch wir Autoren mit der Erstellung von **Götter und Dämonen** hatten: Viel Spaß!

*Für die Autoren und jene, deren Herzblut in diesen Zeilen liegt  
Momo Evers, Halle/Saale, im August 2003*

## DIE GRUNDLAGEN DES GLAUBENS: KÖRPER, ASTRALLEIB UND SEELE

### SİKARYAN UND NAYRAKIS

Der sechssphärige Kosmos ist Produkt und gleichermaßen Träger zweier gewaltiger Urkräfte der Schöpfung: *Nayrakis*, der 'Geist des Los', und *Sikaryan*, das 'Leben der Sumu'.

Das *Sikaryan* ist die *körperliche* Urkraft, aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind. Zu den wichtigsten Ausprägungen – die dennoch eher nur eine 'Verdünnung' reineren *Sikaryan* darstellen – zählen die Lebenskraft der Geschöpfe ebenso wie die Astralkraft (siehe **MWW 7**), womit auch die Geister der Natur und der Elemente vor allem dieser Urkraft nahe stehen.

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

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

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

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

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



### Der Körper

Jedes Lebewesen der Dritten Sphäre besitzt einen *Körper*, jenen Leib, der mit allen fünf Sinnen wahrgenommen werden kann und dessen Zerstörung im Allgemeinen auch den offensichtlichen Tod des Wesen herbeiführt. Der Körper besteht aus recht grobem sikaryanischem Stoff, namentlich elementarer Materie (größtenteils Humus), und sich in Zirkulation und Ausströmung befindenden Sikaryan-Energien.

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

### Der Astralleib

An jeden Körper gebunden ist der *Astralleib*, gern auch als *Essenzhülle*, *Lebensseele* oder *Geist* bezeichnet. Er entsteht passend zum Körper und bildet diesen sozusagen als sein Schatten im Astralraum ab. Der Astralleib als 'übernatürliche Seite des Körpers' unterscheidet sich zur Objektmatrix von unbelebten Dingen (siehe MWW 8) nur in seiner wesentlich höheren Feinstofflichkeit und ist auch durch magische Hellsicht zu erkennen: per EXPOSAMI als leuchtendes Objekt, per OCULUS gar als astrales Fädengeflecht.

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

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

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

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

### Die Seele

Fest im Astralleib verankert ist die Seele, auch *Wahre Seele*, *Geistseele* oder *Nayrakisfunken* genannt. Dies ist ein feines, äußerst individuelles und für alle bekannten derischen Einwirkungen unzerstörbares Nayrakismuster von großer kosmologischer Bedeutung: Es heißt, dass die Geweihten Seelen besitzen, die dem jeweiligen Gott besonders genehm sind. Wer ein Leben nach dem Gebote einer bestimmten Gottheit lebt, dessen Seele soll nach dem Tod in deren Paradies eingehen.

Im Allgemeinen gilt die Seele als größter Schatz im von Los und Sumu geschaffenen Kosmos, mit dem Götter ihre Macht zu mehrten gedenken und welchen die Erzdämonen in die Siebte Sphäre entführen wollen, um sie dort in der Seelenmühle zu quälen und in Dämonen zu verwandeln. Welche derischen Kreaturen eine Seele besitzen, also ein Leben nach dem Tod führen können, ist die Frage vieler Religionen. Sicher ist, dass manche Zauberschöpfungen mit Bewusstsein – wie Golems und Artefaktseelen – nur einen Astralleib mit simuliertem Seelenkern besitzen, der nach dem Tod durch das Fehlen einer echten, nayrakischen Seele zerfällt.

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

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

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

## GLAUBEN, FURCHT UND WISSEN – AVENTURISCHE RELIGION IM ALLTAG

Geweihte sind nicht nur Diener ihrer Gottheit, sie sind in vielfältiger Weise in die soziale Gemeinschaft der Völker eingebunden. Oft ist es

üblich, dass Priester ihre Gemeinde von der Wiege bis ins Grab mit Segnungen von Geburten, Ehebinden und Grabriten, Hilfestellungen und Seelsorge begleiten und den hohen und niederen Gläubigen den Willen der Gottheit interpretieren – denn Geweihte sind Mittler zwischen den Gefilden der Götter und Menschen.

Im Folgenden werden wir bisweilen zwischen den Priestern der *Zwölfgöttlichen Gemeinschaft* und Traditionen fremder Kulturen unterscheiden. Die Zwölfgöttliche Gemeinschaft umschreibt die Laien und Geweihten in den Kirchen der Zwölfgötter sowie der Halbgötter des

Ucuro, des Nandus, des Aves, des Kor, der/des Simia, der Marbo, des Levthan, der Ifirn, des Swafnir und der Mokoscha. *Schamanistische Traditionen* sind die Kulte der Orks, Goblins, Nivesen, Fjarninger, Gjalskerländer, Ferkinas, Trollzacker, der Stammes-Achaz und der süd-aventurischen Stammeskulturen. Einzeln stehen der novadische Kult des Rastullah, der Rur-und-Gror-Kult der Maraskaner und die archaischen Achaz, welche zumindest zu Teilen Aspekte des Zwölfgötter-Kultes integrieren, jedoch ganz eigene Riten und Verehrungsformen gefunden haben.



# IM ZEICHEN DER ZWÖLFE – GLAUBENSALLTAG DER ZWÖLFGÖTTLICHEN GEMEINSCHAFT

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

## VON DER SEELE

Im Zwölfgötter-Kult wird die Seele als Hauch des vergehenden Atems der sterbenden Erdriesin Sumu angesehen. Diese schlüpft in ein Neugeborenes und macht es somit zu einem empfindenden Wesen. Oft wird angenommen, dass Praios die Seelen an ihren Platz setzt, was bedeuten würde, dass Stand und Status eines jeden Menschen gottgewollt sind. Mit dem Geburtssegen (siehe die Beschreibung der Liturgien im Band *Aventurische Gottesdiener*) wird die Seele in den Kultus eingeführt und ein minimaler Schutz vor dämonischen Einflüsterungen wird gewährleistet. Mit 12 Jahren unterzieht sich ein Kind bewusst der Initiation in die Zwölfgöttliche Gemeinschaft. Ihm bleibt nominell die freie Entscheidung, von welcher Kirche es initiiert werden möchte. Danach ist die Seele des Menschen der Seelsorge der Diener der Zwölfgötter anempfohlen. Praktisch sind dieser Wahl natürlich Grenzen gesetzt – je nachdem, welche Priesterschaft gerade anwesend ist, aber auch je nach Lebensumfeld des Gläubigen. Nach Ansicht der meisten Kirchen haben Tiere übrigens ebenfalls eine Seele, die durch finstere Akte verdammt werden kann (besonders die von heiligen Tieren). In manchen Kirchen ist es aber trotzdem nicht verpönt, sie zu töten (Duelle mit Löwinnen im Rondra-Kult, mit Firunsbären im Firun-Kult, geschickte Jagd auf einen Fuchs, rituelle Schlachtung einer Wildgans, um Hungernde zu nähren, etc.).

## VOM PLATZ DES MENSCHEN IN DER GESELLSCHAFT

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

Zudem ist der Begriff der Freiheit im Feudalsystem ein gänzlich anderer: Freiheit bedeutet in den meisten Regionen und Schichten nicht

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

Dank der Travia- und Peraine-Kirche sind auch Arme und Bettler in das System integriert: Bedürftige werden mit den Spendengeldern der Adligen und Reichen gespeist und grundlegend versorgt, ja, teilweise sogar in Patenschaften an Gönner vermittelt, die dafür sorgen, dass eine mi-

nimale Lebensgrundlage besteht (also ein Lager im Schuppen und eine Mahlzeit pro Tag).

Auch hier kommen die Fahrenden schlechter weg als die 'sesshaften' Bettler: Wer keine Heimat und keine Wohnstatt kennt und das rastlose Umherziehen Heim und Familie vorzieht, sieht sich entweder heftigen Bekehrungstürmen der Travia-Geweihten ausgesetzt (und meidet die Tempel daher meist freiwillig) oder wird noch unter die ansässigen Bettler gestellt. (Genaueres zum Aufbau der aventurischen Gesellschaften finden Sie in der *Geographia Aventurica* ab S. 14.)

## WISSEN UND PERSÖNLICHKEIT

In Aventurien sind Individualität, aufgeklärtes Denken und Wissen Luxusgüter. Der Mensch und seine verfügbare Freizeit sind nicht zuletzt abhängig vom Licht. In der Stadt mit ihren Laternen und Fackeln und teils erleuchteten Fenstern wird der Tag künstlich verlängert. Auf dem Land hingegen herrscht Finsternis, sobald Praios den Himmel verlassen hat. Der nächste Hof ist weit, das Brennwerk mühsam gehackt, der Kerzenvorrat gering. Im Dunkeln kann man weder nähen noch

kochen – wenn man nicht nach der anstrengenden körperlichen Arbeit am Abend sowieso recht erschöpft auf den Strohsack sinkt. Und des Lesens sind unter dem einfachen Volk ohnehin wenige mächtig. Allein wer Muße und Zeit besitzt, seine Gedanken auf etwas anderes zu richten als das Brechen der Scholle, das Bewältigen des Tagwerkes und die Sicherung des Hauses, wird sich mit dem Wesen der Welt und anderen 'überflüssigen' Dingen auseinandersetzen.

Für den Städter sind viele Güter hingegen nahezu unmittelbar verfügbar. Lebensmittel, Brennholz und anderes werden gekauft und müssen nicht selbst hergestellt werden. In den Städten gibt es neben harter körperlicher auch weniger erschöpfende geistige Arbeit zu erledigen. Daraus erwächst Zeit, und aus der Zeit die Möglichkeit, sich mit dem Erwerb und Austausch von Wissen zu beschäftigen. Dies trifft (zu Teilen) auf den Adel und das reiche Bürgertum sowie auf das direkte Umfeld mancher Kirchen zu. (Allerdings darf auch hierbei nicht vergessen werden, dass selbst viele Adlige nach außen hin den Schein zu wahren wissen, ansonsten aber in ihren großen, kaum zu heizenden steinernen Burgen frieren müssen. Ein Adliger ohne ausreichenden Hofstaat ist in seiner Wohnsituation – von Sicherheit und Nahrung einmal abgesehen





– womöglich nicht besser gestellt als ein Bauer in seiner Kate.) Generell aber gilt: Mehr Zivilisation führt zu mehr 'Menschsein'. Weise Dispute führt nur, wer es sich leisten kann. Auch erfährt ein Städter natürlich des Öfteren Informationen von außerhalb. In den Schenken trifft er auf Reisende, generell hat er einen größeren potentiellen Kreis an Gesprächspartnern. Und so kommt es nahezu zwangsläufig, dass er in der Regel in weniger 'festgefahrenen' Bahnen denkt als die Menschen auf dem Land, die oft viele Monde lang nur ihre Familie, die Knechte und vielleicht einmal die Magd vom Nachbarhof zu Gesicht bekommen.

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

## RELIGIONSWAHL

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

Wo die Wahl des Gottes bewusst getroffen wird, erfolgt sie letzten Endes nach empfundener Zugehörigkeit für Leben und Wirken des Gläubigen. Während Praios allerorten der Gott des Adels ist und Rondra meist ebenfalls die Göttin der wehrhaften, die Untertanen schützenden Feudalherrschaft, beten viele Adlige oder Patrizier Alberias, Festums oder Perricums ebenso selbstverständlich hauptsächlich zu Efferd, wie in Darpatien und Weiden neben oder vor Praios Travia verehrt wird. Im Horasreich hat Hesinde eine hohe Bedeutung, und ebenso wie Almada und Aranien gilt das Alte Reich als Hochburg Rahjas. In den südlichen Stadtstaaten hat Boron gar als 'Fürst der Götter' Praios den Rang abgelaufen.

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

'Spezialisten' unter den Göttern sind Firun, Tsa und Phex, die wegen ihrer Aspekte (Winter, Geburt und Glück) in aller Munde sind, jedoch

von den wenigsten tatsächlich ernsthaft angebetet werden und so eine Sonderstellung einnehmen. Phex gilt jedoch auch als Gott des aufstrebenden Geldadels: des Bürgertums, dessen Selbstbewusstsein und Einfluss von Jahr zu Jahr wächst.

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

## RELIGIONSAUSÜBUNG

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

### Ansehen von Geweihten

Die Geweihten der Zwölfgötter sind (neben ihrer hauptsächlichsten Funktion als persönlich von den Göttern auserwählte Verkünder) Religionslehrer, Seelenhirten und Ratgeber. Gesellschaftlich werden sie als die direkten Stellvertreter der höchsten Mächte im ewigen Kampf gegen das Chaos, das Böse und das Unrecht angesehen. Ihr Handeln sollte davon bestimmt sein, doch dementsprechend müssen sie auch behandelt werden: Ein Geweihter der Zwölfgötter ist in Mittelaventurien in jedem Fall eine Respektsperson. Man mag einem Geweihten negativ gegenüberstehen oder sogar generell alle Angehörigen seiner Kirche für Ausbeuter, Betrüger oder Spielverderber halten, offen zeigen wird ihnen das nur der größte Rüpel der Stadt – mit entsprechenden Konsequenzen.

Fast jeder Aventurier kann einen einfachen Geweihten an seinem Ornat einer Kirche zuordnen. Klopft ein Geweihter an eine fremde Tür, wird man ihn einlassen, ihm zuhören und (im Regelfalle) glauben. Laut Rohals *Ius Concordia* ist ein Geweihter sogar zum Richter berufen, sofern kein ordentlicher Richter anwesend ist (Efferd-Geweihte auf See, Rondra-Geweihte hinter feindlichen Linien). (Genaueres zu Geweihten und Rechtssprechung findet sich auf S. 26.) Oft begleiten bestimmte Geweihte mehrere Generationen einer Familie, ja ganzer Dörfer, von der Geburt und Namenswahl, der Initiation und Heirat über religiöse Feiertage bis hin zum Tod (wenn sie den Hinterbliebenen Trost spenden), so dass sie zum alltäglichen Leben dazugehören.

### Tempel und Tempelbesuch

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

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

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

Es besteht zwar keine Pflicht zum Tempelbesuch, doch die Geweihten werden in aller Regel darauf drängen, dass die Gläubigen den Gott nicht nur besuchen, wenn sie etwas 'von ihm wollen'. Und natürlich ist der Tempelgang fester Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens, so dass ansässige Gläubige (zumindest in überschaubaren Dörfern und Siedlungen), die bekanntermaßen nie in einem Tempel der Zwölfe anzutreffen sind, schnell als Frevler oder Schlimmeres verurteilt sind.

Die frommen Tempelbesucher jedenfalls sollten sich so verhalten, wie es dem Besuch bei einer mächtigen Herrschaft gebührt. Allerdings: Während die Besucher des Praios-Tempels vor allem erscheinen, um ihren Untertanen-Eid zu bekräftigen, bringen die Gäste eines Hauses der Rahja für die göttliche Gastgeberin und die anderen Gäste Blumen, Wein oder Süßigkeiten mit. So hat fast jeder Tempel seine eigenen (inoffiziellen) 'Hausregeln'.

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

#### Entweihe eines Tempels

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

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

#### Tempelzehnt

Der sesshafte Aventurier bezahlt neben den Abgaben an den Lehnsherrn oder diversen städtischen Steuern meist einen Tempelzehnt an den nächsten (oder gewählten) Tempel und erhofft sich dafür Segen und Seelsorge. Doch all dies kann nicht die bohrende Angst vor der Zukunft lindern, vor Missernte, Todesfällen, Unglück oder Krieg und vor dem Tod und dem ungewissen Danach. Erst das Opfer, so heißt es, erreicht die Gottheit. Und so kommt es, dass die überwiegende Mehrheit der Zwölfgöttergläubigen (vom einfachen Tagelöhner bis zum mächtigen Helden) von ihren Einnahmen (und nicht etwa dem Gewinn) noch einmal einen Teil (meist einen 'Zehnt' oder 'Zwölft') an den Tempel ihrer Hauptgottheit abführt, damit ihnen diese gewogen bleibt. Gerade die Tulamiden hoffen so, den sprichwörtlichen Neid der Götter gerade in Glückszeiten zu besänftigen.

Die tatsächlichen Abgaben hängen natürlich von dem Reichtum und der Lebenssituation der Gläubigen ab. Ein Großbürger oder Edler zum Beispiel wird zu normalen Zeiten monatlich sicherlich noch einmal 20 bis 30 Silbertaler abgeben, eine Bäuerin vielleicht nur 2 oder 3 Taler.

Akoluthen und Dienern. Letztere Zahlen gelten allerdings ausschließlich für die Haupttempel der jeweiligen Kirchen.

#### Ehe

Während viele der zwölf Kirchen Eide zwischen zwei oder mehr Personen bekräftigen können (siehe die Allgemeine Liturgie GROSSER EIDSEGGEN, in AG), wird doch in mittelländisch geprägten Ländern (z.B. im Mittel- und Horasreich) unter Adligen häufig nur die von Travia-Geweihten besiegelte Erblinie als rechtmäßig anerkannt. (Ganz anders z. B. die Ehepraxis bei den Norbarden oder in den tulamidischen Gebieten, wo Hesinde-, Rahja- oder Tsa-Priester oft auch die Vielehe absagen.)

Nach weltlichem und kirchlichem Recht verbindet dieser sogenannte 'Traviabund' Familien, legitimiert die Nachfolge der Kinder und erwirkt bei Leibeigenen und Sklaven in vielen Regionen das Recht, von der Herrschaft nicht voneinander getrennt zu werden. Hörige dürfen allerdings nicht ohne die ausdrückliche Zustimmung der Herrschaft im Traviabund vereint werden – bei Zuwiderhandeln wird dieser heilige Eid zwar nicht wieder gelöst, doch die weltlichen Strafen sind oft drastisch. Stehen die Brautleute bei verschiedenen Herrschaften in Knechtschaft, müssen beide Herren im Einvernehmen zustimmen, dass die Verheirateten eine Familie gründen können. So müssen viele Hörige ohne kirchlichen Segen zusammenleben, da die Herrschaften die Folgen für ihren Besitz zu vermeiden trachten. Allein bei Freien (z.B. Freibauern und Bürgern) spielt die Wahl der Kirche, die den Ehebund schließt, keine große Rolle.

Adlige hingegen werden in der Regel nicht nur von einer Travia-Priesterin getraut. Tatsächlich spendet meist ein Priester der jeweiligen Landesgottheiten wie Rahja, Hesinde oder gar Boron den Segen (und die Eidesformel), während die Priesterschaft der Travia den Eid für die Erblegitimation besiegelt (der übrigens auch nachträglich geschlossen werden kann), andere travianische Werte wie eheliche Treue, Gastfreundschaft etc. aber nur auf Wunsch Bestandteil des Eides sind.

#### FREVEL UND BUßE

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

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

#### Der Eidbrecher

Ein vom Schwörenden willentlich abgelegter Eid, der von einem Priester mit dem EIDSEGGEN besiegelt wird, wird als *gesegneter Eid* bezeichnet. Wer ihn bricht, gilt als *Eidbrecher*. Eidbrecher können mit der Liturgie SEELENPRÜFUNG als solche erkannt werden und viele andere segnende Liturgien entfalten bei ihnen nur eine geringere Wirkung. Es heißt auch, dass Eidbrecher schneller an gewissen Krankheiten (wie etwa dem Dumpschädel, Flinker Difar o.ä.) erkranken.

Ein Eidbrecher kann sich von seinem Makel befreien, in dem er eine Buße auf sich nimmt (beispielsweise Altardienst, das Spenden seltener oder kostbarer Opfergaben, ein Bußgang zu einem großen Tempel, je nach Meistermaßgabe).

Mehr hierzu finden Sie beim EIDSEGGEN im Band AG.



## Bestrafungen bei Verstoß gegen die Grundlagen der Zwölfgöttlichen Lehre

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

● **Angriff auf die Kirche:** Gemäß der Zwölfgöttlichen Ordnung ist es ein Frevel, die Häuser und geweihten Diener der Zwölfgötter (und ihrer halb-göttlichen Kinder) anzugreifen. Im Kriegsfall mögen Geweihte der Rondra oder des Kor (oder ein Angriff auf offenem Feld) oder generell ein getarnter Tempel oder Priester des Phex hier eine Ausnahme bilden. Bei letzteren ist der Angriff natürlich gleichermaßen strafbar, es können aber mildernde Umstände geltend gemacht werden, wenn der Angeklagte glaubhaft versichern kann, dass er nicht wusste, was oder wen er angriff.

● **Angriff auf wehrlose Unschuldige:** Es entspricht nicht den zwölfgöttlichen Tugenden, unprovokiert Kinder, Invalide, Alte und andere Wehrlose anzugreifen. Hier ist allerdings die Grauzone sehr groß. Denn während die Ausbeutung Schwächerer offensichtlich toleriert wird (viele zwölfgöttertreue Länder kennen Sklaverei oder Leibeigenschaft), wäre das grundlose Abschlagen der eigenen Sklaven ohne Zweifel ein Frevel. Andererseits handelt ein Adliger im Rahmen der göttlichen Ordnung, wenn er seine Untertanen erheblich auspresst und gegebenenfalls auch hart bestraft. Denn immerhin bietet er ihnen dennoch einen gewissen Schutz. Erst wenn er sie regelrecht ausbluten lässt und sein Verhalten durchaus dämonischen Prinzipien wie Blutdurst, Grausamkeit oder grenzenlose Habgier zuzurechnen ist, wendet sich selbst die Kirche des Praios gegen solche missratene Herrschaft.

Ertappte Verbrecher können natürlich getötet werden, auch wenn sie unbewaffnet sind. Dass Anhänger des Phex sich auf ihren Diebeszügen nicht an Armen und Wehrlosen vergreifen, versteht sich von selbst: Derselbe wäre keine Herausforderung und noch nicht einmal eines heruntergekommenen Taschendiebs würdig.

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

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

Letztendlich obliegt es dem Meister und dem moralischen Empfinden der Spielrunde, was als Frevel gilt.

## Das Mal des Frevlers

Wer einen durch Priester geschlossenen *Heiligen Eid* (siehe GROSSER EIDSEGEN, in AG) oder die moralischen Grundsätze bestimmter anderer, auf ihn wirkender Liturgien verletzt, wer einen Tempel oder Geweihten eines der Zwölfe angreift oder sich auf schlimmste Weise gegen die göttliche Ordnung vergeht, dessen Seele empfängt unter Umständen (sprich: wenn es einem der Götter beliebt) ohne weiteres Zutun das Mal des Frevlers. Einige Geweihte sind mittels der Liturgie *Seelenprüfung* in der Lage, dieses Mal als glühendes Siegel auf der Stirn wahrzunehmen. Gezeichnete Frevler können keinerlei Vorteil aus Segnungen ziehen (also vor allem keinen regeltechnischen) und sind nach ihrem Tode aus den Zwölfgöttlichen Paradiesen ausgeschlossen – sie müssen also ihr Nachleben in Borons Hallen verbringen oder als Geist oder in einem neuen Körper versuchen, ihre Untaten wieder gutzumachen.

Auch die Kirche kann einen Frevler durch das Ritual der Exkommunikation zeichnen (mit dem Mal und allen anderen Folgen, siehe die Liturgie EXKOMMUNIKATION). Seit den Zeiten Rohals allerdings wird ein Frevler nicht mehr von weltlichen Würden ausgeschlossen. Die Kirche des Praios fordert zwar regelmäßig Gegenteiliges (und zumindest ei-

nen Bußgang zum Tempel des Lichts), doch in der Regel ist solches Verhalten nicht zwingend. (Sonst hätten so manche Kaiser und Könige Aventuriens gar nicht herrschen dürfen.) Wenn jedoch unerklärliche Schicksalsschläge die Person, das Amt oder das Land eines hochrangigen Würdenträgers treffen, wird schnell das Gemurmel laut, vielleicht handele es sich ja bei ihm um einen Frevler gegen die göttlichen Gebote.

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

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

## Verdammnis

Noch über der Kennzeichnung als Frevler steht die Verdammnis der wahrhaft Unseligen: Sie 'erwirbt' man durch den Pakt mit Erzdämonen oder eine Weihe des Namenlosen, und sie führt zur Verweigerung einer Aufnahme in Borons Hallen, höchstwahrscheinlich sogar zu einer grauenvollen Ewigkeit in den Niederhöhlen oder den Gefilden des Namenlosen. (Nähere Einzelheiten zu den Folgen eines Dämonenpaktes finden Sie im Band *Mit Geistermacht und Sphärenkraft*.)

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

## Beichte und Buße

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

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

Es liegt allerdings in der Natur der Sache, dass Beichte und Reue alleine keine Garantie für die Verrechnung der Frevel darstellen: Boron ist für seine Strenge gefürchtet, und Boron-Geweihte werden auch oft zu Rate gezogen, um zu erfahren, welche Taten auf der Seelenwaage besonders schwer wiegen.

## TOD UND BESTATTUNG

Ob schuldbeladen oder nicht: Irgendwann schlägt jedem Gläubigen die letzte Stunde. Bestattungen können die Priester aller zwölf Kirchen mit dem aus der Boron-Kirche stammenden GRABSEGEN vornehmen, der das Grab vor Ghulen, minderen Dämonen und (in geringem Umfang) auch vor sterblichen Grabräubern schützt. Wirkungsvoller ist die WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT durch die Hand eines Geweihten, die Geisterbeschwörung und Entweihe durch Dämonen extrem erschwert. Beide genannten Liturgien finden Sie im Band *Aventurische Götterdiener*.

Der Puniner Boron-Kult hält die Gläubigen meist an, den Schmerz des Verlustes zu vergessen, um weiter auf dem Lebensweg schreiten zu können, während der Al'Anfaner Ritus das Andenken der Toten zu bewahren rät. Auch wird hin und wieder eine Balsamierung an einer Leiche durchgeführt, um den Körper zu erhalten und gegebenenfalls auch zu studieren oder zu erforschen.

## MACHT UND RECHT DER KIRCHEN

Der Einfluss der zwölf Kirchen in ihren Gebieten ist beträchtlich und meist unangefochten. Sie bestimmen die Strafe für Blasphemie, Tempelschändung und Häresie. Geweihte selbst dürfen nur in Gegenwart von mindestens einem Mitglied ihrer Kirche verurteilt werden, in geistlichen Belangen natürlich nur von einem Kirchengengericht ihrer eigenen Kirche. Direkte politische Stellungnahmen der Kirchen sind selten und werden nicht gerne gesehen. Selbst das Oberhaupt der Rondra-Kirche, das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, trat von der Herrschaft

über ihr Lehen zurück, als sie das kirchliche Amt übernahm. Seit dem Hoftag zu Gareth im Jahre 1014 BF ist den Priestern im Mittelreich wieder Landbesitz gestattet, die Vasallentreue wird aber von den Kirchenoberen nicht gern gesehen. Seitens der Praios-, Rondra- und Travia-Kirche sind allerdings Bestrebungen im Gange, diese Maßgaben zu lockern, um die Position speziell vieler rondrianischer Burgen oder Wehrklöster an der Grenze zu den Schwarzen Landen zu stärken.

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

## DER GLAUBE AN RUR UND GROR

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

Neugeborene werden von der Priesterschaft in das 'Buch der Anwesenden' eingetragen, Verstorbene dementsprechend wieder gestrichen und stattdessen in das 'Buch der Abwesenden' aufgenommen. Der Totenritus beginnt meist im örtlichen Rur-und-Gror-Tempel (so vorhanden): Der aufgebahrte Leichnam wird mit den rituellen 'Sechzehn Ratschlägen und Sechzehn Forderungen' ins nächste Leben entlassen. Ortsfremde Priester müssen bei Tempelbesuchen auf Maraskan feststellen, dass die Götter dort mitnichten in stiller, würdiger Zeremonie angerufen werden, sondern eher lauthals gelobt werden, so dass es in einem maraskanischen Tempel nahezu niemals still ist.

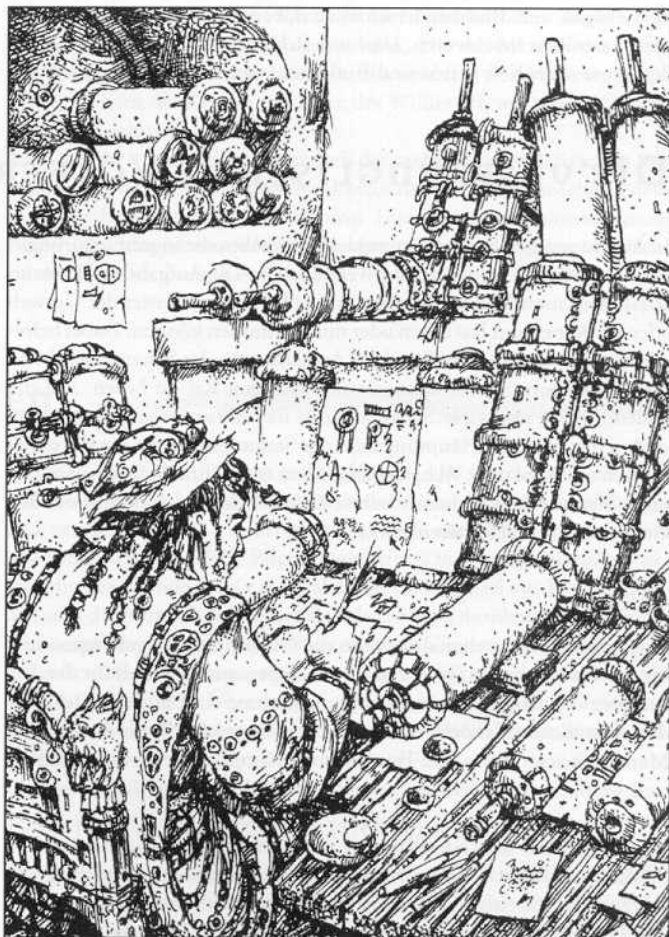
### Unter Irrenden –

#### Der Rur-und-Gror-Gläubige unter Andersgläubigen

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

Wenn etwas den Lehren des Zweigötterglaubens zu widersprechen scheint, dann erklären sich das seine Anhänger damit, dass sie momentan den wahren Sachverhalt nicht durchschauen, es vielleicht ein sehr schwieriges Rätsel Rurs ist oder auf einer Täuschung durch den 'Bruderlosen' beruht (wie sie den Namenlosen Gott bezeichnen). Doch Rur-und-Gror-Gläubige müssen niemanden überzeugen oder bekehren. Irgendwann, entweder in diesem Leben oder einem der nächsten, werden die Einfältigen schon erkennen, wer Recht hatte. Wer an die ständige Wiedergeburt glaubt, hat mehr als ein Lebensalter Zeit, die Wahrheit zu erkennen.

Davon ist auch der Umgang der Gläubigen mit den Geweihten der Zwölfgötter-Kulte geprägt. Je nach persönlicher Erfahrung und Anschauung behandeln sie Geweihte als Menschen mit eher einfachem Gemüt, denen mit Nachsicht zu begegnen ist, oder einfach als lustige, wenn auch nebensächliche Bereicherung des Alltags ("Sie wissen es nun einmal nicht besser!"). Die Position, Geweihte der Zwölf als verehrungswürdige Helfer der Geschwister Rur und Gror zu sehen, denen Unterstützung bei ihrer schwierigen Aufgabe gebührt, wird auf Maraskan von vielen belächelt. Die meisten Maraskaner hängen vielmehr dem Glauben an, dass diese Geweihten wahnwitzige Dummköpfe sind, die sich viel zu sehr auf nur einen Aspekt der Schönheit konzentrieren – so sehr, dass sie eher gefährlich als unterstützenswert sind.





# LEBEN IN DER WÜSTE – DIE VEREHRUNG RASTULLAHS

Allen Novadis ist der Glaube an den Eingott Rastullah gemein, und sie kennen nur einen heiligen Ort: die Oase Keft, wo sich Rastullah den ersten Gläubigen offenbart hat. Feste Priester kennt diese Religion nicht, und die halb-nomadische Lebensart würde auch jede Art von religiösen Versammlungen und Gottesdiensten erschweren. So ist jeder Anhänger selbst angehalten, sich nach den 99 Gesetzen zu richten, die Rastullah den ersten Novadis an die Hand gab.

Die Geburt eines männlichen Kindes in den Zelten der Novadis ist stets ein großes Ereignis, und Anerkennung und Namensgebung durch den Vater werden mit Segensprüchen an Rastullah begleitet und durch den Eintrag in die Sippenrolle (eine Kamelhaut, Zeltbahn, ein Zeltpfosten oder ähnliches) besiegelt.

Mädchengeburten werden als wesentlich weniger feierlich angesehen, und der erste wichtige religiöse Zeitpunkt im Leben von weiblichen Novadis ist Tag des Schmucks: Nach Ablauf des fünften Lebensjahres werden dem Mädchen beide Ohrfläppchen und der linke Nasenflügel durchstochen und mit Ringen geschmückt. Dies ist das klassische Standessymbol der Novadi-Frauen, die sich damit der achten Frau Rastullahs, der schönen Khabla, nachempfinden. Bei großer Tapferkeit kann das Mädchen mit den Jungen in den grundlegenden Fertigkeiten des Kampfes unterrichtet werden.

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

Eine Heirat hat oft nichts mit der Religion, sondern mehr mit Geschäften zu tun: Der Brautpreis ist oft ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Allein eine *Zulquh*, eine Blutsbrüderschaft zwischen Männern, wird beim Namen Rastullahs beschworen. Und wer sich gegen seinen 'Bruder' wendet, muss nach Keft gehen und Buße tun – wenn er denn noch in der

Lage ist, diese Reise anzutreten, denn die Blutrache ist immer noch weit verbreitete Sitte bei den Wüstensöhnen.

Beim Bestatten ihrer Toten versuchen die Novadis, sie dem Himmel (und damit Rastullah) so nahe wie möglich zu bringen. Auf den 'Türmen des Schweigens' können sich die Geier, Raben und anderen Vögel an dem Leichnam laben, der seinerseits so den Weg zu Rastullah findet. Eine konkrete und allgemeingültige Vorstellung des Jenseits jedoch scheint es bei den Novadis nicht zu geben, auch wenn bisweilen Visionäre von 'Rastullahs Garten' oder den 'Freuden des Jenseits' predigen, andere wiederum davon ausgehen, dass alle Seelen der Ungläubigen verdammt sind und nur der Glaube an den All-Einen der Seele Ruhe nach dem Tode beschert.

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

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

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

## DIE URSPRÜNGLICHEN VÖLKER

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

### ORKS

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

Zentrales Motiv des Ork-Glaubens ist die Herausforderung – denn der Stärkere hat Recht. Das Gottesurteil ist bei ihnen so sehr im Alltag verwurzelt, dass Streitigkeiten selten vor die Harordak (das Zweiergespann von Häuptling und Schamane) gelangen. Kampf, Tapferkeit und Mut



bestimmen das Leben der Orks, um sich für das Nachleben in Tairachs Jenseits zu stählen. Doch natürlich kennen die Orks keine rindriani-schen Kriegertugenden: Alle Methoden, einen Sieg zu erringen, sind erlaubt, und nur zu bestimmten Gelegenheiten gibt es ritualisierte Zweikämpfe, die festen Regeln unterworfen sind. Herabgeschaut wird allein auf jenen, der einen Kampf feige vermeidet oder Schmerzen nicht ertragen kann.

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

## GOBLINS

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

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

## ACHAZ

Anders als die Kulte der Warmblüter verehren die Achaz ihre Götter nicht – sie fürchten sie. Und so bemüht sich jeder Achaz täglich, nicht die Aufmerksamkeit oder sogar den Zorn der Götter auf sich zu ziehen, indem er Taten und Orte meidet, die dieses zur Folge haben könnten. Oft heißt das, dass ein Achaz nicht übereilt oder unüberlegt handelt. Wenn ein Achaz der Meinung ist, dass er die Aufmerksamkeit eines der H'Rangar (Heiligen Wesen) erregt hat, so versucht er sofort, diese Aufmerksamkeit zu verlagern. Eine oft gewählte Möglichkeit ist es, einen Priester aufzusuchen (und zwar möglichst einen Priester jener Gottheit, mit der er 'ein Problem' hat) und dem H'Ranga etwas zu opfern. So soll die Aufmerksamkeit des Gottes von dem Achaz fort und hin zu der Opfergabe gelenkt werden. (Ein Achaz aus einer primitiveren Kultur, also

ein 'Stammes-Achaz', wendet sich nicht an einen Priester, sondern an einen Schamanen.)

Auf diese Weise wird der Alltag eines Achaz (hoffentlich, wie die Echsen sagen würden) wenig von seinen Göttern beeinflusst. Feiertage oder öffentliche Umzüge zu Ehren der Gottheiten sind bei den Achaz unbekannt.

## URSPRÜNGLICHE KULTE BEI DEN MENSCHEN

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

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

In den menschlichen schamanistischen Kulturen bemühen sich neben den Ritualen der Schamanen auch die einfachen Stammesmitglieder darum, die Geister nicht zu erzürnen. Handlungen wie die Jagd oder das Fällen von Bäumen, die in die Machtbereiche der Geister eingreifen, werden meist rituell eingeleitet, zum Beispiel durch das Bemalen des eigenen Körpers oder das Schmücken mit Federn oder bunten Steinen. Die Geister sollen dadurch verwirrt oder besänftigt, der Jäger vor den Geistern der toten Beutetiere geschützt werden. Nach vollbrachter Tat wird den Geistern meist ein kleines Opfer zusammen mit einer Entschuldigung dargebracht, zum Beispiel indem der Jäger das Herz des getöteten Tieres bzw. der Holzfäller einen prachtvollen Zapfen vom Baum vergräbt. So soll verhindert werden, dass der Mensch vom Geist des Tieres oder der Pflanze heimgesucht wird (bei den Ferkinas hingegen verspeisen die Krieger das Herz des Wildes oft, um seinen Geist in sich aufzunehmen).

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

## PILGERREISEN UND WALLFAHRTEN

*"So lasset euch hier im Schatten des gefallen Reiches sagen: Wenn die Götter nicht zu euch kommen, dann müsst ihr zu den Göttern kommen. Tretet vor ihr Angesicht, so dass sie eure Klagen anhören und euch reinwaschen von Zweifel und Verzweiflung."*

*—Predigt eines Mönchs vom Bund des Wahren Glaubens, um Bosparans Fall, aus dem Bosparano*

*"Im verflossenen Jahr besuchten 7tausend85 Pilger das Heiligtum und steigerten Efferds Schatz um 4tausend76 Dukaten. Erfreulicherweise konnten sechs Novizen aufgenommen werden. Drei unserer Brüder traten die Große Fahrt an, auf der Efferd sie geleiten möge!"*

*—Rolle der Jahre des Efferd-Tempels zu Grangor, 30. Rahja 981 BF*

Viele Religionen kennen die Wallfahrt zu heiligen Orten als Teil der Götterverehrung. Manche Priester und Wanderschwestern haben die Pilgerschaft zum Inhalt ihres Lebens gemacht, doch für die meisten einfachen Gläubigen ist es ein seltenes oder einmaliges Erlebnis. Oft

ist eine Pilgerfahrt die einzige Möglichkeit, die Heimat zu verlassen, auf Wochen und Monate fremde Länder zu sehen und schließlich einen gepriesenen Ort zu erreichen, an dem ein Gott selbst auf Dere gewandelt sein soll. Viele Pilger tragen einen mit farbigen Bändern geschmückten Wanderstab, eine Kalebasse (Trinkgefäß aus Flaschenkürbis) und die Muschel (Efferdschale) als Essnapf, darüber hinaus zudem noch explizite Erkennungszeichen je nach Glaube. Sie stehen häufig unter besonderem Schutz, müssen weniger Wegzoll zahlen oder erhalten kostengünstigere Übernachtungsmöglichkeiten. Manchen Adventurieren gelten die Pilger gar für die Dauer der Wallfahrt als 'wandelnde Kirche'.

## DIE KULTE DER ZWÖLFGÖTTER

Die Pilgergruppen werden oft von Geweihten, Ordensschwestern oder Mönchen geführt. Auf den Sonnenzügen des Praios, die zumeist der Stadt des Lichts oder dem Orakel von Balträa zustreben, sind die Zeiten



des Rastens, Essens und Schlafens streng geregelt. Pilger, die sich der kriegesischen *Rondra* verschrieben haben, verbinden ihre Reise hingegen oft mit einer gefährlichen Queste und tragen als Erkennungszeichen das Mythraelsmal, eine rot-weiße Gesichtsbemalung. *Efferd*-Pilgergemeinschaften, die mit Nähe des zu erreichenden Zieles immer größer werden, legen den größten Teil der Reise auf dem Wasserweg zurück, wie bei der gefährlichen *Elida*-Fahrt, die während der Namenlosen Tage nach *Brabak* führt.

Die bisweilen recht großen Pilgerzüge der *Travia* müssen *Rommilys* zu Fuß erreichen und führen häufig eine Schar Heiliger Gänse mit, was das Reisetempo sehr verringert. Selten tagsüber zu sehen sind die schweigsamen Rabenzüge des *Boron*, die oft an den letzten Ruhestätten von Anverwandten vorbeiführen. Die Gläubigen der *Hesinde* wiederum kennen kaum eigens ausgewiesene Wallfahrten und machen Entdeckungs- und Erkenntnisreisen. Wer sich auf den Pfad des *Firun* begibt, muss oft Unmenschliches leisten: Der barfüßige Bußgang nach *Bjaldorn* ist noch nicht die größte Herausforderung – vom Berg *Asainyf* im ewigen Eis kehrt nicht einmal jeder Dritte wieder. Wie die Göttin *Tsa* selbst sind auch ihre Pilgerzüge unberechenbar und werden von Geweihten geführt, die ihre Gläubigen dazu aufgefordert haben, das Vergangene hinter sich zu lassen und hinter den Horizont zu blicken. Vom Kult des *Phex* sind keine festgelegten Wallfahrten bekannt, was aber nicht heißt, dass die Gläubigen keine Pilgerreisen machen – sie machen sie halt nur im Stillen.

Die häufigen Glaubenszüge der *Peraïne* bringen Gebrechliche, Alte und Kranke zu den Orten der Heilung wie etwa dem heiligen Hain von *Anchopal*. *Ingerimms* treue Anhänger kennen so genannte Laternenzüge, während derer sie freimütig handwerkliche Arbeiten annehmen und unterstützen. Die sinnfrohen Land- und Seereisen der Jünger *Rahjas* finden oft während des Festes der Freuden (oder dorthin) statt und enden in einem großen Gelage.

Gelegentlich führen Mönche vom *Bund des Wahren Glaubens* Gläubige der Zwölfgötter zum Felsenmonument von *Mantrash'Mor*, um die Einnigkeit *Alverans* zu zeigen.

## ABERGLAUBE IN AVENTURIEN

### WAS IST ABERGLAUBE?

Ein Glaube, nach dem sich ein jeder Einzelne zu richten gedenkt, bezieht sich in der Regel auf ihm übergeordnete Mächte und Kräfte – seien es nun Götter, Erzdämonen und auch die Kraft der Magie. Doch mit dem Wissen um die Existenz übernatürlicher Phänomene und dem daraus resultierenden Glauben bleibt der Aventurier nicht gefeit vor einer fast genauso großen Macht: dem Aberglauben.

Da es in Aventurien viele verschiedene Weltbilder gibt, ist nicht selten das Handeln des einen dem anderen derart suspekt und fremd (oder verstößt gar gegen die eigene Weltanschauung), dass es ihm Furcht bereitet.

Mächtiger Nährer des Aberglaubens ist überdies das limitierte Wissen, mit dem der Aventurier seine Umgebung und seinen Alltag erfasst und erklärt. Letzten Endes formt er sie aus den Gerüchten, Erzählungen und lokalen Legenden, die im Laufe seines Lebens an ihn herangetragen werden und aus den bewährten Traditionen und Bräuchen seiner Urhahnen, die zu Teilen auch noch in seinem heutigen Leben Gültigkeit haben.

In diesem Sinne ist ein Aberglaube meist kein Ausdruck von Unglauben, sondern schlägt sich viel eher in verschiedensten Ausdrucksformen im Alltag nieder, die von einer harmlosen Schrulle über eine handfeste Marotte bis hin zur bedrohlichen Manie reichen können.

Generell kann fast jedes Ding oder jede Seltsamkeit mit einem bestimmten Aberglauben belegt werden – der Phantasie der Spieler sind hier keine Grenzen gesetzt. Der Aberglaube in Aventurien unterscheidet sich vom irdischen allerdings dadurch, dass auf Dere Magie und Wunder tatsächlich existieren. So gibt es sehr wohl wirksame Zauberkranke, flu-

## RASTULLAH-GLAUBE

Die *Novadis* kennen nur eine Pilgerfahrt: die Reise zum *Feld der Offenbarung* von *Keft*. Da sie in keinem der 99 Gesetze *Rastullahs* verankert ist, streiten sich die Schulen über die Anzahl der Wallfahrten, die jeder Rechtgläubige unternehmen muss oder sollte. Während viele einmal oder aber neunmal für ausreichend halten, besteht die 'Schule von *Keft*' darauf, dass jeder *Novadi* 99 mal auf die Reise gehen muss – eine Ansicht, die nur jemand entwickeln kann, der wenige hundert Schritte vom Ort der Gotteserscheinung entfernt wohnt.

Während der oft langwierigen Reise durch Gebirge, Steppen und Wüsten sind die Rechtgläubigen nicht mehr oder weniger religiös als sonst. Entweder ist man *Rastullah*-Gläubiger oder man ist es eben nicht. Kaum ein Stamm erlaubt auch den Frauen, nach *Keft* zu reisen.

## ANDERE KULTE

*Maraskanern* und *Thorwalern* ist der Gedanke von Pilgerfahrten eher fremd (wobei Erstgenannte mit dem Flug des Diskus am maraskanischen Neujahrstag eine ähnliche Tradition pflegen). Auch Natur- und Geistergläubige wie *Nivesen*, *Mohas*, *Ferkinas* und andere Völker pflegen kein eigenes Pilgerwesen – dennoch kennen auch sie ausgewiesene Orte, an denen die Kräfte der Elemente und der Ahnen stärker sind als anderswo. Gleiches muss für die *Orks* und *Goblins* gelten. Wie es die *Achaz* und andere Kaltblüter während ihrer Blütezeit mit ihren uralten Göttern hielten, ist in den Nebeln der Zeit verborgen. Heute sind Pilgerreisen zu heiligen Orten eine seltene und individuelle Angelegenheit.

Neben der Angrosch-Verehrung kennen die *Zwerge* noch eine genealogische Wallfahrt: die Heimkehrfahrt in die Heiligen Hallen von *Xorlosch*, dem Schoß der Erde, von denen sich alle Zwergenfamilien zwischen Eiszinnen und Regengebirge mit feuchten Augen erzählen. Ja, selbst die Wilden *Zwerge* und die schauerlichen Tiefzwerge sollen sich vor Sehnsucht und Furcht nach dem Ort ihres Ursprungs verzehren, obwohl er ihnen auf immer verwehrt ist.

chende Hexen oder rachelüsterne Geister der Toten. Allerdings vermag nur der wahrlich Gebildete oder welterfahrene Recke relativ zuverlässig zwischen wahren Zauber und eingebildetem Trug zu unterscheiden. Und auch die Grenzen zwischen religiösem Glauben und dem Aberglauben sind natürlich fließend.

Die meisten der im Folgenden genannten Beispiele beziehen sich auf die mittelreichische und horasische Kultur und sind oft durch den Zwölfgötterglauben geprägt – auch wenn die Geweihten dieser Götter das vehement abstreiten.

## SCHICKSALHAFTE ZEICHEN

Vierorts herrscht der Glaube vor, bei *Geburt* eines Kindes würde ein neuer Stern aufgehen, der umso heller leuchte, je bedeutender das Wirken seines Schützlings sein würde, und der bei seinem Tod wieder verlöscht. Um die Geburt möglichst zu erleichtern, werden im Mittelreich alle Schlösser aufgesperrt und alles Beengende wie Schubhänder, Strumpfbänder (im Weidenschen und im Bornland sogar der Sattelgurt) gelockert. Gleichzeitig verstopft man die Fenster, um übel gesinnten dämonischen oder koboldischen Kräften den Zutritt zu verwehren. Das Wimmern der Seelen ausgesetzter oder verstorbener Kinder ist dagegen bei heraufziehenden Unwettern zu hören. Muttermale entstehen, wenn sich die Mutter während der Schwangerschaft erschrocken hat, und man beseitigt sie am besten, indem man sie – wie in *Andergast* – mit Wasser benetzt, das man aus einem hohlen Eichenstumpf geschöpft hat. Viel Aberglauben ist darauf ausgerichtet, *Unglück* abzuwenden oder ein günstiges *Schicksal* zu beschern. Das Tragen von Talismanen und Amuletten ist dabei weit verbreitet. Gern verwendet man dazu Teile des

menschlichen Körpers wie Haare, Nägel oder Knochen, Körperteile von Tieren wie Federn, Pfoten und Augen, aber auch Pflanzen (in Almada zum Beispiel die letzten neun bei der Ernte nicht abgemähten Ähren, *Glücksgraben* genannt, die als Kranz geflochten Segen und Brot spenden, aber auch vor Blitzschlag schützen), Steine (vorzugsweise solche mit einem natürlichen Loch), Metalle und besondere Münzen (z. B. die bei der Geburt verschenkten *Glückskreuzer*, die am besten aus einem Phex-Tempel gestohlen werden) sowie mit Zauber- und Schutzformeln beschriebenes Papier oder Pergament.

Insbesondere Dinge, die mit dem Tod verbunden sind, gelten im Leben als das Unglück abwehrend: Der Galgen oder der Richtblock ist ein zauberkräftiger Ort – wer dort schläft, kann angeblich die Zukunft in Erfahrung bringen. Das *Galgenmännlein*, die Alraune, wächst bevorzugt unter dem Galgen und ist Bestandteil vieler alchemistischer Rezepte. Die geerbte Haut eines Leichnams erleichtert, als Leibbinde getragen, die Geburt, während ein Gürtel aus Menschenhaut die Verwandlung in einen Werwolf begünstigt.

Vor allem aber gelten alle Symbole von aventurischen Gottheiten als Glücksbringer oder Schutzzeichen, von denen die häufigsten Auge und Hand sind: das allsehende Prais-Auge – in Gold und mit Sinnesstrahlen; das Schwarze Auge – geschlossen und geheimnisvoll; die abwehrend erhobene Hand – meist in Schwarz, Rot, Weiß oder Metall.

Viele Seeleute, nicht nur Thorwaler, tragen Ohringe, die den gierigen Blick der Seeungeheuer und Seejungfrauen ablenken und aufheben sollen. Als Zeichen speziell magischer Schutzwirkung gilt neben dem Prais-Zeichen auch der Drudenfuß (das Pentagramm), zuweilen auch der Sechsstern der Hesinde. Als besonders schützende Materialien gelten gern Elfenbein, Blutulmenholz und natürlich Silber.

Insbesondere Nivesen, Tulamiden und Mohas bevorzugen Talismane aus mehreren Teilen, wenn möglich ohne Wissen des Trägers zusammengesetzt.

Der **Übergang vom Tag zur Nacht** gilt als gefährliche Zeit, da 'Geister, Hexen und Schlimmere' mit ihrem unheilvollen Tun beginnen und auch nicht immer durch das Entgegenstrecken des Praisrundes oder des 'Gehörns' (Faust mit ausgestrecktem Zeige- und kleinem Finger, abwehrend gehalten) abzuwenden sind. Gänzlich abgeraten wird vom Tanz im Schein des Madamals – damit lockt man rastlose Seelen und Dämonen an.

Aus diesem Grund zieht man sich besser nach Sonnenuntergang in das eigene Haus zurück und schließt Türen und Fenster, denn niemand will einem zotteligen Tier mit den übergroßen Augen begegnen, dem *Nachthund*, der bei Dunkelheit durch das Dorf schleicht. Aber auch im Haus sind viele unerklärliche Geräusche zu hören: Das Klopfen an den Wänden, das Knarzen der Dielen oder ein Rumpeln im Schrank verweisen auf einen übernatürlichen Ursprung und künden oft Unglück, Krankheit, Tod oder sogar Kriege und Seuchen an. Unerlöste Seelen halten sich bevorzugt in Türen auf – das Knarren und Quietschen derselben rührt von ihrem Klagen her. Deshalb vermeidet man es vielerorts, Türen zuzuschlagen, um das Leid der Seelen nicht zu mehren.

Tritt ein Fremder ins **Haus**, so muss er es durch dieselbe Tür wieder verlassen, ansonsten würde er das Glück mit sich forttragen (notfalls hilft auch, eine Prise Salz auf seinen Rücken zu streuen). Gastfreundschaft und Gastrecht sind dennoch weit mehr als nur durch den Glauben an Travia bestimmt. Mitunter gibt es sehr feste Regeln. So muss sich der Gast selbst bei einem kurzen Besuch stets setzen, um nicht die Ruhe, also den *Hausfrieden*, zu stören. Wenn der Gastgeber isst, muss auch der Gast zumindest symbolisch einige Bissen mitessen (insbesondere in archaischen Kulturen ist dies zu beherzigen!). Und ein lediges Mädchen, das sich auf der Bank des Gastgebers niederlässt, findet für die nächsten sieben Jahre keinen Mann. Ein lediger Mann hingegen, der einer Frau die Tür vor der Nase zuschlägt, bleibt sieben Jahre ungeküsst.

Beim **Zubereiten von Brot und anderer Nahrung** schließt man sich am besten selbst in der Küche ein, um zu verhindern, dass der böse Blick der Nachbarn den Teig verhext. Fenchel und Kümmel im Brotteig halten dämonische Kräfte fern, die sich in ihm einnisten wollen. Niest die Hausfrau beim Teigkneten, so stirbt ein Angehöriger, ehe das Brot verzehrt ist. Und niest der Hausmann beim Backen, mögen die fleißigen

Wichtel und Braunchen das Brot nicht und verlassen das Haus. Springt das Brot in der Mitte, steht ein Begräbnis bevor, und kommt es mit weißer Rinde aus dem Ofen, ist mit dem eigenen Tod zu rechnen. Wer sich wiederum an Festtagen nicht satt isst, der muss damit rechnen, die nächsten zwölf Monate zu hungern. Brombeeren sind dagegen in einigen entlegenen Gegenden des zivilisierten Aventuriens den Geistern vorbehalten, und man erzählt sich, dass der Namenlose seine Stiefel damit einschmiert.

## GÖTTERGERICHT UND GOTTESURTEIL

Sehr eng an den religiösen Glauben gebunden ist die Überzeugung, die Götter würden einzelne Personen oder ganze Bevölkerungsgruppen durch ihr direktes Eingreifen bestrafen. Naturkatastrophen wie Erdbeben, Dürre oder Überschwemmungen gelten als Kollektivstrafe, bei denen nur die Gerechten verschont werden. Um die Schuld oder Unschuld eines einzelnen Angeklagten bei schwerwiegenden oder übernatürlichen Vergehen festzustellen, bedient man sich dagegen gern dem Gottesurteil (*Ordal* genannt), dessen Ausgang durch das Eingreifen der Gottheit bestimmt wird. Darunter fallen Zweikämpfe, Feuerproben (Scheiterhaufen, glühende Kohlen), Wasserproben (auch *Hexenbad* genannt: an Händen und Füßen gebunden ins Wasser geworfen) und Speiseproben (Verzehr von geweihten bzw. giftigen Speisen). Wer diese Proben unbeschadet übersteht, gilt als unschuldig.

Für gewöhnlich lehnt die Prais-Kirche all dies (entgegen aller anders lautenden Vorurteile) als Aberglaube ab und setzt dagegen auf gründliche Verhöre. Auch die Ronda-Kirche sieht lediglich im ehrenhaften Zweikampf ein gültiges Gottesurteil. Fraglich ist aber, ob je ein 'aufgeklärter Geweihter' ein Urteil auf Grund abergläubischer Ressentiments vollstreckte. Sollte doch einmal ein Unschuldiger bei einem Gottesurteil ums Leben kommen, zeigt sich seine Unschuld nach Glauben des Volkes je nach Gottheit in plötzlich einsetzenden Wetterumschlägen (wie Regen und Gewitter), in einem überraschenden Durchbruch der Sonne durch die düstere Wolkendecke oder im Erscheinen eines Regenbogens. Dabei ist doch letzterer eigentlich bei den Thorwalern die Brücke, auf der Ertrunkene über die Wolken wandern und an dessen Ende Kobolde und Feenwesen gern ihre Schätze in der Erde vergraben.

## ABERGLAUBEN JENSEITS DES ZWÖLFGÖTTERGLAUBENS

Auch in anderen Kulturen und Religionen finden sich viele abergläubische Gedanken – die wiederum von den zwölfgöttlich geprägten Ländern als hanebüchen und falsch angesehen werden.

So ist stellt für die **Novadis** die Zahl 13 eine Glückszahl dar, während die 12 Unglück verheißt. Auch sagen sie, wie alle **Tulamiden**, dass Rothaarige Glück haben und dass die Haare zu berühren das Glück überträgt. Die Insel Maraskan halten alle Novadis und viele Tulamiden (vor allem diejenigen im Binnenland) für verflucht – samt aller Menschen und Dinge, die von ihr kommen.

Für **Thorwaler** zeigen eigenartige Wolken die Nähe eines Seeungeheuers oder des grässlichen Hranngar selbst an. Wer dagegen einen Wal besteigt und das Wasser trinkt, das dieser ausbläst, kann ewig leben. Doch eines Tages wird eine Sturmflut kommen und die ganze Welt versenken – darum muss jeder auf der Hut vor steigendem Wasser sein.

Bei den **Nivesen** merkt man besonders den schmalen Grat zwischen Glauben und Aberglauben: Wölfe darf man nicht töten. Und wer ohne Wissen eine Wolfsspur passiert, wird bald sterben. Ein Kind, das während der Namenlosen Tage geboren wird, ist verflucht wie Mada.

Bei vielen **Waldmenschen-Stämmen** hat sich inzwischen herumgesprochen, dass die hellhäutigen Menschen deshalb alles aus Stein bauen, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt. Und sie machen Jagd auf die Tápams der Waldmenschen, da sie sich von ihnen ernähren. Auch erzählt man sich, dass die dichten Wälder in einer nur den Erfahrensten und Ältesten verständlichen Sprache von Vergangenheit und Zukunft erzählen und gern auch Krieger oder Späher vor Gefahren warnen wollen.



Weitere Details zum Glaubenverständnis und eventuellen Aberglauben der einzelnen Religionen und Kulturen (so auch zu den Goblins oder den Stammesachaz) finden sich bei den jeweiligen tiefgehenden Beschreibungen in dieser Box.

## ABERGLAUBEN ÜBER ANDERE KULTUREN

Wie man sieht, bildet sich Aberglauben nicht nur aus der Unverständlichkeit von Natur und Leben, sondern auch aus dem seltsamen Verhalten der 'anderen' (also: andersartigen) Bewohner Aventuriens: Thorwaler fahren nach Ansicht der Tulamiden deshalb in der Welt herum, weil sie sich nicht nach Hause trauen – denn dort warten ihre noch dreimal so kräftigen und brutalen Frauen. Die Drachenboote sind verzauberte Lindwürmer, die einen angreifen und töten, wenn man versucht, sie anzuzünden.

Im Horasreich ist man der Meinung, dass Mohas im Haus Glück für die Kinder bringen. Und Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Sowieso haben Zwerge alle den 'goldenen Blick': Sie wissen stets, wie viel man in der Tasche hat. Dafür können sie nicht reiten und fallen tot herunter, wenn man sie auf einen Esel zwingt. Elfen pflegen eine 'hinterhältige Magie' und haben keine Seele (und wenn man ihnen zu tief in die Augen schaut, verliert man seine eigene auch noch). Sie schlafen nie, sind unsterblich und ihre Knochen bestehen – natürlich! – aus reinem Elfenbein. Halbelfen bringen sogar Unglück, vor allem ins Haus und an Bord eines Schiffes.

Die große Affinität, die man Elfen und Druiden zu Astlöchern nachsagt, liegt wohl eher darin begründet, dass Astlöcher Behausungen von Dämonen und Durchgangspforten von übernatürlichen Kräften sein sollen. Auch können sie zur Heilung von Krankheit oder als Orakel die-

nen. Wird ein Jäger durch ein Astloch betrachtet, kehrt dieser laut bornländischer Überzeugung ohne Beute heim, ein Mädchen erblickt im Horasreich dagegen in ausgewählten Nächten ihren zukünftigen Gatten. Ein Alp schlüpft gern durch ein Astloch in der Holzwand in das Zimmer. Wenn man es bei Eichen in Nostria verstopft, ist er gefangen und entpuppt sich oft als schönes Mädchen, das entflieht, wenn man das Astloch wieder öffnet.

## ANDERE WESEN

Erst recht aber die unheimlichen, unbekannten Wesen Aventuriens sind vom Aberglauben nur so umrankt. Während der Volksmund glaubt, das Wesen der **Vampire** schon vollkommen erschlossen zu haben (Silberwaffen verletzen sie, Gold erst recht; Eichenpflocke verschaffen ihnen Erlösung; das Licht der Sonne lässt sie zu Staub zerfallen; sie hassen Knoblauch und können auch keine fließenden Gewässer überqueren), der Blick des **Basilisken** mit 'tödlicher Sicherheit versteinert' und das **Einhorn** nur von Jungfrauen berührt werden kann, mag doch manch einer über die holzräuberischen **Buddler**, die später die Welt anzünden, arg ins Staunen geraten. **Geister, Dämonen und Elementare** werden dank unbekannter Unterscheidungshilfen gern in einen Topf geworfen oder der (harmlose oder ärgerliche) Schabernack der **Kobolde** mit dem undurchsichtigen Treiben in den **Feenreichen** verwechselt. Über **Sumpfranzen** erzählt man sich, sie seien von den Göttern gestrafte Schwarzmagier – und ob **Tatzelwürmer** und anderes Lindwurmgezucht tatsächlich Gefallen an blonden Jungfrauen und jungen Burschen finden, darf gleichfalls bezweifelt werden.

Ein weiterer Überblick zum aventurischen Aberglauben und zur Wahrsagerei findet sich in der *Geographia Aventurica* ab Seite 199.

# GÖTTER UND KULTE – EINE GESCHICHTE DES GLAUBENS

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

Jedes Karmakorthäon – die Weltzeitwende am Beginn eines neuen Zeitalters – führt zu Umwälzungen im Dies- und Jenseits.

Eine Historie, wie sie im folgenden Text wiedergegeben ist, existiert in keinem noch so genialen Geist Aventuriens. Und nur, wer sich vielen

Jahren der Forschung hingibt, wen auch die geheimnisvollsten Orte nicht schrecken können und wer seinen Geist für neue Entdeckungen offen hält – oder auch daran zu Grunde geht –, der wird eine Ahnung von dem bekommen, was hier für die Augen des Spielers oder des interessierten Spielers aufgezeigt wird.

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

—Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister, 1027 BF

## VORZEIT

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

Nach dem Krieg der Götter gegen die Gigan-

ten fanden beide Seiten Anhänger unter Sterblichen und Unsterblichen. Jedes Zeitalter hatte seine dominante Rasse, die sich wiederum eigene Götter erwählte oder von diesen erwählt wurde.

Trolle folgten dem Namenlosen, die Mantra'Kim ihren Urvätern, den Drachen, die Rassen der Gryphonen und Ucurianer kamen ihrem Sonnengott nahe und wurden von ihm erhöht oder verstoßen. Madas Frevel formte die Gestalt der Welt neu, Wahjad entstand, der Kontinent Lahmaria versank und riss Tempel, Sterbliche und Götter in Untergang und Vergessenheit.

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

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

# PYRDACORS ZEITALTER

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

**um 9000 v.BF:** Die Elfen 'entstehen aus dem Licht'. Mit ihrer 'Verweltlichung' beginnen sie, Götter zu verehren. Besonderer Einfluss hat hier Pyrdacor, der – gefördert von Pardona – unter dem Namen Pyr als Gott der Elemente Verehrung findet. Hinzu kommen in den darauf folgenden 5.000 Jahren Götter wie Zerzal (Tod), Nurti (Erschaffung, Leben) und Orima (Schicksal).

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

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

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

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

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

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

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

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

## PEVE VÖLKER – PEVE KULTE

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

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

**um 2000 v.BF:** angeblich Niederschrift der

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

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

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

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

**ab 1609 v.BF:** Die Magier-Mogule vom Gadang unterwerfen ihre Nachbarreiche und bringen die Statuen der Stadtgötter ihrer Vasallen in Ketten nach Fasar.



## DIE HEXATÉER

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

**1482 v.BF:** Die güldenländischen Siedler erreichen die aventurische Westküste. Sie bringen neben dem Glauben der Hexatéer andere Kulte, Artefakte und Rassen mit. Erste Begegnungen mit den im – heutigen – Lieblichen Feld lebenden Echsenwesen und ihren Kulturen.

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

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

bekannt ist, verschwindet mit seinem Kult in den Tiefen der Geschichte.

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

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

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

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

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

**837 v.BF:** Am Orakel von Balträa, auf der Zyklopininsel Baltrea, erscheint der Greif Garafan dem Kaiser Seneb II.

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

## DUNKLE ZEITEN – DUNKLE KULTE

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

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

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

**653 v.BF:** Archon Rohafan der Einäugige (verschwunden 652 v.BF) von den Zyklopininseln



lässt alle Praios-Geweihten töten und die gläubigen Bewohner der Inseln verfolgen. Vermutlich handelt es sich hierbei um einen Versuch der Priesterschaft des Namenlosen, weltliche Macht zu erlangen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**106 v. BF:** Ein Stern fällt vom Himmel und löst dabei eine Flutwelle aus, die Elem zerstört; Ende des Großsultanats Elem und des Unterwasserreiches Wajahd. Die Katastrophe wird allgemein als Eingreifen der Götter (vornehm-

lich des Praios, Efferd und Phex) interpretiert, die die Verehrung von echsischen und dämonischen Götzen beenden wollen.

## DAS SILEM-HORAS-EDIKT UND DAS PEVEREICH

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

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

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

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

**0 BF:** Zweite Dämonenschlacht: Als Hela-Horas bei einem Kampf gegen die aufständischen Gareth erzdämonischen Beistand heraufbeschwört, greifen die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm in den Kampf ein und schlagen die Dämonen zurück. Bei dem Ansturm der Gareth werden zahlreiche Tempel niedergebrannt, darunter das Haupthaus der Hesinde in Kuslik. Plünderung von Tempeln und Verschleppung zahlreicher Artefakte und Schriften.

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

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

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

**5 BF:** Uspuschanna die Blutige, letzte Hochschamanin der Goldfelder Goblins, wird von Theaterkittern erschlagen, ihr Stamm versklavt. Mit ihr stirbt das Wissen um die Namen der westaventurischen Gebirgsgiganten; die Kulthöhlen in den Goldfeldern werden aufgegeben.

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

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

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

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

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

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

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

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

## IN PRAIOS' PAMEN – DIE PRIESTERKAISER

Nachdem angeblich Namenlose Intrigen auf fruchtbaren Boden fielen und zum Zerwürfnis zwischen Rondra- und Praios-Kirche führten, kamen die Priesterkaiser an die Macht. Jeder von ihnen prägte große Teile Aventuriens auf seine Art.

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

**335 BF:** Erntefestmassaker: Anfang Travia richten Praios-Geweihte ein Gemetzel unter den Anhängern Rondras an. Als Anlass dient ihnen

die Ermordung von Prinz Rude, die der Rondra-Kirche angelastet wird. Die Hochgeweihte der Rondra zu Gareth, Ardare, kommt bei der Verteidigung ihres Tempels ums Leben.

**335 BF:** Aldec stiftet den Laienorden vom 'Bannstrahl Praios'. Zusammen mit dem schon lange existierenden Orden der göttlichen Kraft bildet er den Vorläufer der heutigen Inquisition.

**335 BF:** Priesterkaiserliches Verbot des Swafnir-Kultes in Thorwal.

**336 BF:** Hinrichtung des Hochmeisters des Theaterordens, Bogumil von Arivor, daraufhin ruft der Marschall Anshag von Glodenhof in Festum einen Heiligen Krieg gegen das Kaiserreich aus.

**337 BF:** Schlacht im Drachenspalt; in Ostweiden wird das Heer des Theaterordens, geschwächt durch Scharmützel mit Goblins, von den Soldaten des Priesterkaisers vernichtend geschlagen.

**339 BF:** Garether Sonnenlegionäre beenden den maraskanischen Bürgerkrieg. Verbot des Glaubens an Rur und Gror, Verlust der Heiligen Rollen der Beni Rurech für die nächsten Jahrhunderte.

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

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

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

**414 bis 419 BF und 441 bis 452 BF:**

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

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

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

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

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

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

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



Ein Rondra-Geweihter auf Pilgerfahrt in Donnerbach

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

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

## ROHAL UND RASTULLAH

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

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

**468 BF:** Rohal hebt das Verbot des Glaubens an Rur und Gror auf.

**468 BF:** Heroderich von Shamaham wird erstes Schwert der Schwerter in Pericum.

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

**502 BF:** Eine von Al'Anfa gestartete Expedition findet im Regengebirge etliche Zeugnisse uralter Zivilisationen, darunter den Löwenhelm

der Rondra-Kirche. Ihre Ergebnisse inspirieren Rohal, eine Gesandtschaft zum Alten Drachen Fuldigor ins Eherne Schwert zu schicken.

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

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

**589 BF:** Borbarad foltert den Praios-Geweihten Gilborn von Punin zu Tode, der deswegen später zum Heiligen wird.

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

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

**686 BF:** Als die Dekadenz Al'Anfas zunimmt, Dämonenkulte um sich greifen und Geweihte wider ihre Götter handeln, strafen die Götter die Stadt mit einer Seuche. Teilung

der Boron-Kirche und Gründung des unabhängigen Al'Anfaner Kultes unter Matriarchin Velvenya Karinor. Sie übernimmt das alte nemekathäische Symbol des goldgekrönten Raben.

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

**702 BF:** Efferd straft Havena, weil ihm dort gefrevelt wurde, mit einer Flutwelle, große Teile der Stadt versinken.

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

**760 BF:** Rastullah erscheint den Novadis in Keft, Verdrängung aller anderen Kulte.

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

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



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

**865 BF:** Der Orden der Göttlichen Kraft geht auf in den Bannstrahl Praios und die Inquisition als festem Bestandteil der Praios-Kirche, so wie sie heute noch existiert.

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

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

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

## DIE NEUZEIT

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

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

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

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

**1008 BF:** Das Schwert der Thalionmel wird wieder gefunden.

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

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

**Tsa 1010 BF:** Untergang des Klosters Marano vom Bund des Wahren Glaubens im Orkensturm – dem dritten Orkkrieg. Der Überfall der Orks und die Zerschlagung des Svelltschen Städtebundes haben den Glauben vieler Menschen verändert. Neben den Zwölfgöttern finden im Svelltland seit dieser Zeit Orkgötter auch menschliche Verehrer. Im Svelltschen Dualismus entwickeln sich Richtungen, die den (guten) Zwölfgöttern die (bösen) Ork-Götter gegenüberstellen. Zahlreiche regionale Kulte und Sekten breiten sich aus.

**1014 BF:** Nach einer visionären Begegnung mit Greifen beansprucht Hilberian als Praiofold III. das Amt des Lichtboten und löst damit ein Schisma der Praios-Kirche aus. Die Geweihtenschaft spaltet sich in zwei Parteiungen mit den Schwerpunkten Elenvina (Hilberian) und Gareth (Jariel).

**1014 BF:** Wiederauffinden der *Heiligen Rollen der Beni Rurech*.

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

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

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

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

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

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

**bis Rondra 1020 BF:** Maraskanische Rur- und Gror-Geweihte verlassen ihre Tempel und z.T. Maraskan. Öffentlicher Ausschluss der Handlanger Borbarads aus der Schöpfung.

**Phex 1020 BF:** Unter Leitung des Bund des Wahren Glaubens wird das 'Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis' in Perainefurten gegründet. Der Schild der Ardare wird der Rondra-Kirche von der Praios-Kirche zurückgegeben. Der geeinte Bannspruch der Geweihten verbannt das Omegatherion (siehe S. 23) in den Untergrund.

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

**ab 1020 BF:** Aufblühen von Stierkulten in man-

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

**Efferd 1021 BF:** Wiedererstehen des Schwertes Siebenstreich.

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

**Ingerimm 1021 BF:** Die dritte Prophezeiung von Balträa bestimmt Hilberian Praioff II. zum Nachfolger des verstorbenen Lichtboten Jariel Praiotin XII.

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

### Untergegangene Orden, Sekten und Kulte (Auswahl)

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

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

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

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

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

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

**Orden der armen Brüder** (Peraine) – 1022 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

**Rabenklauen** (Boron) – 1022 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

**Rondras Sturm** (Rondra und Kor) – 1022 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

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

# DIE ZWÖLFGÖTTER UND IHRE KINDER – VIELE KIRCHEN UND EIN URSPRUNG

## VOM WERDEN DER WELT

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

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

Die folgende Textsammlung aus verschiedenen Büchern des Zwölfgötterkults, ebenso wie die Anmerkungen, stammen aus den Fragmenten eines halb verbrannten, momentan nicht namentlich zuzuordnenden Buch der Schlange, aufbewahrt im Garethr Hesinde-Tempel. Alle Quellen und Anmerkungen sind in Punkto 'Endgültige Wahrheit' mit gebotener Vorsicht zu behandeln.

### LOS UND SUMU

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

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

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

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

### Die Kreaturen

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

[...] Am Anfang floss SUMUs Lebenskraft – Weise nennen sie das Sikaryan – in Strömen. Noch am Ende des Großen Kampfes gebär SUMU die Gigan-

ten, 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.<sup>1)</sup>

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

—Geheimnisse des Lebens, Anatomische Akademie Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe, 771 BF

### Die Urzeit – Gigantenkriege

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

»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 gebär 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.<sup>3)</sup>

Als die Giganten ihren Blick über die neu entstandenen Sphären schweifen ließen, sahen sie, dass LOS' Kinder die Schöpfung bereits unter sich geteilt hatten und sie von ihrer Feste Alveran aus beherrschten. Da ergriff die Giganten großer Zorn, und sie sprachen: "Kommt, Brüder und Schwestern, wir wollen uns unseren Anteil an Schöpfung und Herrschaft erstreiten!" Und sie rotteten sich zusammen und zogen gegen die Gefilde von Alveran.<sup>4)</sup>

Ingra, den wir als Ingerimm kennen, war der Erstgeborene SUMUs, der noch aus ihrem Leib entstand, als das Feuer des Kampfes in ihr am höchsten loderte. Herr über die zwei Elemente Erz und Feuer, führte er die Feuerriesen in den Kampf, deren einziges Auge wie ein Vulkan glühte. Sein Bruder, ebenso alt und mächtig, war Efferd. Herr über Wasser und Wind, schickte er die Kraken, Haie und Wale und die zwölf Winde in die Schlacht. Firun, aus dem Welteis entstanden, das sich um SUMUs erkaltenden Leib legte, war der Anführer der Reifriesen, Frostriesen und Eisriesen. Und sogar die milde Peraine, Tochter SUMUs und Herrin des sechsten Elements, schickte ihre riesenhaften Kreaturen in den Kampf. Mit ihnen aber zogen die anderen Giganten, deren Namen keiner mehr kennt, obwohl sie so groß wie Berge waren, und deren Kinder, die Riesen, die Steineichen und Zedern als Waffen führten. Dennoch war der Heerbann der Giganten nicht vollständig. Ihr Bruder Satinav war vom ewigen LOS selbst noch gefesselt worden, SUMUs jüngste Tochter Tsa scheute den Kampf. Am schwersten aber wog das Fernbleiben der zwölf großen Drachen, von denen zwei, Famerlor und Pyrdakor,

<sup>1)</sup> Ist dies der Ursprung des Flussvaters? Andere Unsterbliche: Der Alte Drache Fuldigor soll auf seinem Rücken eine tausendjährige Eiche tragen. Der Riese Adawadt soll den Tulamiden das Leben eingehaucht haben. Sein Sikaryan? <sup>2)</sup> Die Elfen rufen die Tierkönige mit Elbenhörnern, deren Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar ist. Druiden sollen hingegen bei den Pflanzenkönigen Rat suchen. <sup>3)</sup> Los' Kinder – die Zwölfgötter, Sumus Kinder – die Giganten <sup>4)</sup> Man beachte, wie gering die Zahl der göttlichen Verteidiger Alverans gewesen sein muss, wenn Ingerimm und Efferd, Firun und Peraine noch auf Seiten der Giganten, Drachen und Riesen standen.



in einem Zwist miteinander lagen. Als die Götter die gigantische Streitmacht über SUMUs Leib marschieren sahen, bereiteten sie sich zum Kampf. Praios befahl auf den Mauern, Rondra allein stellte sich vor die Tore der Feste, die Giganten mit dem Schwert zu empfangen.<sup>5)</sup>

Die Giganten schleuderten Berge und Feuerbrände gegen die Himmelsfestung Alveran. Die Gigantin Kauca<sup>6)</sup> zerschmetterte die gleißende Zitadelle von Alveran, und Myriaden von leuchtenden Bruchstücken fielen zur Erde. Noch heute kann man diese an allen Gestaden Aventuriens finden, Leuchstein 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<sup>7)</sup> und so groß wie alle zusammen: 300 Meilen ragte er auf, und sein Haupt war kahl, weil ihm die nahe Sonne alle Haare versengt hatte. Raschtul war unverwundbar, denn sein Leib war unzerstörbarer Marmor. Doch Hesindes Weisheit, Nandus genannt, riet Rondra, nach seinem Hals zu schlagen. So gelang es der Donnergöttin, Raschtul den Kopf abzuschlagen, worauf der Gigant stürzte. Dreimal versuchte der unsterbliche Raschtul, sich wieder zu erheben. Erst als Boron den göttlichen Schlaf über ihn warf, blieb er liegen. Noch immer sichert 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 Perrium zu spüren.<sup>8)</sup>

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

In den Eiszinnen wiederum wurden zwei Feuergiganten von Firuns Frostriesen im Eis gefangen gesetzt. Noch heute findet man dort zwei mächtige Tafelberge, die feurigen Atem und kochendes Blut ausstoßen. Dieses Blut von SUMUs Kindern (auch am Leib des Raschtul kann man es finden) erkaltet zu schwarzem Obsidian, den die Druiden gerne für ihre Dolche verwenden. Der Kampf währte ein ganzes Zeitalter, und der Aufeinanderprall der beiden Heerscharen erschütterte Dere bis in die höchsten und tiefsten Sphären. Da schien es dem Unaussprechlichen, dem Dämonensultan, dass seine Zeit gekommen sei. Seine unheiligen Horden drangen aus allen Fugen und Ritzen der Welt und zogen Chaos und Verwüstung hinter sich her. Als die Dämonen ihren Fuß auf die Zweite Sphäre setzten, die Dere und Feste heißt, erzitterte der ganze Erdkreis, und Götter und Giganten verharrten in ihrem gewaltigen Kampf.

Tsa und Travia rieten jede ihren Geschwistern zum Frieden, und beide Parteien erkannten, dass sie durch einen Vertrag nur gewinnen konnten. Darum erschuf Praios aus sich selbst den strahlenden Ucuri, den ersten Halbgott, und sandte ihn als Herold zu den Giganten.<sup>9)</sup>

## MADAS FREVEL

»So kam es in den Zeiten, als die Götter noch oftmals unter den Sterblichen weilten, dass Hesinde ein Kind gebar, eines Sterblichen Tochter. Gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle war dieses Kind, Mada mit Namen.<sup>10)</sup> Und als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da dauerte sie ihr Schicksal. Sie flehte zu den Göttern, sie mögen den Menschen die Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Hesinde, Tsa und Phex erhörten die junge Frau. Doch dies reichte nicht aus,

Madas Wunsch zu erfüllen, und die anderen der Zwölfe verschlossen sich ihrem Flehen. Doch als der Tag ihres Todes nahte, da bot Mada all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß die Sphären, auf dass sie wieder eins würden. Doch war sie zu schwach, die Sphären gänzlich zu eisen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und eine neue Kraft floss fürderhin durch alle Sphären. Als Praios dies sah, verfluchte er Mada ob ihres Frevels, bannte ihren Geist für immer in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Seitdem leuchtet uns das Madamal vom Firmament.«

## DER KRIEG DER GÖTTER UND DER STURZ DES NAMENLOSEN

»Finstere Bücher berichten, dass die Macht, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUs Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem Hass erfüllt, und dieser Hass habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölfe) übertragen.«

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

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

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

—Ma'zakarothe Schamaschtu – Das Daimonicon, sinngemäße Übertragung aus dem Zelemya-Echsischen

»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<sup>11)</sup> und sein Gefolge durch seine himmlischen Greifen gefangen setzen und verurteilte ihn dazu, unsterblich, aber in seiner Tempelstadt gefangen, im zeitlosen Meer des Limbus verloren dahin zu treiben.

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

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

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

[...] Der strahlende PRAios, die donnernde RONdra, der brüllende FAMerlor und andere Unsterbliche forderten unbarmherzig die Vernichtung von allem, was lebte in der Dritten Sphäre, damit solch ein Frevel nie wieder möglich werde. Die milde TRAvia und die liebevolle TSA aber sprachen für jene Götter, die um Nachsicht und Bedenken baten: »Sehet, unter den Sterb-

<sup>5)</sup> Wenn der Namenlose aus LOS' allererstem hasserfüllten Blutstropfen entstand, dann hat er sich wohl nicht an der Verteidigung beteiligt. Wer tat es ihm gleich? Griffen alle Giganten die Götter an? <sup>6)</sup> Der Kauca, auch als Altoum-Wind bekannt, ist der gefürchtete Taifunsturm des südlichen Perlenmeeres. <sup>7)</sup> Trolle als erste sterbliche Rasse? Heute existieren höchstens noch tausend ihrer Art in Aventurien. <sup>8)</sup> Ingerimm, dieser Überlieferung zufolge ein Bruder Raschtuls, lässt heute noch den Schlund, seines Bruders verwundbare Stelle, als sein eigenes Heiligtum bewachen. <sup>9)</sup> Mada findet man – zum Teil unter anderem Namen – in fast allen Kulturen. <sup>10)</sup> Die Trollzacken liegen direkt nördlich des Kopfendes des Raschtulswalles. <sup>11)</sup> Kerbhold ist ein typisch trollischer Name.

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

HESinde und PHEx aber, die die Sterblichen liebten, sprachen bei sich: "Eine jede Kreatur ist einzig in ihrer Art. Solchen Verlust wollen wir nicht hinnehmen. Wenn auch nur zwölfmal zwölf von den Sterblichen überleben, so werden ihre Arten forbestehen." [...] 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' <sup>12)</sup>. Nun hielten sie Rat, wie sie das Wort des PRAios wahren konnten und dennoch die Sterblichen retten. So errichteten sie noch in dieser Nacht mitten in der Stadt der Götzen-Diener eine diamantene Stele, darauf geschrieben stand: "Wer dem Einen Gott gehorcht, wird den Berg Thalami Sora meiden alle Zeiten." So kam es, dass die Unsterblichen keinem der Sterblichen Gnade erwiesen, und so kam es dennoch, dass zwölf Sterbliche, die klug waren, die Stele zu lesen, die listig waren, sich aus der Stadt zu stehlen, und die treu waren im Herzen den Zwölfgöttern, zum Berg Thalami Sora gingen. Und da sie vom Geist HESindes und PHExens waren, fanden sie den Hort und erkannten, dass er Zuflucht war für zwölf mal zwölf Kreaturen. So ging ein jeder hin, versammelte elf andere seiner Art – diejenigen, die ihm die liebsten waren –, und führte sie in den Hort.

Am nächsten Morgen erhob sich PRAios, und RONdra stieg von den Zinnen, und sie riefen zum Götterkrieg gegen den Namenlosen. Da zogen alle Götter und Drachen und Alveraniare herab, und der Kampf währte für ein Äon. EFFerd sandte die zwölf Winde, und vorneweg tobte RONdra mit dem Donnersturm, und es war kein Friede zu Land und zu Wasser, und das Toben der Luft vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu 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 ersaufen, und der Zorn des Wassers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Fischmenschen.

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

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

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

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. <sup>14)</sup>

Und schließlich entsanden die Götter ihre Alveraniare, und sie wühlten das Land auf und kehrten das Oberste zuunterst, bis gewiss war, dass keiner mehr lebte. <sup>15)</sup> 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 Zwölfskreis, 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. <sup>16)</sup>

Da wurde selbst der Ewige LOS des Wachens müde, und das Äon ging zu Ende. [...] Da kamen die zwölf mal zwölf Erretteten aus dem Hort Thalami Sora und begründeten die neue Menschheit mit all ihren großen Rassen. <sup>17)</sup> Und da sie die Götter fürchteten und liebten, errichteten sie Scheiterhaufen und opferten von dem Wenigen, was sie noch fanden. Als der Rauch und

der Glanz der Opfer nach Alveran drang, da versammelten sich auch die Götter und freuten sich des Lebens, das aus der Dritten Sphäre spross."

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

## DIE RÜCKKEHR DES ПАМЕПЛОСЕП

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

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

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

—aus der Schriftrollensammlung der Silem-Horas-Bibliothek, Silem, Schriftrolle 237, aus dem Zelemya

»Als die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Es war die vielleibige Bestie – das Zerrbild des Lebens selbst. <sup>20)</sup> Brüllend, hechelnd und geifernd drang die Bestie in die Welt ein. So grässlich war ihr Anblick, dass die Menschen sich schreiend am Boden wanden und selbst Götter mit Grausen ihr Anlitz bedeckten.

Jene aber, die der Bestie entgegentraten, führten einen Kampf, der aussichts-



Verehrung des Namenlosen Gottes

<sup>12)</sup> Auf der offiziellen Kaiser-Reto-Weltkarte ist im äußersten Westen eine gildenländische Stadt namens Telam Isoru eingetragen. <sup>13)</sup> Der Ursprung der Gestaltwandler? <sup>14)</sup> Hundertfacher Opferort. <sup>15)</sup> Auch die Nivesen erzählen von der Verwüstung durch die Himmelswölfe und von der Vertreibung aus dem 'Rauen Land'. Die Nivesen waren nie (mehr?) bereit, etwas Neues aufzubauen, und die meisten ihrer Märchen enden tragisch. <sup>16)</sup> Verbannung an den Rand der sechsten Sphäre? <sup>17)</sup> Menschheit meint hier wohl die Sterblichen aller Rassen – befellt, geschuppt, mit glatter Haut oder gefiedert. <sup>18)</sup> Könnten Finsternisse des Madamals (Mada steht in der sechsten Sphäre) durch dämonische Manifestationen im Limbus (dem Weg in die dritte Sphäre) entstehen? Bei? Kelhachamada? <sup>19)</sup> Die zwölf Erzdämonen als Antithesen zu den zwölf Göttern. <sup>20)</sup> Das Omegatherion.



los schien. Ihr grotesker Leib wuchs mit jedem Treffer, und selbst magischer Stahl hatte keine Kraft wider sie. Gift schoss aus ihrem Maul, und wo ihr Speichel hintraf, da entstanden die vier Sümpfe des Todes.<sup>21)</sup> Waffen von Endurium gewannen die Helden, doch der Saft der Bestie kroch die Klingen hoch und tötete jeden. Waffen von überderischem Titanium führten die Alveraniare, aber wo eine Klinge traf, da wuchs ein Spinnenbein hervor, groß wie ein Mammutbaum. Waffen von ewigem Göttergold führten die Götter, doch selbst das Blut der Bestie war brennendes Gift, und brodelnde Ströme und saure Seen verwüsteten das Land. Tausend mal tausend Menschen verschlang die Bestie, und jeder Leib machte die ihren größer.

Unter den Kämpfern der Welt aber waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, die war einhundert Meilen groß, Mithrida die Rote, die war zweihundert Meilen groß, und Sokramor die Schwarze, die war dreihundert Meilen groß. Und da sprach Hazaphar: "Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet gegen es. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muss auch die Bestie vergehen." Und als sie das gesprochen hatte, verwandelten sich die drei Schwestern in Klingen, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei.<sup>22)</sup> Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff nach der Gelben Klinge, Rondra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, dass nur Kor sie heben konnte. Abermals kämpften die Götter gegen die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sicheln durch deren Leiber. 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. Schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut. So kam es, dass die Bestie besiegt und eingekerkert wurde. Die drei Gigantenklingen aber waren im giftigen Blut der Bestie brüchig geworden, und das Leben der Gigantinnen war nur noch schwach, und so legten die Unsterblichen die drei zur Ruhe, auf dass sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen.<sup>23)</sup> Als der Dämonensultan aber sah, dass die Bestie besiegt war, da zog er sich in die Abgründe jenseits der Sterne zurück. Rings um das gestirnte Bollwerk des Zwölfkreises aber errichtete er zwölf Heerlager, und für jeden Tag des Zwölfkreises bestimmte er einen dämonischen Wächter, zu melden, wann die Wachsamkeit der Götter und Menschen erlahmen sollte."<sup>24)</sup>

—vereinfachte Abschrift aus dem Arcanum, 1008 BF

»... So wurde der Namenlose nochmals besiegt. Da ergriffen ihn die sechs Hohen Drachen, und die sechs Alten Drachen führten ihn hinaus an den Rand der Welt, wo der Abgrund brodelte. Die Alveraniare stiegen herab in die Dritte Sphäre und verkündeten das Urteil und meißelten den heiligen Spruch ein auf jedem Kontinent, damit die Sterblichen für alle Zeiten vom Sturz des Namenlosen wüssten. Der Namenlose aber wurde am Rande der Welt angekettet, geschmiedet in die Bresche, die er selbst in die Sphären geschlagen hatte, hinter sich den grauenvollen Abgrund des Nichts und das Heulen Tausender Dämonen, die an seinem Leib zerren.«<sup>25)</sup>

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

## 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. Einige Vertreter alter Hochkulturen leben noch heute auf Dere, auch wenn die Zeiten, in der ihre Völker über Dere herrschten, längst vergangen sind. Zu nennen wären hier die mächtigen Drachen, aber auch die Riesen, Trolle und Zyklopen. Die Gründe für den Untergang jener und anderer Kulturen liegen allzu häufig im Dunkeln. Dennoch haben in den letzten elf Zeitaltern Völker ihre Gelegenheit bekommen, die Geschicke der Welt zu gestalten, hoch zu den Göttern empor zu steigen oder tief zu fallen.

### Das erste Volk des PRAIOS

»Wahrlich, höre nun von des PRAIOS' erster erwählter Rasse, den Ucurianern, auch Gryphonen genannt, denen der Ewige Los ein eigenes Zeitalter bestimmte.<sup>26)</sup> Den Menschen gleich waren sie, mit hohen Schultern und von edler Gestalt, doch zugleich von Haupt und Haar wie Löwen, Tiger und Katzen.<sup>27)</sup> Sie beherrschten die Himmel und die Erden, die ihnen PRAIOS zum Lehen gegeben hatte, denn sie ritten auf Adlern und fuhren auf Schiffen, die von Riesenfalken gezogen wurden. Und Aurelia, die Stadt aus Gold, war nichts anderes als die ewige Krone des Götterfürsten selbst.<sup>28)</sup> 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 Frevler jedoch, die seinem Willen trotzen, die stieß er hinaus aus der Welt, den Dämonen zum Fraß und zur Willkür, und als Irrhalken 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."<sup>29)</sup>

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

## DER URSPRUNG DER KULTURSCHAFFENDEN VÖLKER

### Die Erschaffung des Menschen

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

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

<sup>21)</sup> Vermutlich das Totenmoor und das Nebelmoor, die Echensümpfe und der Mysob. <sup>22)</sup> Auch eine der Sagen vom Infundibulum – Hesindes Trichter – berichtet von dieser Schlacht. <sup>23)</sup> Eine sehr genaue Beschreibung der Schwarzen Sichel, Roten Sichel und der Gelben Sichel. Sie bestehen trotz ihrer Größe aus brüchigem Schiefer! Der Firun-Glaube behauptet vom Hängenden Gletscher in der Schwarzen Sichel, Firun habe darunter etwas begraben. <sup>24)</sup> Ursprung der dämonologischen (namenlosen?) Schule von den (dämonischen) Tagesherrschern, die bei Beschwörungen angerufen werden sollen? <sup>25)</sup> Das Urteil gegen den Namenlosen zeigt, dass er und die Dämonen keineswegs verbündet, sondern nur gemeinsame Feinde der Götter sind. <sup>26)</sup> Das sechste Zeitalter. <sup>27)</sup> Vergötterte Katzenwesen finden sich mehrfach: der Tempel der Roten Jaguar bei Gulagal im Dschungel der Waldmenschen, die Darstellung von Zerzal, der hochelfischen Göttin des Todes, die (erst kürzlich erfolgte) Identifikation Kors mit dem schwarzen Mantikor. <sup>28)</sup> Man beachte, dass die Gryphonen auch dem Sturm opfern – die Rivalität von PRAIOS und Rondra scheint Äonen alt zu sein. <sup>29)</sup> Die güldenländischen Siedler drangen auf der Suche nach einer Stadt aus Gold nahe der Sonne über die Goldfelsen (!) bis in die Khôm vor. Als plausibler Ort erscheint jedoch der Südkontinent Uthuria, der ganz nahe der Sonne liegen soll. <sup>30)</sup> Bedeutet dies den Beginn des zwölften Zeitalters und das Erscheinen des Menschen? Vielleicht bedeutet es auch 'als die Schöpfung – noch – vollendet war', also die Zeit vor dem Namenlosen und seiner Frevel.

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

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

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

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

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

Gylða war die älteste, und sie nahm für ihre Nachfahren Besitz von dem Land, da sie geboren ward. So erbaute sie das prächtige Gylðhall.<sup>32)</sup>

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

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

Von Marhyna, der Drittegeborenen, heißt es, dass sie Tausende ihrer Nachfahren überlebte und sterben sah, und dass sie deren Schicksal nicht ertragen konnte. Zweimal zog sie aus, ihren Kindern ein neues Land zu finden, aber alles, was Marhyna anfang, war zum Scheitern verurteilt. Und auch ihre Nachfahren sollen den Fluch tragen, nichts Bleibendes zu schaffen und nur aufzubauen um einzureißen.«

—Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Bardo-Ausgabe, Gareth, 950 BF

### Die Äonen der Ewigkeit

»So lang des Pyrdacor Essen zerstreut  
und sein Karfunkel nicht befreit,  
so lang dasz Beyde nicht gemeysam,  
so lang bleibt Namenloses eynsam.

Doch wird er einstens nicht mehr schlafen,  
wird seyne Völkerscharen strafen,  
die Rache Pyrdacors wird brennen,  
ihn nichts vom Namenlosen trennen!«<sup>34)</sup>

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

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

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

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



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

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

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereit. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.<sup>37)</sup>

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

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

Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das zwölfte – denn es ist euer Zeitalter. Los ist mit euch, weil ihr mit Los seid.«<sup>37)</sup>

—Verkündung des Allvogels am Raschtul-Kandscharoth (Raschtulswall), Praios 1021 BF

»Am Ende aller Zeit, in einer Million Jahren, lodert das Urfeuer auf, das LOS entfacht hat. Alt geworden über die Maßen, empfängt es den Leichnam der SUMU und damit alles Sein. Aber auch LOS tut Buße und wird vom Urfeuer umhüllt. Schließlich verglimmt auch das Urfeuer, fällt in sich zusammen, und die Asche verweht, bis Nichts ist.

Doch der Wind der frei gewordenen Zeit entfacht erneut die Glut, und aus dem Urfeuer treten LOS und SUMU, wiedergeboren und versöhnt, und das neue Alles beginnt.«

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

<sup>31)</sup> Wenn schon die Berührung mit einem Stein der Weisen Intelligenz gab, was geschah dann mit Kreaturen, die so einen Splitter in sich aufnahmen? Man denke an den Karfunkel, den man im Hirn von Drachen finden kann. <sup>32)</sup> Gylðenland? <sup>33)</sup> Den Wanderer Aves hielt es nicht lange in Aventurien, und auch heute noch rastet er nicht und zieht als Wandelstern über den Himmel.

<sup>34)</sup> Auch die Erzzwerge prophezeien eine jüngste Schlacht gegen 'den Drachen'. <sup>35)</sup> Innerhalb von LOS' Augenblicken mit Ausbleiben und Wiederkehr des Allvogels lässt sich ein weiterer Rhythmus erkennen: Wie Tag und Nacht abwechseln, so folgen im Abstand von 1.000 Jahren echte Heldenzeitalter aufeinander, wie beispielsweise die Siebenstreich-Zeit vor 2.000 Jahren und die Vereinigung der Zwölf vom Theaterorden vor 1.000 Jahren. <sup>36)</sup> Bemerkenswert, dass die Novadis von ihrem Eingott Rastullah behaupten, dass er ein ganzes Zeitalter verschlafen hat und erst kürzlich erwacht ist. <sup>37)</sup> Das Ende eines Zeitalters braucht nicht das Ende einer Rasse zu sein, wie Trolle und Drachen beweisen.



# DIE GEMEINSCHAFT DER ZWÖLF

## ZUSAMMENARBEIT DER KIRCHEN UNTEREINANDER

Als Kirchen eines Pantheons von zwölf Göttern stehen sich die einzelnen Kulte so nahe wie Brüder und Schwestern. Versuche zur intensiven Zusammenarbeit der Kirchen, gar der Zusammenlegung aller, hat es in der Vergangenheit bereits gegeben (siehe auch den Bund des Wahren Glaubens, S. 80ff.). Eine Einigkeit der zwölf Kirchen jedoch ist tatsächlich nicht mehr als ein gerne verbreiteter Mythos. Bereits wenn es um die Eingrenzung von Zuständigkeiten geht, bestehen große Differenzen – ganz zu schweigen von den Methoden der Problembewältigung. Und so ist es nicht verwunderlich, dass sich die Oberhäupter der einzelnen Kirchen zwar hin und wieder untereinander absprechen, es jedoch kein Konzil gibt, in dem sie alle gemeinsam zusammentreten.

Ein politisches Instrument zur Beratung des Kaisers des Neuen Reiches ist das *Kollegium der Zwölfgötter*, das bei der Reichsgründung eingeführt wurde und für Kaiser Ugdalfs minderjährigen Sohn die Regentschaft übernahm. Während der folgenden Zeit der Priesterkaiser heftig in Veruruf geraten, wurde es unter den Almadaner Kaisern wieder eingeführt. Mehr als den Status von Sprechern der Kirchen und einem Gerichtshof für zwischenkirchliche Streitigkeiten im Neuen Reich haben die Mitglieder des Kollegiums jedoch nicht inne.

Eine ähnliche Institution ist der *Konvent der Geweihten der Zwölf* für das Horasreich, das seit der Unabhängigkeit des Alten Reiches in der Konventshalle zu Vinsalt tagt.

Mehr ein Krisenstab als ein Beratungsrat ist das *Zwölfgöttliche Konzil zu Perainefurten*, das aus den Gesandten der aus Tobrien vertriebenen Kirchen zusammengesetzt ist. Das Konzil begleitet den Kampf gegen die Heptarchen und ihre Schergen mit der Hilfe der Götter.

## KIRCHENRECHT

Geweihte als Richter, Kläger und Beklagte haben einen besonderen Status, der hier kurz skizziert werden soll:

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

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

- Als Angeklagter hat der Geweihte das Recht auf einen Prozess vor einem kirchlichen Gericht, das ihn jedoch in der Regel mindestens so streng bestraft wie ein weltlicher Richter. Die Kirchen sind nicht glücklich über Priester, die ihren Ruf beflecken, selbst wenn es 'nur' um weltliche Vergehen und nicht um kirchliche Verfehlungen geht. Ein Geweihter kann nicht in Abwesenheit (endgültig) verurteilt werden.

- Kläger, Richter und Henker zugleich sind in Aventurien gelegentlich nur die Bannstrahler (s. S. 31) – und das wird ihnen selbst von vielen Praios-Geweihten als grobe Anmaßung ausgelegt.

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

## KIRCHLICHE RÄNGE UND TITULATUREN

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

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

**Akoluthen:** Die Inhaber der niederen Weihen eines Ordens oder einer Kirche (meist Klostergeschwister oder Prediger) werden vielfach mit dem Titel 'Euer Ehren' und natürlich mit dem höflichen 'Ihr' angesprochen.

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

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

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

**Erzpraetoren:** Diese Hohen Tempelvorsteher sind als Verwalter wichtiger Gotteshäuser in manchen Kirchen über die übrigen Praetoren hinausgehoben. Häufig werden auch die Anführer kirchlicher Orden in diesem Grad eingestuft (die von wirklich wichtigen Orden sogar als Metropolit, s.u.). Wenn es diesen Rang gibt, lautet die Anrede 'Exzellenz'. Oft wird ihnen ein tiefe Verbeugung aus Höflichkeit gewährt.

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

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

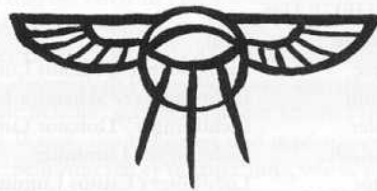
**Ein Wort zum Gruß:** Während die universelle Formel "Die Zwölfe zum Gruße" immer richtig ist, grüßen Geweihte normalerweise immer im Namen ihrer Gottheit – es sei denn, sie begrüßen einen anderen Geweihten, denn dann sollten sie, wie jedermann aus Höflichkeit, im Namen der Gottheit des Angesprochenen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

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

## Kirchenorden

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

# BRINGER DES LICHTS – DIE KIRCHE DES PRAIOS



## PRAIOS FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Sonne, Gesetz, Herrschaft, Hierarchie, Ordnung, Gericht und Rechtssprechung, bedingungslose Ehrlichkeit und Wahrhaftigkeit, Zeitmessung, Magiebann, Sünden

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien, jedoch mancherorts verboten (Menggilla) bzw. ohne Bedeutung (Thorwal)

**Weltliche Aufgaben:** (Lehns-) Eide besiegeln, Rechtsexperte, Untersuchungen von Verbrechen an den Kirchen, Verfolgung gefährlicher magischer Umtriebe

**Wichtige Tempel:** Neu-Gareth (Stadt des Lichtes), Beilunk (Kuppeltempel), Elenvina, Greifenfurt, Praiosdank, Balträa, Fasar, Kuslik, Ragath, Wehrheim

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

**Sternbild:** Sonne, Greif

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

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Ucuri (Halbgott), Horas, Schelachar (das Gesetz), Urischar (die Ordnung), Darador (Hoher Drache des Lichts), Greifen, insbesondere Garafan (Marschall der Greife), Jermoran (Alveraniar des Sommers) und Orungan (offenbarte sich den gildenländischen Siedlern, mythologischer Träger Horas'), Branibor (Hoher Drache), der Greif (Herold), Himmlischer Hof der Illuminierten, Sta. Lechmin von Weiseprein, St. Gilborn von Punin, St. Arras de Mott, St. Owilmar (Erbauer der Stadt des Lichts), alle regulären Boten des Lichts

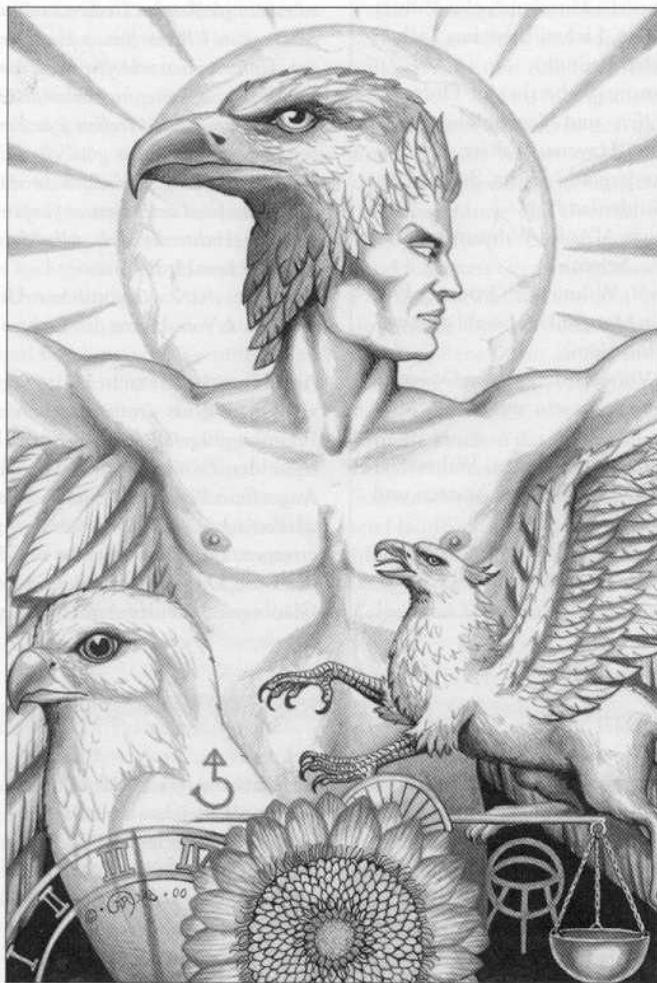
**Orden und Laienbruderschaften:** Heilige Inquisition, Sonnenlegion, Orden vom Bannstrahl Praios', Orden des Heiligen Hüters

**Heilige Talismane und Artefakte:** Auge des Praios, Ewiges Licht, Tiara des Lichtboten

**Heilige Orte:** Neu-Gareth, Beilunk (Arcanum Interdictum), Balträa

(Orakel), Praiosdank (Arcanum Interdictum), Greifenfurt (Greifenberg)

**Sinnbilder:** 'Praios' reinigende Flamme' (Scheiterhaufen), 'Im Praios-Chor singen' (sich unterordnen), 'auf Praios' Spuren wandeln' (die Wahrheit suchen)



**Heiliges Tier:** Greif

**Heilige Farben:** Gold, Rot-Gold

**Heilige Pflanzen:** Bosparanie (ird.: Edelkastanie), Praiosblume (ird.: Sonnenblume), Gilbornskraut (ird.: Johanniskraut), Eibisch

**Heilige Steine:** Bernstein, Praios-Diamant (gelber Diamant), Zitrin

**Opfergaben:** Gold, Goldschmuck, Bernstein (auch als Brandopfer), Kerzen, Heiligenfigürchen aus Holz, Metall (möglichst vergoldet) oder Stein, Gelübde, Tempelschmuck, Weihrauch, duftendes Praiosandelholz

**Politischer Einfluss:** immens im Mittelreich (Schutzgott des Reiches), sehr groß in allen anderen Ländern des Zwölfgötterkults. Da Praios von den Adligen als 'ihr Gott' beansprucht wird und somit ihre Herrschaft legitimiert, kann die Kirche auch Einfluss auf viele Adelshäuser ausüben. Nominell gilt natürlich ebenfalls das Neutralitätsgebot.

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** extrem hoch. Jeder Befehlsgeber hat Praios' Legitimation auf seiner Seite – Befehlsverweigerung ist ein eklatanter Verstoß gegen die Kirchenordnung.

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** außerordentlich gering. Praios ist der Herrscher der Zwölfgötter,

und die Zwölfgötter sind die einzig wahren Götter.

**Feindbilder:** Lüge, Unglaube, Magie (und deren Missbrauch), Freidenker und Aufständische, Demokraten und Ketzer

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

**Ziele der Kirche:** Machterhalt des Adels, Kampf gegen jeglichen Un-



glauben, gegen Dämonen und Paktierer. Missbrauch von Magie verhindern und Magieanwender unter Beobachtung stellen.

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

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

#### WEIHEGRADE

| Funktion    | Titel                             |
|-------------|-----------------------------------|
| Novize      | Lichtsucher / Quaestor Lumini     |
| Akoluth     | Lichtverehrer / Venerator Lumini  |
| Priester    | Lichtbringer / Donator Lumini     |
| Erzpriester | Lichtträger / Luminifer           |
| Practor     | Lichthüter / Custos Lumini        |
| Erzpraetor  | Erleuchteter / Illuminatus        |
| Metropolit  | Wahrer der Ordnung / Luminifactor |
| Patriarch   | Bote des Lichts / Heliodan        |

#### DIE ORDNUNG DER PRAIOS-KIRCHE (ORDO LUMINIS)

**Ordnung Mittelreich / Ordo Mediterrana** (Sitz: Gareth; Wahrer der Ordnung Pagol Greifax von Gratenfels; Mittelreich plus Vallusa und Uhdenberg, dazu Lichtei Wehrheim, Lichtei Elenvina, Lichtei Greifenfurt, Exarchat Tobrien, Exarchat Beilunk)

**Bornland / Ordo Bornia** (Sitz: Festum; Wahrerin der Ordnung Nadjescha von Gulnitz; Bornland, Elfen- und Nivesenlande)

**Greifenlande / Ordo Gryphonia** (Sitz: Havena; Wahrer der Ordnung Praiosson Greiffas; Albernä, Andergast, Nostria, Sveltlande, nominell auch Orkland, Thorwal, Gildenland)

**Regengebirge / Ordo Meridiana** (Sitz: Al'Anfa; Wahrer der Ordnung Amosh Tiljak; Al'Anfa, Mirham, Selem)

**Dröl / Ordo Terra Praiotis** (Sitz: Dröl; Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur; Dröl, nominell auch Mengbilla (obwohl dort verboten) und Südmeer, dazu Lichtei Höt-Alem)

**Bosparan / Ordo Bosparanis** (Sitz: Vinsalt; Wahrer der Ordnung Saryun Loriano; Horasreich und Zyklopeninseln, mit Lichtei Met-humis)

**Aranien und Maraskan / Ordo Arania** (Sitz: Zorgan; Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus; Aranien und nominell Maraskan, dazu Exarchat Jilaskan)

**Tulamiden / Ordo Tulamidia** (Sitz: Fasar; Wahrer der Ordnung Lazlo Fitz Stratzburg; Fasar, Khunchom, Thalusa, nominell Khôm)

**Menschenbild:** Jedes Wesen hat seinen Platz im göttlichen Plan. Wer herrscht, herrscht in Praios' Namen, wer dient, dient auf Praios' weisen Ratschluss hin. Wer jedoch seine Macht missbraucht, dem ist Praios' Zorn gewiss. Wen Praios aber auf den Herrscherthron setzt, besitzt die Weisheit, Praios' Plan zu erkennen.

**Stärkstes Argument:** "Praios sieht alles."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** die Ordnung der Gesellschaft sichern, Unglauben und Ketzerei bekämpfen.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Praios ist der oberste der Götter und der Gott des Adels, von dessen Geweihten der einfache Handwerker oder die schlichte Bäuerin sich oft furchtsam distanziert. Nicht selten liegt diese Angst der einfachen Bevölkerung am Bild der Praios-Priester in den Köpfen der Aventurier (das durchaus vielerorts übertrieben ist). Sie gelten als streng, unerbittlich, humorlos und arrogant, und als gnadenlos, wenn man ihre Ge- und Verbote auch nur unabsichtlich beleidigt. Und so kommt es, dass man den Götterfürsten selbst vielerorts eher fürchtet als liebt und seine Priester überkorrekt und vorsichtig behandelt werden. Wo aber wenig Einfluss der 'harten' Praios-Priesterschaft spürbar ist, kennt man durchaus lokale Sonnenfeste und einen offeneren Umgang mit dem Leben spendenden Licht und der Suche nach Gerechtigkeit.

#### VOM WESEN DER GOTTHEIT

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

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

Als Himmelsgreif zieht Praios tagtäglich über das Firmament und wird auch häufig als großer Greif oder Mann mit Adlerhaupt dargestellt. Praios' wohlgefällige Zahl ist die Eins, denn er ist der erste und mächtigste der Zwölf. Wie sein Vater Los verfügt er über das alles sehende 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.

## DIE KIRCHE

Der Kult des Götterfürsten ist eine zwar kleine, aber umso einflussreichere Gemeinschaft, denn vielerorts wird die weltliche Herrschaft auf ein Privileg Praios' oder sogar auf kosmisches Gesetz zurückgeführt. Und so nimmt es nicht Wunder, dass die Verehrung des Sonnen- und Gesetzesgottes vom Adel besonders gefördert wird. Die Kirche ist ein Gegner der Zauberei, die den Göttern nur durch die Verräterin Mada abgetrotzt wurde – und zwar in dem frevlerischen Versuch, die Menschen den Göttern gleichzustellen. So zumindest sieht es vielerorts die Praios-Kirche. Nur durch die politische Macht der Magiengilden wurde der Praios-Priesterschaft eine zähneknirschende Duldung der Gildenmagier abgerungen.

Insgesamt ist die Praios-Kirche an ihrem Einfluss gemessen erstaunlich klein. Fast zwei Drittel der Priesterschaft gehören der Stadt des Lichtes an; dazu kommen die Mitglieder der Kirchenorden, die Sonnenlegionäre und zahlreiche Tempeldiener. 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 Dröl sind vor Praios gleich, obwohl im Einflussbereich des einen bis zu 100.000 Gläubige die Tempel aufsuchen, bei dem anderen höchstens 800.

#### Struktur und Hierarchie

Die Gewandung der Priesterschaft besteht aus einem weißen Untergewand, über dem die über der Schulter dreifach gefaltete Robe, die Tiara mit Kopftuch und Zwölfkronen und der Gürtel mit den Sphärenkugeln getragen werden. Den 'Stufen der Heiligkeit' entsprechen die Farben von Robe und Tiara, wobei die Farben Rot, Gold und Weiß einander aufsteigend folgen. Alle Geweihten tragen das zwölfflammige Sonnenzepter als Ritual- und Standeszeichen.

## GÄNGIGE ANSICHTEN DER PRAIOS-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Rondra:** Viele von ihnen sind mit ihrem Platz nicht zufrieden. Doch Rondra ist die Zweitgeborene und daher Praios zu Gehorsam verpflichtet.

**Boron (Al'Anfa):** Der alananische Boron-Kult ist ketzerisch, weil er Boron an Praios' Stelle setzt, die Stadt Al'Anfa als solche ist aber noch nicht verloren.

**Hesinde:** Sie schützen jene, die den Fluch Madas in sich tragen. Hat aber ein Zauberer Schaden angerichtet, rufen sie nach uns.

**Phex:** Sie huschen durch die Schatten und verspotten das Licht des Herrn. Doch wer mit der Dunkelheit paktiert, wandert auf einen schmalen Grat!

**Sumu und Satuarä:** Die Erdmutter starb vor Äonen. Was hält diese Kulte am Leben? Sie spotten den Göttern und tragen Madas Fluch mit Wonne. Ihre Seelen sind bereits fast verloren.

**Rastullah:** Diese fehlgeleiteten Fanatiker müssen bekehrt werden.

**Rur und Gror:** Arme Irre auf einem sehr gefährlichen Weg.

**Novizen – die QuaeSTORES Lumini:** Die Lichtsucher stehen als Anwärter auf ein heiliges Amt bereits in hohen Ehren. Sie tragen ein weißes Untergewand, eine ärmellose rote Robe, eine weiße Filzkappe und eine Sphärenkugel am Gürtel.

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

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

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

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

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

**Metropolitan – Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten:** Die höchsten Würdenträger nach dem Boten des Lichtes, hierarchisch auf einer Stufe stehend, sind die acht Wahrer der Ordnung (bosp. Luminifaci) sowie der Marschall der Sonnenlegion, der Groß-Inquisitor, die Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens sowie die Hüterin des Zehnts, der die Vermögensverwaltung der Praios-Kirche obliegt. Sie tragen goldbrokatene Roben, die Geweihten zusätzlich Tiaren und Schärpen aus weißem, golddurchwirktem Brokat und Gürtel mit fünf Sphärenkugeln. Die Ordensmeister des Bannstrahl-Ordens und des Ordens der Heiligen Hüters, die Meisterin der Ucuriaten und der Greif als Hochherold der Kirche haben zusätzlich jeweils eine beratende Stimme im Rat des Lichts.

**Patriarch – der Bote des Lichts:** Der Heliadan ist das absolute Oberhaupt der Praios-Kirche, dessen Wort Praios' Wille und unerschütterlich ist. Er ist die Stimme, die befiehlt, getragen von der Macht Praios'. Er ist der Hüter des Auges Praios', des heiligsten und mächtigsten Talismans der Praios-Kirche. Sein Amt hat er so lange inne, wie es des Götterfürsten Ratschluss ist. Ihm allein sind die Greifenreiter unterstellt. Seine Würde erkennt man an der weißgoldenen Brokatrobe, der heiligen weißgoldenen Tiara des Lichtboten und dem Gürtel mit den sechs Sphärenkugeln.

## Praios-Dienst und Zeitmessung

In den meisten großen 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 auf offenem Feld, statt und ergeben sich in flammenden Predigten gegen die Missachtung der Gesetze, gegen die unheilige Zauberei und die Lüge und für die Einhaltung der praiosgefälligen Ordnung. Abschließend folgt stets ein gemeinsames Bußgebet.

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

## Rituelle Zeichen der Praios-Kirche

Erwähnenswert sind die typischen Handzeichen der Praios-Kirche: die Sonnenscheibe (siehe S. 28) als Segenszeichen oder (mit der kompletten Handfläche nach außen) als Abwehrgeiste gegen Zauberei. Das Auge (die vorgereckte, weit gespreizte, offene Hand) ist ein klassisches Bann- oder Fluchzeichen. Der Schwur letztendlich (ausgestreckter Daumen, Zeige- und Mittelfinger) erfolgt mit der linken, der Herzhand.

## STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Die momentan 'offizielle' Fraktion ist die der *Mystiker* um den Lichtboten, die den vom Höchsten selbst oder den Greifen vermittelten Visionen folgt und versucht, göttliches Recht und göttliche Ordnung visions- und wortgetreu umzusetzen. (Einflussreiche Vertreter sind zum Beispiel der Greif, Nadescha von Gulnitz und Lazlo Fitz Stratzburg.)

Als *Legalisten* werden diejenigen Geweihten bezeichnet, die sich ganz dem Umgang mit und der Ordnung der materiellen, diesseitigen Welt verschrieben haben. Sei es als Ratgeber der weltlichen Obrigkeit, für die sie sowohl das alveranische wie auch das niedergelegte derische Recht interpretieren, sei es als Richter oder gar als Nutznießer dieser Ordnung. (Einflussreiche Vertreter sind zum Beispiel Amosh Tilijak, Praionor di Balligur, Staryon Lorian und Praiwin von Orkenfeld.)

Der stärkste Flügel der Praios-Kirche ist jedoch immer noch derjenige der *Traditionalisten*, die sowohl die zwölfkirchliche Bedeutung des Götterfürsten (gegen lokale Verehrungen anderer Zwölfgötter) als auch den weltlichen Einfluss der Kirche gestärkt sehen wollen. (Einflussreiche Vertreter sind zum Beispiel Pagol von Gratenfels, Gerowin von Har-



denfels-Albenhus, Praiosson Greiffas, Rapherian von Eslamshagen und Gwidühenna von Faldahon.)

Eine neue und bislang noch kleine Fraktion innerhalb der Geweihtenschaft bilden die *Braniborier* (einflussreiche Vertreterin: Lechmin von Hartsteen). Sie sehen Praios selbst als Quell einer universellen Gerechtigkeit an, die sich in erleuchteten Gesetzen für Adel und Volk gleichermaßen zu äußern habe. Für die Braniborier ist die weltliche Ordnung ebenfalls der göttlichen unterworfen, weswegen vor Praios' Richterstuhl einzig die Taten für oder wider die Ordnung, nicht aber weltlicher Stand oder Reichtum zählen. Besonders überzeugte Braniborier halten sich an die Setzung, dass ein Angeklagter unschuldig ist, bis seine Schuld bewiesen wurde. Sie sind daher bisweilen als Rechtsbeistand, teilweise aber auch als detailversessene Ermittler tätig.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Seine Erhabene Weisheit Hilberian Praiogriff II. Heliogan steht der Praios-Kirche als Bote des Lichtes vor. Er zählt zu den Mystikern, hat mit den Greifen gesprochen und ordnete sich nach der von ihm verursachten Kirchenspaltung auf den Schiedsspruch des Orakels von Elenvina hin wieder dem Boten des Lichtes unter (damals noch Jariel Priaiotin XII.). Der dritte Orakelspruch von Balträa ernannte ihn dann tatsächlich zum Lichtboten. Mit umfassenden Entscheidungen für die Kirche ist er seit seinem ersten, schrecklichen Irrtum vorsichtiger geworden.

Die Wahrer der Ordnung stehen dem Heliogan im Rat des Heiligen Lichtes zur Seite:

- **Nadjescha von Gulnitz**, eine asketische und energische bornische Adlige;
- der für einen Praios-Priester fast intrigant zu nennende Faserer **Lazlo Fitz Stratzburg**;
- der eher gemäßigte **Pagol Greifax von Gratenfels**, der sich speziell für den Kampf in Tobrien einsetzt;
- der konservative und unbewegliche **Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus**;
- der inspirierte und handfeste Eiferer **Praiosson Greiffas** aus Havena;
- die außerordentlich reaktionäre **Gwidühenna von Faldahon**, die Fürst-Illuminatin von Beilunk;
- **Amosh Tiljak**, der sich in Al'Anfa mit dem Status Praios' als Rechtsgottheit zufrieden geben muss;
- der strenge und konservative, aber gerechte **Staryun Loriano** und
- **Praionor di Balligur** aus Dröl, der seine Finger in allen politischen Geschäften zu haben scheint.

Zum Rat des Heiligen Lichtes gehören ebenfalls:

- die Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens, **Illtschjana Praiadne Krasnakoff**, die die Schriften eher wegsperrt als verwaltet;
- die Hüterin des Zehnts, **Ariadne von Hohenföhren**, der die Vermögensverwaltung der Praios-Kirche obliegt;
- der momentan besonders um die innere Ordnung der Kirche besorgte Großinquisitor **Rapherian von Eslamshagen** und
- der von Feinden und Untergebenen gefürchtete Marschall der Sonnenlegion **Praiowin von Orkenfeld**.

Weitere wichtige Personen sind der Ordensmeister des Bannstrahl Praios', die Ucuriaten-Marschallin Falconia von Eslamsroden (eine Akoluthin), die ihren Orden zu absoluter Pflichterfüllung und Neutralität anhängt, sowie der Ordensmeister des Ordens des Heiligen Hüters, Regardon de Mott, der die Geheimnisse des Ordens geradezu paranoid hütet.

Illustre Persönlichkeiten sind der Greif, der von tiefschwarzer Hautfarbe ist und oft als Praios' weltlicher Herold bezeichnet wird und den Orden der Ucuriaten ins Leben rief, sowie die mit ihren fast schon revolutionären Ansichten immer wieder mit allen anderen Fraktionen der Kirche aneinander geratende Greifenfurter Praiota Lechmin Lucina von Hartsteen.

## DIE TEMPEL

Obwohl sich des Herrn göttlicher Wille zur Ordnung in einer detaillierten Hierarchie der Kirche repräsentiert, ist die wichtigste Einheit in der Praios-Kirche der Tempel, in dem die Gläubigen die Nähe des Götterfürsten erfahren sollen. Der Tempel ist Praios' Haus auf Dere, ausgestattet mit der kostbarsten Gabe des Herren Alverans: seinem Ewigen Licht. Oft finden Götterdienste im Freien statt (und somit direkt unter Praios' Licht). Aber auch die prachtvollen, lichtdurchfluteten Tempelhallen bringt den Gläubigen Alveran näher.

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Gemeinschaft des Lichts ist die stärkste geistliche Stütze der weltlichen Obrigkeit und daher aufs Engste mit ihr verbunden. Im Mittelreich stehen Geweihte des Praios jedem Adligen ab Grafenrang zur Seite. Dazu kommen unzählige Geweihte in Richterämtern (oder als Schöffen). Im großen Bereichen des Mittelreichs gelten Demut, Obrigkeitshörigkeit und Ablehnung von Zauberei als Tugenden des Volkes. In Teilen des Bornlands, Nostrias und Andergast ist die Kirche Praios' sehr einflussreich, selbst im Horasreich prägen ihre Rechtsvorstellungen den Staatsaufbau. Einzig in den tulamidisch geprägten zwölfgöttlichen Ländern (mit Ausnahme von Thalusa) und in Thorwal ist ihr Ansehen gering.

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

Auch wenn die meisten Anhänger der Gemeinschaft des Lichts dem Adel entstammen, ist gerade in den grenznahen Gebieten zu den Schwarzen Ländern die Verehrung der ordnungsbringenden Macht der Praios-Kirche auch beim einfachen Bauern und Bürger nicht gering. Speziell hier entlädt sich bisweilen auch die Praios-Frömmigkeit in Pogromen gegen Zauberer und Andersgläubige.

Vom einfachen Volk werden die Praios-Geweihten hauptsächlich als unerbittliche Richter gefürchtet, und das schiere Auftreten eines Geweihten, mehr natürlich noch eine flammende Predigt, haben schon so manchen Aufstand gegen die Obrigkeit im Keim ersticken lassen.

## PEVERE STRÖMUNGEN

In den Augen vieler Aventurier ist der Fürst der Götter dem einfachen Menschen ebenso fern, wie es ihm der Kaiser auf seinem Thron ist. Mit diesem Umstand sind nicht nur die Braniborier unzufrieden. Gerade in den Grenzen zu den Schwarzen Ländern, aber auch unter den reisenden Praios-Geweihten, kristallisiert sich zunehmend der Wunsch heraus, ihren Gott auch dem Volk wirklich nahe zu bringen. Denn schließlich sind es Gesetz und Ordnung und nicht zuletzt Aufrichtigkeit, die in den Schwarzen Ländern – und an vielen anderen Orten Deres – so bitterlich fehlen. Mit ihrem Wunsch stoßen diese – wenigen – Geweihten nicht selten auf Widerstand in den eigenen Reihen. Und häufig werden diesbezüglich Dispute geführt, die die Frage stellen, ob eine Nähe zum einfachen Volk, die mehr Wert auf Wahrheit, Aufrichtigkeit und Gerechtigkeit als auf Hierarchie und Ordnung legt, denn überhaupt im Sinne des Götterfürsten sein könne. Ob und inwieweit sich diese Strömungen durchsetzen oder auch nur behaupten können, bleibt abzuwarten. In jedem Fall aber, so brachte es jüngst eine Geweihte der jungen Göttin auf den Punkt, weht der frische Wind der Tsa nun auch als laues Lüftchen in des Praios' geordneten Hallen – dem Volk zur Freude, dem Adel zum Verdross.

# HEILIGE UND ALVERANIARE

## Heilige

Die Heiligen – sowohl die Vorbilder als auch die Mittler und erst recht die Märtyrer – bilden einen wichtigen Pfeiler des Praios-Glaubens. Der Heiligenkult ist für die Kirche bedeutsam (nicht zuletzt, um abzuwägen, von welcher Opfersumme an für einen Gläubigen ein Gebet an welchen Heiligen zu sprechen ist). Die Hochheiligen (oder Erzheiligen) des Kultes sind: **Horas der Verkünder** (siehe Seite 98), **Lechmin von Weiseprein**, die 267 v.BF als erste die Orkland-Greifen besuchte und auf ihrer Mission im damals orksischen Gareth den Opfertod fand, **Gilborn von Punin**, den der Dämonenmeister Borbarad am 29. Travia 589 BF in seinen Gewölben zu Tode folterte und der der Schutzheilige des Bannstrahl-Ordens wider alle Zauberei ist, sowie **Arras de Mott**, dem 849 BF Urischar und die Illuinierten erschienen und Erleuchtung über das Gefüge der Sphären und die Geschichte alter Tage gaben (niedergeschrieben in seinem Werk *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten*). Heilige sind auch die – nach Garether Zählung – mittlerweile 91 rechtmäßigen Boten des Lichtes und viele Lokalheilige, zu denen auch Kaiser Hal von Gareth gezählt werden muss, der in der Stadt des Lichtes immerhin einen Schrein besitzt.

## Alveraniare

Zur Gefolgschaft des Sonnengottes zählen der Goldene Falke **Ucui** (siehe S. 86), die Lichtgestalten **Schelachar** (als Alveraniar des Gesetzes) und **Urischar** (als Alveraniar der Ordnung), die mitunter als Luchs- oder Pantherwesen mit 88 Augenflecken auf dem goldenen Leib dargestellt werden, viele nach Alveran erhobene **Greifen** (namentlich Garafan, Jermoran, Orungan) und alle auf Dere verbliebenen. Ebenfalls dem Gefolge des Praios zugerechnet werden die beiden Hohen Drachen **Darador** mit den Hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts und Patron der Antimagie, sowie **Branibor** mit den Eisenflügeln, der als Hüter der Gerechtigkeit gilt.

# HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Neben vielen Greifenstatuen und Standbildern des Götterfürsten (oftmals vergoldet), dem Prozessionsgreifen und dem Goldenen Gong von Gareth, historischen Sonnenseptern und den Ornaten der rechtmäßigen Lichtboten sind vor allem zwei Artefakte zu nennen:

**Das Auge des Praios**, der heilige Talisman der Kirche, ist eine apfelgroße, massiv goldene Kugel, die in einem Radius von zweimal zwölf Schritt jegliche entstehende wie auch eindringende Zauberei unterbindet. Es gehört zum Ornat des Lichtboten und kann daher nicht gerufen werden, wenn es in Verwendung ist. Die Liturgie, mit der man es rufen kann, wird ab dem Rang eines Erzgeweihten weitergegeben.

**Das Ewige Licht**, das im Haupttempel in Neu-Gareth gehütet wird, ist in der Tat eine Kugel aus reinem Licht, eine wahre alveranische Gabe. Es ist Geweihten des Praios' möglich, dieses reine Licht in speziellen Monstranzen einzufangen und mit sich zu führen (und dabei das Ewige Licht doch nicht zu mindern). Ein jeder Praios-Tempel besitzt eine solche Monstranz, und in der Tat ist das Licht unabdingbar, um einen Tempel oder ein bestimmtes Gebiet dem Praios zu weihen.

# ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

**Die Sonnenlegion:** Ebenfalls in der Stadt des Lichtes stationiert ist die Leibgarde des Boten des Lichtes: die Sonnenlegion (*Größe:* groß; *Wappen:* roter Greif über gekreuzten roten Schwertern auf goldener Sonnenscheibe, getragen über dem Herzen; beim I. Banner trägt dieser Greif ein erhobenes Schwert). Heutzutage ist sie eigentlich nur noch ein Regiment, davon sind 100 Sonnenlegionäre auf die etwa 50 großen Tempel des Praios verteilt und weitere 100 an den Grenzen zu den Schwarzen Landen stationiert. Dennoch kann der Sonnenlegion keine der anderen Kirchen (außer der Rondras) viel entgegenzusetzen, sind doch ihre acht trefflichsten Streiter die dem direkten Befehl des Heliodan untergeordneten Greifenreiter – im Wesentlichen ein Ehrentitel, wenn

»Bei Praios! Bei Schelachar!  
Es behüte uns Garafan, der König aller Greifen!  
Es führe uns Orungan, der Wegbereiter des Herrn!  
Darador, brenne aus die Kehlen der Zauberer!  
Branibor, pflüge Schneisen in die Reihen der Dunkelheit!  
König der Götter, Gott der Könige!  
Möge dein Licht uns erleuchten und uns Gerechtigkeit widerfahren!«  
—Timon Gleichenbalg vor der Schlacht an der Trollspforte

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

auch jeder von einem Greif ausgewählt und zumindest einmal durch die Lüfte getragen wurde. Die Sonnenlegion wurde vor den Dunklen Zeiten als Leibgarde der Wahrer der Ordnung und des Lichtboten (der damals in Personalunion Horaskaiser war) zusammengerufen. Die Lichtbotin Praiosmin II. baute sie zur Streitmacht der Praios-Kirche kurz vor Bosparans Fall auf. Zur Priesterkaiser-Zeit noch auf Legionsstärke mit unterschiedlichsten Einheiten, versucht die Sonnenlegion, sich wieder auf die acht Kohorten mit je acht Lanzen zu acht Streitern zu verstärken, die nominell in der Stadt des Lichtes stationiert sind.

**Der Orden vom Bannstrahl Praios':** Der Bannstrahl-Orden entstand im Jahre 335 BF auf Bestreben des Priesterkaisers Aldec Praiofold II. zur Unterstützung des Ordens der Göttlichen Kraft. Als Laienorden (*Größe:* sehr groß; *Wappen:* goldgefasster weißer Schild) sieht er seine Hauptaufgabe darin, die praiosgefällige Ordnung zu erhalten und gegen unheilige Magie zu kämpfen. Er wurde aufgrund seiner fanatischen und rücksichtslosen Vorgehensweise zum Schrecken der Bevölkerung und zur wichtigsten Stütze der Priesterkaiser, deren Andenken in Ordenskreisen auch heute noch hochgehalten wird. Die Bannstrahler sehen sich als Auserwählte des Götterfürsten, dem allein sie zu unabdingbarem Gehorsam verpflichtet sind. Und so kommt es immer wieder einmal dazu, dass sie ihre Kompetenzen überschreiten und sich Rechtshehigkeit anmaßen, weil sie (allerorten) 'Gefahr im Verzug' wittern. Der Ordensmeister wacht von der mächtigen Burg Auraeth bei Wehrheim über den Orden, der auch heute noch über etwa 800 Mitglieder (darunter jedoch nur ca. 80 Geweihte) verfügt und dem noch Anwärter zuströmen. Die Ränge darunter sind militärisch geordnet; ihre Ordensniederlassungen, so klein sie auch sein mögen, sind grundsätzlich befestigt. Schutzheiliger des Ordens ist seit dessen Heiligsprechung der Hochheilige Gilborn von Punin.

**Die Heilige Inquisition:** Untrennbar mit der Praios-Kirche verbunden, entstand die Inquisition 865 BF aus dem *Orden der Göttlichen Kraft*, besetzt von dem Willen, jedweden Verstoß gegen göttliches Recht (namentlich innerkirchliche Häresien, aber auch Schadenszauberei) zur Anklage zu bringen sowie Dämonenbünderei und Einflüsterungen des Namenlosen zu bekämpfen. Sie ist die am meisten gefürchtete Organisation innerhalb der Kirchen der Zwölf. Kirchenintern wird sie des Öfteren mit Untersuchungen beauftragt, die Zwistigkeiten oder das Seelenheil innerhalb der Geweihtenschaft des Praios betreffen. Früher wurden Inquisitoren oft als die 'Bluthunde der Praios-Kirche' beschimpft, doch diese Zeit der Exzesse ist vorbei. Der Orden ist heute der göttlichen Gerechtigkeit des Götterfürsten verpflichtet, errichtet jedoch auch Scheiterhaufen oder wendet die hochnotpeinliche Befragung an, wo es für das Seelenheil Einzelner nötig scheint. Die Inquisition klagt an, führt Beweise für Verstöße gegen den Willen des



Götterfürsten und richtet über die Verurteilten in dem Versuch, die Seelen der Missetäter zu retten – gegebenenfalls auch durch die reinigende Kraft des Feuers. Der Groß-Inquisitor Rapterian von Eslamshagen untersteht unmittelbar dem Heliodan. Ihm dienen die 12 Geheimen Inquisitions-Räte (darunter Graf Gambert von Thurani, Anshelm Horninger und Arbas Jondrean von Berglund) und die 132 Ordentlichen Inquisitions-Räte. Der Groß-Inquisitor hält in einer eigenen Hochburg in der Stadt des Lichtes Hof. Vor seinen Inquisitions-Räten zittern selbst Herzöge und Fürsten. In Trallop, Ysilia, Punin, Beilunk und anderen wichtigen Städten finden sich die sogenannte Inquisitionstürme, die der Landesherr sogar nach kaiserlichem Ratschluss zu unterhalten verpflichtet ist. Inklusiv der wenigen Laiendiener ist diese Gruppierung mittelgroß; sie führt als Wappen die offizielle Heraldik der Praios-Kirche. Zur Durchsetzung ihrer Ansprüche versichern sich die Inquisitoren Streichern des Bannstrahls oder (seltener) der Sonnenlegion.

#### Die Inquisition: Urteilsfindung und -vollstreckung

Die Inquisition (bosp.: Untersuchung), deren Wurzeln auf den Priesterkaiser Aldec zurückgehen, ist kein staatlicher Ankläger und wird höchstens im Mittelreich als ein solcher angesehen. Das Vorgehen der Inquisition stützt sich auf drei Säulen: die Anzeige des Vergehens oder Verdachtes durch gläubige Anhänger der Kirche, die Anklage durch die Inquisition selbst aufgrund begründeten Verdachts gegenüber Rechtschaffenheit und Frömmigkeit des Verdächtigen sowie die Selbstanzeige vor der Inquisition durch Vollziehung der Häresie vor Zeugen oder durch Eigenaussage. Bei der Entscheidung, ob ein begründeter Verdacht vorliegt, helfen Werke wie der *Praios-Spiegel* oder die *Inquisitorische Halsgerichtsordnung*. Der Angeklagte kann auch in Abwesenheit verurteilt werden. Glaubt der Inquisitor an das Verschweigen wichtiger Tatsachen, tritt die hochnotpeinliche Befragung (Folter) in Kraft, bei der der Tod des gefolterten um jeden Preis vermieden wird. ("Ohne Geständnis darf auf Dere niemand gerichtet werden, der der Ketzerei oder Häresie schuldig ist.") Aus diesem Grund ist z.B. die Wasserprobe für Hexen offiziell verboten. Auch unterliegen Angehörige nicht mehr automatisch der Mitschuld, Travia-Bünde, Vater- oder Mutterschaft werden mit der Verurteilung nach weltlichem Recht nichtig, Nachkommen oft der Praios-Kirche zur Obhut übergeben. Meist wird die Folter in den Kellern der Inquisition in Neu-Gareth durchgeführt, oder, wo vorhanden, auch in den Inquisitionstürmen. Es ist empfohlen, Schwangere bis zur Niederkunft nicht zu foltern und Kinder lieber zu erziehen als hinzurichten. Ketzer werden gewöhnlich verbrannt, Häretiker gehängt und dann verbrannt, manche gevierteilt oder gesiedet etc.

Die Hinrichtung erfolgt zu Abschreckungszwecken meist öffentlich, Ausnahme bilden wirklich schlimme Häretiker oder Schwarzmagier bzw. Dämonologen, denen ein Schnellgericht oder hohe Sicherheitsvorkehrungen zuteil werden. Im Falle von politisch motivierter oder durch persönliche Feindschaft angezettelter Anzeigen landet nicht selten der Kläger selbst auf der Streckbank – viele Inquisitoren sind durchaus realistisch denkende Menschen mit einer hohen Menschenkenntnis. Freigesprochene erhalten selten eine Entschädigung, werden vielmehr formlos vom Gericht entlassen. Die Inquisition arbeitet hier und da auch mit anderen Organisationen zusammen, zum Beispiel der Boron-Kirche (bei allen Abarten der Nekromantie), der Hesinde-Kirche (bei Exorzismen) oder den Pfeilen des Lichts, einer Gruppe von Weißmagiern, die Abtrünnige der Magierzunft verfolgt und richtet.

**Die Ucuriaten:** Die Ucuriaten (*Größe:* klein; *Wappen:* goldener Falke auf weißem Grund) berufen sich auf Ucuri als Verkünder der göttlichen Ordnung und sind die offiziellen Boten und Herolde aller Zwölfgötterkirchen. Tatsächlich sind die meisten Ucuriaten Akoluthen einer der zwölf Kirchen (vorrangig natürlich des Praios), selten sogar Geweihte, die sich für diesen Dienst haben freistellen lassen. Sie stehen unter dem besonderen Schutz aller Kirchen, so dass ein Übergriff gegen einen Ucuriaten selbst für einen Kaiser einen schweren Frevel darstellt. Ordensmarschallin ist die Akoluthin Falconia von Eslamsroden, die als Mitglied des Rates des Lichtes den Lichtboten berät und als Expertin für die Lage vor Ort in Krisengebieten gilt. Das Hauptquartier ist in der Stadt des Lichtes in Neu-Gareth untergebracht.

**Der Orden des Heiligen Hüters:** Der im Jahre 849 BF vom Praios-Heiligen Arras de Mott aufgrund einer göttlichen Vision gegründete Orden (*Größe:* mittel; *Wappen:* rote Sonne auf goldenem Grund; meist dunkelrote Kutten), dem sowohl Laien (Novizen und Akoluthen) als auch Geweihte angehören. Der Orden ist der Geheimhaltung allen praioseffälligen und uneffälligen Wissens verschrieben. Seine wenigen Klosterburgen liegen zumeist in abgelegenen Gegenden. Schon Jariel Praiotin II. dekretierte, dass gefährliches Geheimwissen in der Stadt des Lichtes weitaus besser aufgehoben sei. So werden alle bedrohten Klöster sukzessive geräumt und ihre Schriften nach Gareth überführt. Doch es wird noch einige Zeit vergehen, bis alle wertvollen Pergamente, Schriftrollen und Bücher in den sicheren Gewahrsam der Stadt des Lichtes geschafft worden sind. Bisheriger Sitz des Hohen Lehrmeisters war das Kloster Arras de Mott an der Passstraße Lowangen-Greifenfurt, aber nach mehrmaliger Zerstörung ist hier nur noch eine kleine Gruppe frommer Wächter verblieben. Der Hauptsitz wurde nach Gareth verlegt. Weitere wichtige Klöster finden sich in der Nähe des Greifenpasses, bei Karenow im Bornland und in Glyndhaven im Ewigen Eis. Heiliges Buch des Ordens ist Arras de Motts *Offenbarung der Sonne*.

**Die Bekenner:** Um Lechmin Lucina von Hartsteen hat sich in Greifenfurt eine bislang *kleine* Gemeinschaft gesammelt, die gemäß den branniborischen Überzeugungen (siehe S. 30) predigt, dass Geweihtenschaft und Adel genau wie das Volk alle (fast) denselben Rechten und Pflichten unterworfen sind. Die Bekenner stellen Gerechtigkeit vor Recht und bemühen sich, kleinere Rechtsstreitigkeiten im beiderseitigen Einvernehmen zu schlichten.

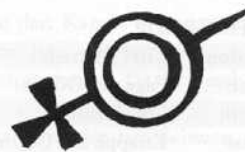
Mit dem Namen des Ordens versucht Lechmin von Hartsteen, ihrer Gemeinschaft Legitimation durch die Anknüpfung an eine Gruppierung aus der Rohalszeit zu verleihen, die die Priesterschaft zum Bekenntnis der Frevel der Priesterkaiser zwingen wollte, um den Praios-Kult zu reinigen – die Gruppe zerfiel jedoch unter dem Druck der Kirche rasch wieder.

Der Orden wird von der Praios-Kirche nicht anerkannt.

**Weitere Gruppierungen:** Zwar gibt es noch einige kleinere Sekten und einzelne Eiferer, doch nennenswert sind einzig der machtbetonte *Sonnen-Kult der thalusischen Gutsherren*, der Sklaven opfert und blutige Stieropfer bringt; die *Gurvanianen*, die die Choräle des Praios pflegen und unter das Volk tragen (Beiname: des Greifen Barden), und die frommfanatischen *Jilaskaner*, Abkömmlinge der verbannten Priesterkaiser, für die Praios' Herrlichkeit alles andere überstrahlt und von denen manche angeblich so lange in die Sonne starren, bis sie erblinden.



# DER WEG DES SCHWERTES – DIE KIRCHE DER RONDRA



RONDRA FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Kampf, Ehre, ehrenvoller Zweikampf, Tapferkeit, Verantwortung, Donner, Blitz, Sturm

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** Aventurien im Raum gildenländischer und tulamidischer Besiedlung (außer Verbreitungsgebiet der Novadis); besonders Mit-

telreich (speziell Tobrien und Weiden sowie das Land um Perricum), Borland, Aranen (besonders Baburin), im Horasreich das Gebiet um Arivor und die Stadt Neetha

**Weltliche Aufgaben:** Schutz der Tempel von Kirchen der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft, Wehr der zwölfgöttlichen Lande, Ausrichtung und Schiedsrichteramt heiliger Duelle und Turniere, Kampf gegen Dämonen und Paktierer, Wahrung der Ehre im Kampf

**Wichtige Tempel:** Perricum (Löwenburg), Baburin (Donnersturm-Felder und Dreitempel, sechsarmige Ronda), Arivor (Ruhmeshalle und Theater), Donnerbach, Wehrheim, Angbar, Gratenfels

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

**Sternbild:** Schwert

**Beinamen:** göttliche Löwin/Leuin, die Donnernde, Alverans Schwert und Schild, himmlische Kriegsherin

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Rondrianische Alveraniare sind Farmerlor, Kor (Halbgott), Mythrael und der Rondrikan, die Alveranischen Heerscharen gelten als ihre Gefolgschaft im Letzten Gefecht.

**Wichtige Heilige sind:** St. Geron der Einhändige (gegen Ungeheuer), St. Leomar (Kriegertugenden), St. Hlûthar (gegen dämonische Mächte), Sta. Lutisana (Freiheitskampf), Sta. Ardare (gegen Verrat und Unehre), Sta. Rondragabund (Waffen), Sta. Thalionmel (gegen übermächtige Feinde), Sta. Yppolita (ehemalige Amazonen-Königin), Sta. Arika (die Schutzheilige Al'Anfas, beim Kampf gegen Drachen), dazu gibt es viele Regionalheilige. Die Königin der Amazonen (ehemals Yppolita, nun Gila von Kurkum) gilt in ihrem Volk als Erwählte Rondras, während Raidri Conchobair mit diesem Titel ins *Rondrium* einging.

**Orden und Laienbruderschaften:** diverse. Etwa der 'Orden der Heiligen Ardare zu Arivor', der 'Hl. Orden zur Wahrung vom Rhodenstein', der 'Orden vom Hl. Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige', der 'Orden der Schwerter von Gareth', der 'Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Hl. Yppolita', der 'Orden des Hl. Zorns der Göttin Ronda' sowie die Kirche der Amazonen.

**Heilige Talismane und Artefakte:** Schwert der Ronda, Wundersame

Rüstung, Löwenhelm, Donnersturm, Schwert der Thalionmel, Schild der Ardare

**Heilige Orte:** Bosparaner Wald (Mythrael offenbarte sich Geron), Nebachot (heute Perricum), Blutfelder von Baburin (erstes Donnersturmrennen), Thalionmel-Furt (Neetha), Donnerbach (Wasserfall und Tempelkavernen), Schlachtfeld von Brig-Lô

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

**Heiliges Tier:** Löwin, seltener Löwe oder Tiger

**Heilige Farben:** Rot auf Weiß (heraldisch: Rot auf Silber)

**Heilige Pflanzen:** Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Kurkum-Safran, Krokus

**Heilige Steine:** Smaragd, Rubin, Löwenauge

**Opfergaben:** erbeutete Waffen, Rüstungen und Trophäen, Schwerttänze, Blutopfer mit Tierblut, Eigenblut

**Politischer Einfluss:** Auch wenn die Ronda-Kirche politische Neutralität zu bewahren hat, ist ihr Einfluss regional beachtlich, sonst mittel.

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** hoch

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** sehr gering

**Feindbilder:** Hinterlist und Ehrlosigkeit, Novadis, teilweise Echsen, sämtliche 'Ungeheuer' (Orks, Oger), Dämonen und Untote

**Lehre der Kirche:** Kämpfe mit Ehre, kämpfe mit Mut – kämpfe! Ronda wird dich erhören.

**Ziele der Kirche:** Schutz der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft und ihrer Tempel, Bekehrung der Andersgläubigen, Vernichtung sämtlicher Dämonen und Paktierer

**Jenseitsbild:** Rondras Hallen, in denen die Ronda-Gläubigen unversehrt zueinander finden und sich in Waffenspielen üben. An Rondras langer Tafel sammelt sie die Alveranischen Heerscharen der besonders machtvollen Recken und Helden für den letzten Kampf.

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

**Menschenbild:** Nur im Kampf liegt die Bewährung: Es ist die Aufgabe jedes Menschen, sein Bestes zu tun, um das Böse zu vernichten. Es genügen Tapferkeit und der unerschütterliche Wille, im entscheidenden





## WEIHEGRADE

| Funktion    | Titel (Anrede)                           | Fibel / weiteres Ornat                                                                                |
|-------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Novize      | Page der Göttin                          | – / einfacher polierter Knopf mit Löwinnenkopf-Gravur                                                 |
| Akoluth     | Löwenritter                              | – / Halskette aus polierten Silberscheiben mit Löwinnenkopf-Gravur                                    |
| Priester    | Knappe der Göttin (Euer Gnaden)          | einfache Schwertfibel                                                                                 |
| Erzpriester | Ritter der Göttin (Euer Gnaden)          | gekreuzte Schwerterfibel                                                                              |
| Praetor     | Schwertbruder (Euer Hochwürden)          | Löwinnenhaupt aus Silber                                                                              |
| Erzpraetor  | Roter Rat (Eure Exzellenz)               | Löwinnenhaupt aus Silber auf gekreuzten Schwertern / Löwenring mit Rubinen                            |
| Metropolit  | Meister des Bundes (Eure Eminenz)        | Löwinnenhaupt aus Gold / Weiheswert der Senne                                                         |
| Patriarch   | Schwert der Schwerter (Eure Erhabenheit) | Löwinnenhaupt aus Titanium / Löwenhelm, Armalion, Schild der heiligen Ardare, Löwenring mit Smaragden |

den Augenblick für die rechte Sache das Leben in die Waagschale des Schicksals zu werfen.

**Stärkstes Argument:** das Schwert

**Lebensinhalte der Gläubigen:** für den Schutz der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft zu leben und zu sterben, Rondras Ehre zu verteidigen und sich für das Letzte Gefecht zu stählen.

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

## VOM WESEN DER GOTTHEIT

*»Vom ersten Ringen an, da der Ewige Los die Riesin Sumu überwand, ist der Kampf das Weltengescheh. 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.«*

## DIE KIRCHE

Die Kirche ist ähnlich dem weltlichen Lehensprinzip von persönlicher Treue gekennzeichnet: Die Geweihten unterstehen traditionell der jeweiligen Schwertschwester oder dem Schwertbruder, in dessen Tempel sie die Weihe bzw. zweite Weihe empfangen haben. Die Schwertschwester wiederum untersteht einem der Meister des Bundes, während diese schließlich dem Schwert der Schwerter Rechenschaft schuldig sind.

Die der Rondra-Kirche angehörigen Orden unterstehen über ihren jeweiligen Großmeister direkt dem Schwert der Schwerter, gleich in welcher Senne der Orden seine Ordensburg unterhält.

Klerikal unterstehen die Löwenritter (siehe unten) ebenfalls unmittelbar dem Schwert der Schwerter, weltlich jedoch dem jeweiligen Landesherren.

Bei Laienorden ähnelt die klerikale Befehlsstruktur derjenigen der Kirchenorden, jedoch unterstehen Laienorden ferner dem weltlichen Landesherren, auf dessen Land sich die Ordensburg bzw. der Stammsitz des Laienordens befindet.

Trotz der stark militärischen Organisation ist die Rondra-Kirche jedoch kein Heer: Im Normalfall können Priester jederzeit aus dem Tempel fortziehen, wenn es eine rondraheilige Queste zu bestreiten oder eine Vision zu erforschen gilt. Wahrer Ruhm lässt sich nicht im Offiziersstab, sondern nur auf dem Schlachtfeld in vorderster Front erwerben. Faktisch hat das Schwert der Schwerter jedoch zum Kampf gegen Borbarad den Kriegszustand ausgerufen, der noch immer andauert.

### Struktur und Hierarchie

Die wichtigste und zugleich kleinste Einheit der Rondra-Kirche sind die einzelnen Geweihten selbst. Oft fern von ihrem Tempel in Missionen unterwegs, müssen sie in der Lage sein, den Willen der Göttin zu erken-

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 vorüberrollt, 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. Auch in der ersten Siedlerzeit gab es Helden, die – vermutlich nach alttulumidischem Vorbild – im Namen Rondras kämpften, allen voran Geron, der erste Träger des Schwertes Siebenstreich. Hatte die Verehrung im Neuen Reich unter Rohal nachgelassen, befindet sie sich heute angesichts der jüngsten Kriege (Khôm, Thorwal, Ogerzug, Orkkriege, Dämonenschlacht) auf einem Höhepunkt.

nen, selbstständig und eigenverantwortlich zu handeln und sich dennoch der Befehlsstruktur ihrer Kirche zu unterwerfen. Die intensive körperliche Ausbildung der Novizen mündet nach etwa zwei Jahren im Übungskampf mit Stahlschwertern, sobald die Pagen ihr Verständnis von den Prinzipien des ehrenhaften Kampfes unter Beweis gestellt haben.

Zum Löwenritter (Akoluth) geschlagen werden Recken, die sich in ihrem Handeln als besonders ehrenhaft und rondragefälliger erwiesen haben. Geweihte schlagen sie dem Schwert der Schwerter für die Niederen Weißen vor, die nur auf der Löwenburg zu Perricum im Saal der Löwenritter vollzogen werden. In Friedenszeiten versammeln sich die Löwenritter in jedem zweiten Jahr an der Tafel auf der Löwenburg. Frisch geweihte Priester, die Knappen der Göttin, werden so rasch wie möglich mit verantwortungsvollen Aufträgen außerhalb des Tempels betraut, um Erfahrungen im Umgang mit der Bevölkerung und der weltlichen Ordnung sowie ein hohes Maß an Eigenverantwortung zu erwerben. Ein Ritter der Göttin (Hohepriester) empfängt nach mindestens zwölf vollbrachten Questen zur Ehre der Göttin die zweite Weihe. Jede einzelne Queste muss von mindestens einem geladenen Zeugen bestätigt oder mittels eines materiellen Beweises belegt werden. Diese Weihezereemonie wird für gewöhnlich von einem Tempelvorsteher durchgeführt. Schwertschwester oder -brüder sind meist Ritter der Göttin, die mit der Tempelvorsteher-Würde betraut wurden. Gerade in der letzten Zeit übernehmen jedoch auch vermehrt Knappen der Göttin dieses Amt. Gewöhnlich ist die Berufung zu Schwertschwester oder -bruder ein Amt auf Lebenszeit. Die sechs Roten Räte bilden als Erzprälaten den Beraterstab des Schwerts der Schwerter, wobei jeder zugleich selbst ein hohes Kirchenamt bekleidet. Die sechs Sennen (regionalen Herrschaftsbereiche) der Rondra-Kirche werden jeweils von einer Meisterin oder einem Meister des Bundes verwaltet. Als Matriarchin an der Spitze der Befehls-

## GÄNGIGE ANSICHTEN DER RONDRA-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Praios:** Sie glauben, Autorität sei göttergegeben. Doch Autorität ernennt nur jener, der Schutz zu bieten weiß.

**Hesinde:** Die Feder mag manchmal machtvoller als das Schwert sein – aber nur, solange der Feind nicht zur Waffe greift.

**Phex:** Mut mögen manche von ihnen haben, aber ihre Methoden können und werden wir nicht dulden.

**Tsa:** Wer Veränderung predigt, sollte den Kampf nicht verurteilen. Pläne schmieden und sie am nächsten Tag wieder zu verwerfen ist leicht. Das Schwert aber spricht die Sprache der Tat. Wir stehen zu unserem Wort.

**Rastullah:** Bekehrt sie, sei es mit dem Wort oder dem Schwert.

**Satuaria und Sumu:** Sie sind heimtückisch und feige, nie offen und ehrlich.

**Rur und Gror:** Bekehrt diese Irren. Sie sind gefährlich.

pyramide steht das Schwert der Schwerter (auch Marschallin des Bundes) als höchste Rondra-Priesterin der Kirche. Über ihr steht nur noch die Göttin selbst, und ihr alleine ist sie verantwortlich.

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

### Der Rondra-Dienst

Ein Dienst an Rondra braucht nicht mehr als zwei (oder gar einen) Kämpfer mit ihren Schwertern, die der Göttin mit der Waffe huldigen. Größere Rondra-Dienste vereinen den Mut der Kämpfer oft in Schlachtengesängen, Chorälen oder zeremoniellen Eidesformeln. Ein rituelles Duell ist auch hier oft Bestandteil der Zeremonie, in der eine Priesterin (tatsächlich oft eine Frau) die Göttin repräsentiert, während andere (oft Laien) für den Gläubigen sprechen, der sich würdig erweisen will. Vor einer Schlacht ermutigen die Priester die Kämpfer in feurigen Reden, weihen ihre Waffen und gemahnen sie daran, der Göttin gefällig zu kämpfen.

Mystiker feiern die Göttin weniger formell. Sie huldigen ihr im Sturm und Gewitter mit wilden Gesängen, vollführen Waffentänze im roten Fackelschein, ringen am Rande der Wüste Khôm nackt und schutzlos gegen eine Löwin und tragen ihre blutigen Wunden stolz zur Schau, stimmen heilige Hymnen an, um den Mut der Gefährten zu heben, zitierten stets die passenden Heiligensagen, fechten stundenlange Zweikämpfe gegen das Mondlicht, wenn das Madamal den Helm trägt (die abnehmende Sichel zeigt), und geben der Rondra gar von ihrem eigenen Blute ihren Zehnt.

## STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

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

Eklatanter spaltet sich die Kirche in Bezug auf den Umgang mit der Ehre (und teils auch der Magie). Drei Ansichten haben sich seit Bestehen der Kirche herauskristallisiert. Für die so genannten *Honoren* ist jeglicher Bruch der Gesetze der Ehre schändlich. Kriegsstrategien und -taktiken sind unehrenhaft, Ruhm lässt sich nur mit dem Schwert in der Hand auf dem Feld oder im Duell erzielen. Nach Ansicht vieler Honoren ist Ehre eine Eigenschaft, die einem Menschen in die Wiege gelegt ist – oder eben nicht. Auch Magier werden generell als ehelos angesehen.

Die konservativen *Traditionalisten* erkennen wohl an, dass ein Taktieren im Krieg vonnöten sein kann, beschränken sich hierbei jedoch auf rondrianisch akzeptable Manöver. Auch nicht adlige oder zum Kämpfen ausgebildete Menschen können sich durch Mut auszeichnen. Doch auf dem Feld der Ehre haben sie, genauso wie Magier, nichts zu suchen.

Die *Salutaristen* dagegen erkennen zum Beispiel auch den taktischen Rückzug in der Schlacht als nicht ehrbescheidend an, sehen den Bogen als ehrvolle Waffe (nicht jedoch die Armbrust!), solange er nicht

aus dem Hinterhalt verwendet wird, und gestehen jedem einzelnen zu, sich vor Rondra zu beweisen und Ehre zu erringen. Nicht die natürliche Begabung eines Wesens definiert hier Ehrenhaftigkeit, sondern das bewusste Handeln. Insofern kann auch ein Zauberer mit seinen Mitteln Rondra dienen.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Mit ihrem weltoffenen Kurs hat sich das den Salutaristen (s.o.) nahestehende **Schwert der Schwerter**, Ayla von Schattengrund, in den konservativ geführten Sennen erhebliche Kritik eingehandelt. Die unbeugsame Frömmigkeit und unerschütterliche Beharrlichkeit der inzwischen über Vierzigjährigen paart sich mit ihrem berühmt-berüchtigten Wagemut zu dem Inbegriff einer großen Anführerin, als die sie ihre Kirche durch die schreckliche Zeit der Kämpfe und Schlachten um Tobrien führte.

**Die Sechs Meister des Bundes:** Nepolemo ya Torese leitet nicht nur die Geschicke der Senne Altes Reich, sondern auch die der Erzherzhaft Arivor. Die verflochtene Politik des Horasreichs ist ihm bestens vertraut, in Bezug auf die Kirche verfolgt er den harten, konservativen Kurs der Honoren. Bibernell von Hengisfort ist eine Frau von außergewöhnlich mystischer Ausstrahlung. Ihr stilles, selbstbewusstes Wesen gibt ihr den Anschein von erleuchteter Entrücktheit. Man sagt, sie stünde den Salutaristen nahe. Gernot von Halsingen ist, wie so viele andere, von der Schlacht an der Trollpfote gezeichnet. Sein in Kirchenkreisen gefürchteter Eigensinn und der trotzige bornische Lokalpatriotismus machen ihn zum unberechenbaren Element zwischen den Roten Räten, er gilt jedoch als Traditionalist. Aldare VIII. Donnerhall folgte ihrer Mutter als

### DIE SENNEN DER RONDRA-KIRCHE

**Altes Reich** (Stammburg Arivor; Nepolemo ya Torese)

**Senne des Südens** (Baburin; Bibernell von Hengisfort)

**Senne der Mittellande** (Wehrheim; Rondriana von Eisenstein)

**Bornland** (Festum; Gernot von Halsingen)

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

**Senne des Westens** (Havena; Rudraighe ui Direach)

### DIE ROTEN RÄTE

**Heermeister:** Vertretung des Schwerts der Schwerter im Zweikampf und vor Gericht, Koordination der Kirche bei Kampfhandlungen (z. Zt. Rondrasil Löwenbrand)

**Erzkanzler:** Fortschritt des Heiligen Rondrariums und Bewahrung der Traditionen (z. Zt. Thorgrim Sohn des Tuwar)

**Siegelbewahrer:** Schriftverkehr und diplomatische Beziehungen zu den anderen Kirchen und weltlichen Herrschern (z. Zt. Jaakon von Turjeleff)

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

**Leibmeister:** Sicherheit des Schwerts der Schwerter, Koordination von Leibgarde und Gefolgschaft (z. Zt. Ucurian von Quellsprung)

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



27. Fürst-Erzgeweihte in dem erblichen Amt. Sie hinterfragt ihre eigenen Taten und Absichten stets gewissenhaft. Kirchenintern zählt sie zu den Honoren. Rudraighé ui Direach kämpfte sich mit ihrer gefallenen Amtsvorgängerin auf der Schulter vom Schlachtfeld an der Trollpfote. Ihre Kühnheit und oft überraschende Spontaneität paaren sich mit einem unerschütterlich frohen Charakter. Sie zählt zu den Traditionalisten. Erst im Jahre 1026 zur Sennemeisterin der Mittellande berufen, folgte Rondriana 'Siebenstreich' von Eisenstein Brin von Rhodenstein im Amt, der den Abtmarschallsstab des Rhodensteins und den Kampf gegen die Orks dem Amt als Bundesmeister vorzog. Ein selbst innerhalb der Kirche nur wenigen Eingeweihten bekanntes Gremium ist der Rat der Fünf, der so etwas wie die interne Inquisition der Rondra-Kirche darstellt. Bekanntestes Mitglied ist Granus Algoniar von Honingen, ein Vertrauter des Schwerts der Schwerter. Allerdings weiß kaum jemand etwas zum genauen Aufgabenbereich dieses Geweihten zu sagen.

## DIE TEMPEL

Die wichtigsten Tempel Rondras bilden heute einen schützenden Ring um die Lande der Menschen. Die Hochburg lag stets am Rand des Herrschaftsbereiches.

Tempel der Göttin sind – ob innerhalb der Stadtmauern oder auf freiem Feld gelegen – meist schwer befestigt. Die heiligen Hallen ähneln den Kasematten einer Burg, nur erhellt von wenigen Fackeln und geschmückt von Waffen, Wappen, Feldzeichen u. ä. Vor dem Heiligtum des Tempels oder den Schreinen der Alveraniare und Heiligen werden während der windstäglichen Löwenmessen ehrenhaft erbeutete Trophäen dargebracht.

Das Heiligtum ist üblicherweise ein Rondra- oder Löwinnen-Standbild oder eine ruhmreiche Waffe, meist der einzige Stolz des Tempels.

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Kirche sieht sich selbst als politisch unabhängig und allein der Göttin zum Gehorsam verpflichtet. Ihr göttlicher Schutzauftrag gilt allen zwölfgöttergläubigen Wesen. In einem Krieg zwischen zwei Staaten, die beide die Zwölfe verehren, haben sich Kirche und Priester neutral zu verhalten. So ist es auch nicht möglich, dass ein Rondra-Geweihter in einem weltlichen Heer eine Führungsposition bekleidet. Traditionell lassen die weltlichen Herrscher die Standarten ihrer Heeresteile in einem der großen Rondra-Tempel weihen.

Zu den häufigsten Besuchern eines Rondra-Tempels gehören die Absolventen der Kriegerakademien und die Ritter.

Bei ehrlichem, respektvollem Verhalten wurde noch niemand, sei es ein Krieger, Söldner oder auch der gewöhnliche Abenteurer auf der Durchreise, eines Rondra-Tempels verwiesen. Für den oft erbetenen Schwertsegen muss jedoch viel Zeit mitgebracht werden, denn zuvörderst wird sich der Geweihte von der Aufrichtigkeit und dem frommen Willen des Fürbitters überzeugen, um ihm sodann die Bedeutung und die Auflagen der Schwertweihe in ausführlichem Gespräch zu erläutern.

Der Gebrauch einer Fernwaffe im Kampf, besonders aber einer Armbrust, gilt als unehrenhaft, Bögen werden selten geduldet. Noch größere Waffen, wie Feld- oder Schiffgeschütze, tolerieren die Priester Rondras jedoch nicht.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

### Heilige

Kein anderer Kult ist so um den Ruhm seiner Heiligen bemüht – ist doch das Fortleben in Rondras Hallen das einzige, worauf ein echter Rondra-Geweihter hoffen darf. Im 'Register der Rondra gefälligen Recken' sind viele lebende Helden zur Auswahl vorgemerkt, die Ruhmeshalle im Tempel der Heiligen Ardare in Arivor hat etwa 100 Säulen, die die berühmtesten Helden Aventuriens zeigen. Und im *Rondrarium*, dem heiligen Buch Rondras, sind etlichen Heiligen eigene Bücher gewidmet. Jede dieser drei Stufen der Verewigung wird ständig weitergeführt.

### Die Segnung des Blutes

»Nach den Reinigungsritualen und zwei im Gebet durchwachten Nächten traten die Schwörenden von heiligen Gesängen begleitet in den Tempel der Rondra. Nacheinander ließen sie ihr Blut auf den Altar der Rondra tropfen, wo es sich über ihren gekreuzten Klingen vermischte. Danach sprach Selinde von Löwenhaupt die Schwurformel über ihrem Blut: "Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes, vor dir leiste ich dieses Gelübde: Wie mein Schwert an meiner Seite soll Geron Leomir von Blauenburg an meiner Seite stehen. Aufrecht und stolz will auch ich mit ihm kämpfen, denn sein Kampf ist auch mein Kampf. Wer Geron fordert, der fordert auch mich, denn in deinem Namen stehen wir uns näher als Bruder und Schwester, als Vater und Sohn, Mutter und Tochter. Meine Klinge soll Geron dienen, und niemals wieder werde ich sie ziehen wider ihn. Seite an Seite, mit dir, Geron, bis in Rondras Hallen." Und Geron von Löwenhaupt beschwor den Bund mit seinem Blute, seiner Gefährtin Selinde ewige Treue bis in den Tod zu halten. Danach speisten die Gesegneten vom heiligen Bock, prüften sich unter den rituellen Worten des Rondrariums in den Zwölf Angriffen und den Zwölf Wehren, schlugen sich in der Besiegelung die Letzte Wunde, bis schließlich Seine Eminenz Brin von Rhodenstein das "Rondra will es" sprach.«

—aus den Dokumenten des Ordens zur Wahrung, aufgezeichnet von dem Knappen der Göttin Isgart von Wolkenstein

**Geron der Einhändige**, Held der gäldenländischen Siedler, rodete den bosparanischen Wald, gewann das Schwert Siebenstreich und vollbrachte damit sieben Heldentaten.

**Leomar**, durch Siebenstreich berühmt geworden, gilt als Schirmherr der Kriegerjugenden.

**Graf Hilúthar von Nordmarken** fiel als Träger Siebenstreichs in der ersten Dämonenschlacht und gilt seitdem als Schutzherr gegen dämonische Mächte.

**Lutisana von Kullbach**, erste Marschallin des Theaterordens, befreite das Liebliche Feld von den Goblins, wurde aber unter Kaiser Raul hingerichtet.

Wichtigste Heilige ist wohl **Ardare**, Hochgeweihte des Garethertempels, die bei der Verteidigung des Heiligtums gegen die Sonnenlegion während des Erntefest-Massakers im Jahre 335 BF ihr Leben ließ. Sie ruft der Gläubige als Schirmherrin gegen Verrat und Unehre, gegen die auch der Tapferste machtlos ist.

Die Waffenheilige **Rondragabund von Riedemer**, kurz Sta. Rondraga, rettete bei Machtübernahme der Priesterkaiser in Festum 400 Schwerter und gilt als Schirmherrin des Widerstandes.

Die Heilige im Kampf gegen eine Übermacht, **Thalionmel von Neetha**, verteidigte die Chabab-Brücke allein gegen die anstürmenden Novadis. Noch heute pilgern Gläubige am 4. Peraine nach Neetha und weihen in der Thalionmel-Furt ihre Waffen.

Jüngst zur Schutzheiligen der geduldigen Wacht und wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee wurde die Amazonenkönigin **Yppolita von Kurkum** berufen, die bei der Verteidigung der Hauptburg der Amazonen gegen Borbarads Schergen fiel.

Die Aufnahme von **Raidri Conchobair** ins Rondrarium als dem letzten Träger Siebenstreichs in der 3. Dämonenschlacht macht den Albmer zum Erwählten der Göttin.

## Alveraniare

Der löwenhäuptige Hohe Drache Famerlor wird als Wächter des Tores nach Alveran und Rondras Gemahl angesehen, mit dem sie den Sohn Kor zeugte. Mythrael ist der Walkür, Rondras Herold, der nach jeder Schlacht unter den Toten die größten Helden kürt und sie in Rondras Hallen geleitet. Im Letzten Gefecht wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehlen.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Als *Dreifache Wehr* wird das Kriegsornat des Schwerts der Schwerter bezeichnet, welches nur im Kriegsfall in einer heiligen Zeremonie angelegt wird. Es besteht aus dem *Löwenhelm*, dem *Schild der Heiligen Ardare* und dem *Zweihandschwert Armalion*. Der Schild der Ardare ist ein leichter, handlicher Wappenschild, der an einem Schultergurt auf dem Rücken getragen wird; Armalion wurde aus Zwergensilber und Titanium geschmiedet. Die Wehr kann von Eingeweihten gerufen werden, um ein Heiligtum der Göttin zu verteidigen. Armalions ur-tulamidischer Vorgänger *Rishal* ist ein zweihändiger Breitsäbel, der in Baburin zu Zeremonienzwecken dient. Die *Wundersame Rüstung von Donnerbach* kann gerufen werden, um einen Geweihten bei der Verteidigung unschuldiger Zivilisten gegen mordende Übermachten fast unverwundbar zu machen – dennoch sind nur wenige Fälle bekannt, in denen der Benutzer eine solche Schlacht überlebt hat. Das berühmte *Schwert der Thalionnel* wird heute in der Ruhmeshalle zu Arivor gezeigt. *Gnorakir die Unbezwingbare* gilt als verschollen, während *Siebenstreich* im Kampf gegen Borbarad neu geschmiedet wurde und später zersplitterte. Die Splitter wurden geborgen und werden nun im Tempel von Donnerbach aufbewahrt.

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. Eins der bekanntesten göttlichen Artefakte überhaupt ist schließlich der eterniumbeschlagene *Donnersturm-Streitwagen* mit seinen unsterblichen Rössern Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

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. Zudem teilen die rondrianischen Bünde das Schicksal der Kirche: Durch die Schlacht an der Trollpfote wurden sie stark dezimiert, zum Teil sogar vernichtet.

Der einst glanzvolle **Heilige Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor** (*kurz*: Theaterorden) wurde im Jahr 3 BF von zwölf Recken zur Vertreibung der Goblins ausgerufen. Nach der Befreiung unterwarf der Orden sich dem Neuen Reich und zog um 190 BF für Kaiser Gerbald I. gegen die Goblins im Nordosten, wo er mit drei Festungen das Bornland begründete. Bei der Machtübernahme Priesterkaiser Aldecs endete der Theaterorden auf Schlachtfeld und Scheiterhaufen.

Der noch immer größte und angesehenste Rondra-Bund ist der **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor** (*kurz*: Ardariten; *Größe*: groß; *Wappen*: rotes Schwert vor weißem Schild). Die Hochburg des Seneschalls steht in Arivor (weitere Burgen: Perricum und Vallusa). Kurz vor den Magierkriegen im Namen der Heilige Ardare von Gareth gegründet, erlebte der Orden seine Feuertaufe auf den Blutfeldern von Gareth, half beim Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes und dient seither dem Schutz der zwölfgöttlichen Tempel, ihrer Geweihten und Artefakte. Traditionell mit der Erzherrschaft Arivor verbunden, ist der Orden heute der politischen Neutralität verpflichtet. Die Hälfte der Ritter sind Laien, insbesondere solche ohne Beziehungen, die sich durch Taten in der Ferne hervortun wollen.

Der **Orden des Tempels zu Jergan** (*kurz*: Templer; *Größe*: klein; *Wappen*: rote Löwin auf Gold), der von Kaiser Reto anlässlich der Eroberung Maraskans gestiftet wurde, war Sammelpunkt der fanatischsten Geweihten und für seine Bekehrung mit Feuer und Schwert weithin berühmt. Der Großteil der Templer lief jedoch mit Borbarads Rückkehr zu Helme Haffax über, der Rest versucht in heldenhaften Missionen, sich von dieser Schande reinzuwaschen.

## DIE KIRCHE DER AMAZONEN

Die geheimnisvollste Schwesternschaft der Rondra überhaupt ist die der Achmad'sunni, der Amazonen, die seit der Zeit der Priesterkaiser in versteckten Burgen leben, kaum Kontakt zur Hauptkirche pflegen (deren Befehlsgewalt sie nicht anerkennen) und ihrer eigenen Königin (momentan: Gilia von Kurkum) folgen.

Einst von der Tulamidin Ayla al'Yeshinna in Almada gegründet, um gegen die Priesterkaiserschaft und ihre Schergen zu ziehen, folgten ihr auch Geweihte der Göttin. Enttäuscht von den Dienern des Sonnengottes und der eigenen Kirche, schworen die Kriegerinnen und Priesterinnen dem Kult der Zwölf ab und gründeten einen eigenen Kult, der bis heute Rondra als höchste Göttin ansieht, die den anderen Göttern an Ehrenhaftigkeit und Herrlichkeit weit überlegen ist (so manche junge Kriegerin, die die Burg zum ersten Mal verlässt, weiß von den anderen elf nicht viel mehr als den Namen und den Aspekt). Die Priesterinnen der Amazonen, die die weiße schreitende Löwin auf rotem Mantel zum Weiheschwert tragen, unterstehen nicht dem Schwert der Schwerter, sondern der Schwertlöwin, der Hohepriesterin der Amazonen. Die wiederum ist zwar die höchste Geweihte des Volkes, empfängt jedoch trotz alledem Weisungen von der Hochkönigin. Priesterinnen (*Löwinnen Rondras*) sind den Offizierinnen an Rang gleichgestellt, zweifach Geweihte (*Blutlöwinnen*) gelten in religiösen Fragen als der Burgkönigin an Befehlsgewalt gleich. Die Blutlöwinnen sind zudem befugt, Kriegerinnen, die Kapitalverbrechen (wie Angriff auf oder Mord an einer Geweihten, Entweihe eines Tempels etc.) begehen, zu verurteilen und notfalls zu richten.

In jeder Burg gibt es eine bis zwei Blutlöwinnen und drei bis vier Löwinnen. In der letzten Zeit wurden immer mehr Kriegerinnen von Rondra in die Weihe berufen und widmen sich dem Kampf gegen die Mactaleänata, die 'Schwarzen Amazonen' des Dämonenknechtes Xeraan und den Paktierern in den Schwarzen Landen. Unter Amazonen ist es nicht unüblich, selbst den Segen der Göttin zu erleben, wozu in kleinen Trupps dann meist jede einzelne einmal das Wort ergreift, um ihr Augenmerk auf sich zu ziehen.

Die Amazonen verehren hauptsächlich die wilde, mystische Seite Rondras: Sturm und Gewitter führen das 'auserwählte Volk der Leuin' zum Ruhm. Kampfgeist, Herrlichkeit und Eleganz in Leib und Geist sind weitere Aspekte der Göttin, denen es nachzueifern gilt. Und so 'spielen' die Amazonen mit den Gegnern und zögern Sieg oder Niederlage lange hinaus, um ihre Kunst unter Beweis zu stellen. Die archaischen Riten des Kultes umfassen so manches Blutopfer eines erjagten Tieres oder getöteten Feindes.

Hochkönigin der Amazonen und somit formell Oberste des Kultes (denn eine jede Königin gilt als Auserwählte Rondras) ist Thesia Gilia von Kurkum, die ihrer Mutter Yppolita auf dem erneuernden Weg in die Zukunft folgt; Hohepriesterin des Volkes ihre Cousine Ayla Ylarsil von Donnerbach, eine der letzten Überlebenden von Kurkum, die, obwohl nicht unter Amazonen aufgewachsen, die alten Traditionen hochhält.



**Der Orden des Donners** (*kurz*: Donnerer; *Größe*: klein, meist Laien; *Wappen*: schwarze und blaue Felder im Geviert) ist zwar den Geboten der Rondra verpflichtet, doch scheint die Bezeichnung 'Söldnertruppe' angebracht. Seit den Erbfolgekriegen, als der Orden binnen 25 Jahren fünf Kaiser 'machte' und wieder fallen ließ, ist diese Eliteeinheit stets dort zu finden, wo ein Landesherr genügend Gold zur Verfügung hat. Beim Sturm auf Ysilia wurde der Orden heftig dezimiert. Hochmeister Wunnald Herntaler von Ehrenstein residiert in Elenvina. Weitere Burgen stehen in Zorgan und Trallop.

**Der Heilige Orden zur Wahrung von Rhodenstein** (*kurz*: Rhodensteiner; *Mitgliederzahl*: mittel; *Wappen*: rotes Löwinnehaupt in goldener Scheibe vor zwei gekreuzten silbernen Schwertern auf blauem Grund) 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 Corhenstein (Nachfolger: Brin von Rhodenstein) nicht unumstritten.

**Der Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige** (*kurz*: Salzsteige-Bluter; *Mitgliederzahl*: ehemals klein) wurde im Zweiten Orkriege vom Hochmeister Rondred Donnerklinge begründet, jedoch nach der Dritten Dämonenschlacht aufgelöst.

Ebenfalls in der Schlacht an der Trollpfote heftig dezimiert wurde der kirchenpolitisch wegen seiner liberalen Einstellung umstrittene Orden

der **Schwerter von Gareth** (*kurz*: Schwerter; *Mitgliederzahl*: klein; *Wappen*: goldener Löwenkopf vor schräglinksgeteiltem Schild, oben rot, unten schwarz), der sich unter Großmeisterin Cleo Ptolemansuni müht, den Ruf abzulegen, am Gareth Gängelband zu hängen.

**Der Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita** (*kurz*: Yppolitaner; *Mitgliederzahl*: groß; *Wappen*: in der unteren Hälfte eine schwarze Mauerkrone, darüber halb von der Mauer verdeckt eine aufrecht stehende, rote Löwin auf weißem Grund, eine Pranke auf der Mauerkrone, die andere hält ein Schwert) wurde in fieberhafter Eile nach der Schlacht an der Trollpfote von Ayla von Schattengrund gestiftet, um die Grenze zum besetzten Tobrien und Ostparpatien zu schützen. Zahlreiche Ruinen alter Burgen und Schutztürme (aus dem Besitz von diversen Orden sowie dem Kaiserhaus) wurden zu einer Kette von rondrianischen Wehrtempeln an den Pässen und entlang der Misaaue aus- und umgebaut. Dieser 'Orden des Schwerts der Schwerter' erhält zur Zeit alle nur erhältlichen kirchlichen Geldmittel. Jeder geeignete und verfügbare Geweihte des Schwertbundes wird dem Ordensmeister Rondrasil Löwenbrand unterstellt.

**Der Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra** (*kurz*: Rondras Zorn; *Mitgliederzahl*: klein, nur Laien; *Wappen*: weißer Schild mit sechs blauen Schräglinksstreifen, darauf Löwin und Einhorn in Rot, sich anspringend) formierte sich aus den wenigen Überlebenden des Freiwilligenbanners 'Rondras Zorn' des Greifenzuges und sieht sich als weltlichen Wächter zur Warnung und zum Schutz vor finsternen Mächten.

## UNBERECHENBAR WIE DIE SEE – DIE KIRCHE DES EFFERD



### EFFERD FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte**: Wasser, Meer, Luft, Regen, Wolken, Gezeiten, Sturm, Fischfang, Schifffahrt

**Glaubensrichtung**: Zwölfgötter / Efferd

**Schöpfungslehre**: Los / Sumu

**Verbreitung**: hauptsächlich an den Küsten und in Mittelaventurien

**Weltliche Aufgaben**: Schiffe einsegnen, Regen erbitten, Stürme mildern, Quellen finden, Fischfang verbessern, Schutz vor Seeungeheuern

**Wichtige Tempel**: Bethana, Perricum, Harben, Albenhus, Grangor, Brabak

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

**Sternbild**: Delphin

**Beinamen**: Herr der Gezeiten, der Launenhafte, der alte Gott, der Unberechenbare, der Unergründliche

**Alveraniare, Heilige, Erwählte**: die 12 Winde, Swafnir, die Drei Delphine, der Flussvater, Lata die Drachenschildkröte; Sta. Elida von Salza (gegen namenlose Mächte), Sta. Efferdane (gegen dämonische Mächte), Sta. Liaiella (Schutzherrin der Ertrunkenen)

**Orden und Laienbruderschaften**: Efferdbrüder (Gilde der Seeleute)

**Heilige Talismane und Artefakte**: Efferds Wasserkrug, Delphinstab, die Zwölf Tränen der Efferdane, Efferdhorn von Rethis

**Heilige Orte**: Efferdpfeiler (bei Olport), Neer (Strudel bei Neersand), Perlmuttempel im Thurensee

**Sinnbilder**: Wellenlinien (beliebtes Symbol für Efferd), "Gebelaus mit dir!" (Seefahrergruß, der unberechenbare Gebelaus erschwert die Seefahrt im Perlenmeer), 'den Flussvater besuchen' (verharmlosendes Sprichwort in Havena, wenn jemand vermisst wird), 'einem Necker Wein geben' ('eine offensichtliche Dummheit begehen', spielt auf die Raserei der Efferd gefälligen Wesen an)

**Heiliges Tier**: Delphin

**Heilige Farben**: Blaugrün, Türkis

**Heilige Pflanzen**: Seerose, Zeder, Brunnenkresse

**Heilige Steine**: Aquamarin, Perle, Mondstein, Lapislazuli (Necker)



**Opfergaben:** Meeresfrüchte, Muscheln, Korallen, Gwen Petryl, Treibgut, Artefakte der Seefahrt u.v.m.

**Politischer Einfluss:** gering (Verpflichtung zur Neutralität, aber Funktion als Richter)

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** mittel (Streit ist ein erlaubtes Mittel der Diskussion)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** mittel (Necker als auserwählte Wesen werden akzeptiert, ansonsten anderen Kulturen gegenüber eher ablehnend)

**Feindbilder:** Feuer, Verseuchung des Wassers, widernatürliche Meeresungeheuer

**Lehre der Kirche:** Schicksalsergebenheit, Ausleben jeder Emotion

**Ziele der Kirche:** Besänftigung des zürnenden Efferd, sichere Seefahrt, reines Wasser

**Jenseitsbild:** Efferds Wasserreich (Jeder Fluss mündet ins Meer, jedes Leben endet im allumfassenden Ozean Efferds.)

**Weltbild:** Wasser und Wind haben vielerlei Gestalt

**Menschenbild:** Viele Tropfen verbinden sich zu einer Welle.

**Stärkstes Argument:** "Von Wind zu Sturm, von Ebbe zu Flut – dies ist der Kreislauf der Gezeiten und des Lebens selbst."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Es gilt, den unbarmherzigen Efferd milde zu stimmen, so dass er die Gläubigen verschont und ihnen einen guten Fang, eine gute Reise etc. beschert.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Efferd gilt als strenger Gott, der sich als Herr über Wind und Wasser nimmt, was er begehrt.

### Ein Ritual der Efferd-Kirche

Die Einsegnung eines fertig gestellten Bootes ist ein großes Fest für die ganze Dorfgemeinschaft. Das Boot, das noch an Land liegt, wird mit Bändern geschmückt, auf die Muscheln aufgefädelt wurden. Mit Kreide werden Fische und Delphine an den Rumpf gemalt. Netze werden aufgespannt, in die allerlei bunte Fundstücke gehängt werden.

Während die Gläubigen den Choral *Du regnest* anstimmen, segnet der Efferd-Geweihte nacheinander Bug, Heck, Mast und das Segel des Bootes mit zuvor geweihtem Wasser. Anschließend spricht er die Worte: "Efferd, großer Gebieter der Meere, Herr über Wind und Wellen! Trage dieses Boot über die Wasser und behüte all jene, die auf ihm fahren!"

Es folgen Gebete und Bitten der zukünftigen Mannschaft, die im Wechsel von den restlichen Gläubigen zur Bekräftigung wiederholt werden. Die Mannschaft zieht das Boot dann ins Wasser. Sollte das Wasser durch undichte Stellen des Rumpfes treten, das Boot kentern oder ähnliches, so wird dies als ein Zeichen Efferds gedeutet, der dem Boot den Segen verweigert – es wird wieder an Land gebracht und komplett zerstört.

Dieser Brauch des Boots-Segens wird aventurienweit gepflegt und unterscheidet sich regional nur in einigen Ausprägungen, vor allem was die Gebete betrifft.

### Vom Wesen der Gottheit

*„Das Wasser ist das Element der Ewigkeit, das den gesamten Kosmos in Zeit und Raum erfüllt. Am Anfang erhob sich Sumu, das Land, aus dem Wasser und wurde von Los, dem Himmel, getötet. Seither trägt das lebende Wasser das tote Land auf seinen Schultern. Wasser nährt die Wurzeln der Pflanzen, Wasser rinnt über das Land und tränkt die Tiere, Wasser fällt vom Himmel und begießt die Ernte der Menschen. Ohne Wasser gäbe es keine Pflanzen, keine Tiere und keine Menschen. Efferd ist der dritte Blutstropfen des Los, der – als er zu Boden fiel – in das Urmeer eintauchte, und das Wasser wurde*

*sein Element. Efferd ist der Herr aller Wasser, sein Wort lenkt die Meere, die Flüsse und den Regen. Seine Macht schafft Leben, bewahrt Leben und nimmt Leben. Efferd ist das Leben und Efferd ist die Ewigkeit. Ohne Efferds Wirken würde das ewige Wasser des Meeres von den Rändern der Welt hinab rinnen und eines Tages versiegen. Er schöpft mit seinen Händen die Fluten in endloser Folge zurück auf diese Welt und schafft damit die hohen Wellen.“*  
—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

## Die Kirche

Die Verehrung Efferds ist stark regional gefärbt. Während man in den mittelländischen Gebieten (in denen sich die Gildenländer ansiedelten) Efferd anruft und um Milde bittet, existiert eine direkte Verehrung des Launenhaften im thorwalschen Kult überhaupt nicht. Efferd gilt ihnen als unergründliches Wesen, gar als das Meer selbst. An seiner Statt wird Swafnir angerufen. Die Tulamiden wiederum verehren die Flüsse, allen voran Gadang und Mhanadi, als Spender des fruchtbringenden Wassers; bei den Seefahrern des Perlenmeeres werden üblicherweise die Winde um Hilfe angerufen, und Efferd gilt ihnen als eifersüchtiger Herrscher des Meeres, gegen den sie sich beweisen müssen.

Darüber hinaus existieren zwei weitere große Lehrmeinungen. Während die **Mystiker** danach streben, ihrem Gott durch Kontemplation nahe zu sein, das Wesen zu ergünden und sich seinen Launen auszuliefern, halten die **Pragmatiker** genau dies für unnütz: Nicht ohne Grund werde Efferd der Unergründliche genannt, und allein der Versuch eines

Menschen, das göttliche Wesen verstehen zu wollen, grenze an Frevel. Die pragmatische Schule kümmert sich in erster Linie um die Segnung von Schiffen, Booten und Fischernetzen. Zudem führt sie die Ertrunkenen in Efferds Wasserreich.

Gemein ist allen Geweihten der Bruderschaft von Wind und Wogen nur, dass sie eine bedingungslose Neutralität gegenüber politischen Interessen wahren.

#### Struktur und Hierarchie

Der Efferd-Kirche gilt die Individualität jedes einzelnen Geweihten als heilig. Mit ihrem launenhaften Herrn als Vorbild sind die Geweihten angehalten, das Temperament nicht zu zügeln, so dass Außenstehende den Eindruck bekommen, es fehle den Priestern an Etikette und Respekt. Lautstarke Streitgespräche zwischen den einfachen Geweihten, den *Gefährten von Wind und Wogen*, und den Tempelvorstehern, den *Be-*

#### WEIHEGRADE

| Funktion   | Titel                              | Tracht                                                                                |
|------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Novize     | Graulig                            | graue Leinenkutte                                                                     |
| Akoluth    | Beiname 'Efferdlieb'               | Delphintätowierung auf dem Handrücken                                                 |
| Priester   | Gefährte von Wind und Wogen        | Kragen- und Gürtelschmuck aus Schildpatt und Perlmutter                               |
| Praetor    | Bewahrer von Wind und Wogen        | Manschetten und Stirnband aus Blutrochenhaut                                          |
| Erzpraetor | Meister der Brandung / des Flusses | Tiara aus Schildpatt und Walbeinarmreife                                              |
| Patriarch  | Hüter des Zirkels                  | schildpattbeschlagene und perlenverzierte Robe, Tiara aus Blutrochenhaut, Delphinstab |



wahren von Wind und Wogen, sind häufig. Bisweilen kommt es gar zu Handgreiflichkeiten. Die Entscheidung über einen Fall liegt schließlich aber dennoch beim Bewahrer, dessen Richtspruch sich die Gefährten, wenn es darauf ankommt, ohne Murren fügen.

Die *Meister der Brandung* bzw. *des Flusses* wachen als übergeordnete Richter über insgesamt sieben Regionen: Ifirns Ozean (Thorwal: Goswin von der Himmelsreiter-Otta), das Meer der Sieben Winde (Harben: Connar von Quintian-Quandt), das nördliche Perlenmeer (Festum: Paima Laikis), die Golfgebiete (Perricum: Khorena Mondreigos), Kaucatan (Thalusa: Faramud ben Benayman), das Südmeer (Brabak: Emmeran Trallop) und das mittelaventurische Binnenland (Albenhus: Quelina von Salmfang). Zu der letztgenannten Region zählen sowohl das Alte wie auch das Neue Reich, was häufig zu Spannungen führt.

An der Spitze des Efferd-Kultes steht der in Bethana residierende *Hüter des Zirkels*. Ihm wird nachgesagt, dass er am ehesten das Wesen Efferds versteht und in die höchsten Mysterien eingeweiht wird, weswegen er fast den Status eines Heiligen besitzt.

Akoluthen Efferds gibt es längst nicht so viele, wie man glauben mag. Denn die Würde, den Ehrennamen 'Efferdlieb' tragen zu dürfen, ist eine Auszeichnung für verdienstvolles Wirken, mit der sich bisweilen Hafenmeister, ausgezeichnete Fischer, Zimmerleute und Netzknüpfer schmücken dürfen. Mitglieder der Efferdbrüder (s.u.) sind häufig einfache Laiendiener des Launischen.

Die Novizen Efferds werden nach ihrer Tracht *Graulinge* genannt. Die Kinder im ersten Jahr des Noviziats heißen im Jargon der älteren Novizen im westlichen Aventurien Heuler, wie man in Thorwal auch junge Seehunde nennt.

#### Der Efferd-Dienst

Efferd-Tempel sind in der Regel eindrucksvolle Bauwerke. Häufig werden sie in der Nähe von Gewässern erbaut (zum Teil direkt über, in oder an den Gewässern, so dass sich Wasser im Tempelraum befindet), manchmal als Fachwerkhäuser, manchmal als nachgebildete Schiffsrümpfe und oftmals mit nautischen Malereien verziert. Dieser Reichtum überrascht nicht, denn Efferd werden traditionell zahlreiche Opferga-

ben dargebracht: nicht nur von den einfachen Fischern, Netzknüpfern und Matrosen, sondern auch von reichen Reedern, Seeoffizieren und Schiffsbauern.

Auch die Gottesdienste gestalten sich prunkvoll. Meist herrscht in den Tempeln ein fahles Licht, ausgestrahlt von Gwen-Petryl-Steinen, denn Feuer ist verboten. Im Tempelraum, der mit den zahlreichen Gaben der Gläubigen ausgeschmückt ist, rufen die Priester die Gnade ihres Gottes herab, wie es seinem launischen Temperament wohlgefällig ist. Schon viele Besucher haben einen Gottesdienst des Launischen

mit einem Sturm verglichen, der langsam aufzieht, wütet und sich schließlich abschwächt und beruhigt.

Besondere Tage im Kirchenjahr sind der *Tag des Wassers* am 1. Efferd und das *Fischerfest* am 30. Efferd. Am Tag des Wassers, dem höchsten Feiertag Efferds, finden in vielen Hafenstädten Prozessionen statt. Einige Geweihte demonstrieren Efferds Gnade durch das BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER (siehe die entsprechende Liturgie in AG). Es kommt zu wunderbaren Regenfällen, und häufig werden weiße Delphine in Küstennähe gesichtet. Am Efferdpfeiler vor Olport werden kleine Schiffsmodelle geopfert, um den Gott gnädig zu stimmen.

Das Fischerfest ist der Feiertag der Fischer

und Seefahrer. Jeder Gläubige opfert dem Gott des Meeres und betet für die Seelen der Ertrunkenen. Außerdem wird das rituelle Ende der schiffbaren Jahreszeit eingeleitet, auch wenn im aventurischen Süden weiterhin Schiffe verkehren.

Die 'Regatta der Sieben Winde' von Teremon nach Rethis ist eher ein sportlicher Wettstreit, der von den Efferd-Geweihten der Zyklopeninseln jedes Jahr am letzten Windtag des Peraine-Mondes ausgerichtet wird.

#### AUS DER KIRCHENGESCHICHTE

Der Glaube an Efferd wurde mit den gildenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht. Es liegt nahe, dass sie sogleich nach ihrer Ankunft Schreine zum Dank errichteten: Angeblich soll der Bethaner Tempel auf ein solches Heiligtum zurückgehen.

Die Geschichte des Wirkens Efferds ist eine Geschichte der Katastrophen. Wenn Efferd zürnt, dann kennt er keine Gnade. Genannt seien nur die Große Bosparanische Flut (1 v.BF), die Jahrhundertwelle im Golf von Riva (247 BF) oder die verheerende Springflut, bei der 702 BF über die Hälfte Havenas im Meer verschwand.

Erwähnt werden muss aber auch, dass Efferd im Jahr von Bosparan Fall einer der vier Götter war, die sich in der Schlacht von Brig-Lô auf Seiten der Garethen manifestierten und der Dämonenkaiserin Hela-Horas eine vernichtende Niederlage bescherten. Über die Jahrtausende gesehen war die Kirche Efferds stets ein beständiger Fels in den Fluten der Geschichte.

#### KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da Efferd Schutzgott vieler albernischer Adliger ist, sogar des Königshauses, verwundert es nicht, dass *Efferdan ui Bennain*, jüngerer Bruder König Cuanos, sich dem Studium der ozeanischen Tier- und Pflanzenwelt verschrieb. Im Jahre 1022 BF empfing er angeblich gleichzeitig von Efferd das Noviziat, die Weihe und die Erhabenenwürde. Er gilt als ruhig und besonnen und zeichnet sich durch eine konsequente Linie aus, die für den Schutz der Necker und den Kampf gegen die dämonische Widersacherin steht.

Nachdem sie zwanzig Jahre an der Spitze der Efferd-Kirche stand, wurde *Larona Seeträumerin* zurück in ihren Heimattempel nach Havena berufen. Obwohl sie nur als einfache Geweihte dient, gilt das Wort der launischen und herrischen Larona nach wie vor viel.

"Herr über die Meere, ewiger Gott,  
von dir wurden wir sicher getragen.  
Du verschontest uns vor Fluten und Stürmen.  
Du brachtest uns einen reichen Fang.  
Dir zu Ehren bringen wir Opfergaben  
als Zeichen unserer unendlichen Dankbarkeit.  
So wie du uns den letzten Lauf beschützt hast,  
so beschütze uns auch im kommenden Jahr.  
Herr über die Gezeiten, deinem allmächtigen  
Ratschluss vertrauen wir uns an!"  
—gehört bei einer Fischerfamilie in Nostria

#### GÄNGIGE ANSICHTEN DER EFFERD-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Firun:** So, wie Firun das Wasser erstarren lässt, sind auch seine Geweihten erstarrt: alles tot, nichts regt sich, schäumt, brodeln. Stillstand hat noch niemanden weitergebracht.

**Boron:** Liaiella kann nicht Borons Braut sein, schließlich ist sie als Mentorin der Ertrunkenen eine Dienerin Efferds.

**Rondra:** Die Leuin mag über den Donnersturm gebieten, aber was ist ein grollendes Gewitter ohne Sturm und Regen?

**Rastullah, Rur und Gror und andere 'Seltsame':** Ein Zelt in der Wüste? Ein fliegender Diskus? Den Leuten fehlt ein ordentlicher Sturm, der ihnen den Kameldung und die Maraskenfäkalien aus dem Hirn bläst! Und wo wir schon mal dabei sind: Auch den ganzen Wudu-Zauberern und Himmelswolf-Vernarrten würde ein wenig frischer Wind im Oberstüchchen gut tun.

**Generell gilt:** Die Efferd-Kirche ist unpolitisch und hält sich größtenteils aus den Machtkämpfen innerhalb der zwölfgöttlichen Gemeinde heraus. Das Verhalten eines Efferd-Dieners ist stets höchst individuell und von persönlichen Erfahrungen und regionaler Abstammung des Geweihten geprägt.

**Goswin von der Himmelsreiter-Otta** ist Meister der Brandung für Ifirns Ozean. Der weltfremde, sprunghafte Mann hat seine Berufung in der Durchsetzung des Banns gegen den Handel mit Glorania gefunden. Er gebietet über ein Tempelschiff, mit dem er oft zur Meditation weit aufs Meer hinaus fährt.

Ebenfalls wie Efferdan eine Spät-Geweihte ist **Ladwenja von Tsastrand**, die zuvor jahrelang in Stoerrebrandts Flotte diente. Aufgrund ihrer strategischen Kenntnisse führt sie den kämpfenden Zweig der Efferdbrüder. Die ausdauernde, dogmatische Ladwenja lässt überall an der aventurischen Ostküste nach Freiwilligen für ihre Schiffe suchen.

## HEILIGE TALISMANE UND HEILIGE ORTE

Angeblich brachten güldenländische Siedler **Efferds Wasserkrug** mit nach Aventurien. Der blau glasierte, irdene Krug trägt feinste Malereien unbekannter Farbe, die Efferd in verschiedenen Szenen in seinem Element darstellen. Mit der Kraft des Kruges kann man schier unerschöpfliche Mengen Wasser gewinnen – sei es, um einen Brand zu löschen oder um Durstige zu stillen.

Nach den Chroniken des Efferd-Kultes überreichte der Herr der Gezeiten selbst den **Delphinstab** der ersten Hüterin des Zirkels als Insignie. Dieser Stab von achteinhalb Spann Länge ist aus Walbein gefertigt und läuft an der Spitze in einen springenden Delphin aus. Es heißt, dass der Stab es dem Hüter ermöglicht, größere Kräfte beim Wirken von Wundern und Mirakeln freizusetzen. Außerdem vermag er, Schwärme von Delphinen zu rufen und über Stürme zu gebieten.

Die **Zwölf Tränen der Heiligen Efferdane** sind zwölf blaugrüne, durchscheinende Steine in Tränenform, die der Sage nach aus den Tränen der Heiligen Efferdane entstanden. Die Präsenz dieses Artefakts schützt auf See vor der Macht Charyptoroths und ihrer Dämonen. Mirakel und Liturgien werden erleichtert und in der Wirkung verstärkt.

Jüngstes Artefakt ist das **Efferdhorn von Rethis**, welches ein Necker am 15. EFF 1017 BF dem Tempel zu Rethis überreichte. Nach einer Vision wurde das Horn nach Vallusa gebracht, wo es im Kampf gegen die dämonischen Bewohner der blutigen See eingesetzt wird. Bläst man in das Horn hinein, so vermag sein Klang alle charyptiden Kreaturen zu lähmen.

Der **Efferdpfeiler** vor der Küste Olports ist eine Felsformation, an der lange Zeit Schiffe verunglückten. Seit an dieser Stelle regelmäßig dem Meeressgott Opfer dargebracht werden, hat sich kein weiteres Unglück ereignet.

**Grangor** besitzt einen großen Pilgertempel, der seit der Gründung der Stadt besteht und durch die vielen Katastrophen, die Grangor im Laufe der Jahre ertragen musste, zu großer Bedeutung gelangt ist.

Vor der Stadt Neersand, an der Walsachmündung, befindet sich der **Neer**, ein großer, gefährlicher Strudel. Die örtliche Geweihtenschaft sieht in ihm ein Heiligtum Efferds. Besorgnis erregend ist allerdings, dass auch die Anhänger Charyptoroths in ihm einen heiligen Ort sehen. Zu Füßen der Darpatfälle befindet sich das **Kloster Efferdsang**, das schönste aller Binnenkloster des Meeressgottes und beliebte Pilgerstätte. Der **Tempel der Rauschenden Wasser** zu Albenhus ist ein göttliches Wunderwerk vom Rang des Bjaldorner Firun-Tempels und der Wehrmauer von Vallusa. Es ist der größte Binnentempel des Efferd.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

Schutzpatronin gegen die Mächte des Namenlosen ist die Heilige **Elida von Salza**, eine Geweihte, die in den Dunklen Zeiten einige Kornschiffe durch die Stürme der Namenlosen Tage sicher in den Hafen der Hungerleidenden Stadt Brabak führte.

Die Heilige **Efferdane** war der Legende nach eine vom Schicksal geplagte Frau, die ihre zehn Kinder und ihren Mann auf See verlor. Ihre Tränen verwandelte Efferd in zwölf Steine, die heute als Schutz gegen die Macht Charyptoroths dienen.

Als Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute wird die Heilige **Liaielli** sowohl von der Efferd-Kirche wie auch von den Boron-Gläubigen als Heilige geführt. Die Neckerin gewann das Herz des Totengottes, so dass dieser sie an seine Seite holte. Sie verehrt man vornehmlich an der alber-nischen Küste.

Zum Gefolge Efferds werden die **Zwölf Winde** gezählt, von denen der ruhige Westwind Beleman, der sturmgewaltige Rondrikan und der unberechenbare Gebelaus die bekanntesten sind. Welche zwölf Winde nun genau zum Gefolge gezählt werden, ist je nach Region unterschiedlich. In Thorwal verehrt man die drei **Delphine Ragna, Ragnild und Rangnid**, die als Lieblinge Efferds Wundertaten in seinem Namen vollbringen. Ragna beherrscht die Winde, Ragnild lenkt die Wellen, und Rangnid schiebt den Nebel.



**Lata die Schildkröte** erschien kurz nach der verheerenden Flut in Havena und siedelte sich in einer Kaverne unter dem Efferd-Tempel an. Sie verfügt über fremdartige, wundersame Kräfte von beträchtlicher Macht und wird in Havena als heiliges Wesen verehrt.

Welche Rolle im Gefolge Efferds der **Flussvater** spielt, ist umstritten. Er gilt als mächtiger Herrscher der Feenwelt, sein Gebiet erstreckt sich entlang des Großen Flusses. Um ihn ranken sich zahlreiche Sagen, der Geweihtenschaft jedenfalls gilt seine Verehrung als lästerlich. Es heißt, sein Palast läge im südlichen Teil des Flussdeltas.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

Auch als 'Gilde der Seeleute' werden die **Efferdbrüder** bezeichnet (*Größe*: riesig; *Wappen*: weißer, springender Delphin über einem weißen Kreuzknoten auf blauem Feld), die in allen größeren Hafenstädten Aventuriens zu finden sind und deren örtliche Vorsteher üblicherweise im Range eines Akoluthen stehen. Die Aufgaben des Laienordens sind vielfältig; er hat sich dem Dienst an den Matrosen verschrieben. Man gewährt mittellosen Seeleuten Unterkunft und Speisung, trifft Heuerabsprachen mit vielen Reedereien, führt Schiffsregister, und im Falle einer Schiffshavarie obliegt es den Efferdbrüdern, sich um die Hinterbliebenen der verschollenen Seeleute zu kümmern. In Havena, dem Hauptsitz des Ordens, gibt es gar eine eigene Ordensschule, in der die Kinder Ertrunkener unterrichtet werden. Nicht wenige von ihnen fahren später selbst zur See oder lassen sich gar Efferd weihen.

Die Efferdbrüder unterhalten auch Schiffe zum Kampf gegen die Feinde der blutigen See. Diese Schiffe sind Spendengaben von Großbreedern, die auch einen Großteil der Besatzung stellen. Sie stehen unter dem Kommando von Ladwenja von Tsastrand, die zuvor etliche Jahre Kapitänin eines bewaffneten Holkens der Stoerrebrandt-Flotte gewesen ist. Zu ihren Aufgaben gehören Patrouillen entlang der Küsten, die Rettung Schiffbrüchiger, der Geleitschutz für Handelssegler und, Seite an Seite mit mittelreichischen und bornländischen Schiffen, der Kampf gegen die Piraten der Blutigen See.



# HEIM, HERD UND FAMILIE – DIE KIRCHE DER TRAVIA



## TRAVIA FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Gastfreundschaft, Heimat, Herdfeuer, Treue, Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Großzügigkeit, Hilfsbereitschaft, Kochkunst, Milde, Reisende, Sitte und Moral

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien (vor allem Städte in Nord- und Mittelaventurien, besonders östliches Mittelreich)

**Weltliche Aufgaben:** Armenfürsorge, Eheschließungen, Waisenhäuser, Ansiedlung von Flüchtlingen und Obdachlosen, Tempelasyll für Verfolgte

**Wichtige Tempel:** Rommilys (Sitz des Heiligen Paares), Baliho, Broksal (Moha-Mission), Eslamsroden, Gerasim (Elfen-Mission), Kendrar, Lowangen

**Feiertage:** Tag der Heimkehr (1. Travia, Familienfest), Tag der Treue (12. Travia, beliebter Tag für Hochzeiten)

**Sternbild:** Gans

**Beinamen:** Große Göttin, Gütige Mutter, Heilige Mutter

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** St. Badilak (Ordensgründer der Badilakaner), Sta. Dythlind (Zunftheilige der Bäcker), die Himmlische Familie (personifizierte Tugenden), St. Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), St. Mascha (Flüchtlinge; Bornland), Yalsicor (ziegenköpfiger Hoher Drache der Freundschaft und Hoffnung)

**Orden und Laienbruderschaften:** Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer (Kriegerorden, verantwortlich für den Schutz von Siedlungen und Pilgern in Darpatien; die sogenannten 'Gänseritter'), Orden des Heiligen Badilak (Bettelorden; früher einmal für die Bekämpfung von Prostitution und Unmoral zuständig, in neuerer Zeit hauptsächlich mit dem Sammeln zu Gunsten der Armen beschäftigt), Dreischwesternorden (klösterlicher Orden, sieht die Urbarmachung der Wildnis sowie die Entseuchung und Wiederbesiedlung der Schwarzen Lande als seine Aufgabe)

**Heilige Talismane und Artefakte:** der Heilige Kessel (schenkt beliebig viel Speise und Trank), Traviass Gänsekiel (derzeit verschollen), der Mantel der Heiligen Mascha (lässt sich teilen in Decken für die Frierenden), das Goldene Ei (erzwingt gastliche Aufnahme)

**Heilige Orte:** Rommilys (Sitz des Heiligen Paares), Travingen (traviakirchliche Gründung am Rand der Grünen Ebene)

**Sinnbilder:** Herdfeuer (Geborgenheit, Wärme, Zuhause), Nest, 'sicher wie in Traviass Schoß' (Redewendung), 'unter die Fittiche nehmen' (Redewendung)

**Heiliges Tier:** Wildgans

**Heilige Farben:** Orange; heraldisch: Kupfer

**Heilige Pflanzen:** Buche, Linde, Roter Fingerhut

**Heiliger Stein:** Saphir

**Opfergaben:** Nahrungsmittel (vor allem Brot), Bier, Kerzen, Öl, Feuerholz (Geopferte Speisen und Getränke werden von den Gläubigen, Traviass Gästen, verzehrt; nicht etwa verbrannt oder auf den Altar gegessen.)

**Politischer Einfluss:** ansehnlich (personelle Verflechtung mit Familien Rabenmund und darpatischem Fürstenhaus; über Bäcker und andere Zünfte Einfluss in vielen Städten)

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** mittel (Vorbild: Familie)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** gering (ausgeprägter missionarischer Eifer)

**Feindbilder:** Ehebruch, Geiz, Prostitution (und allgemein lockere Sitten), Bruch des Hausfriedens (zum Beispiel Ein- und Ehebruch)

**Lehre der Kirche:** Bleibe daheim und nähre dich redlich!

**Ziele der Kirche:** Linderung von Armut und Hungersnot, Wahrung von Sitte und Anstand, Missionierung

**Jenseitsbild:** Traviass Herberge (einträchtiges Beisammensein mit den eigenen Vorfahren; Familien bleiben über den Tod hinaus verbunden; die Toten besuchen und behüten die Lebenden)

**Weltbild:** Treue hält die Welt zusammen.

**Menschenbild:** Menschen sind und bleiben Kinder: verspielt, ichbezogen, oft unvernünftig, manchmal böse – und dabei so liebenswert.

**Stärkstes Argument:** "Jeder braucht irgendwann Hilfe von anderen."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Heimat und Familie

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Das Volk in Nord- und Mittelaventurien liebt Travia über alles, denn in ihren Tempeln findet jeder in der Not ein warmes Plätzchen und einen Teller Suppe. Das städtische Bürgertum schätzt die Geweihten wegen ihrer althergebrachten Werte, wie sie auch die Zünfte vertreten; außerdem, weil viele Bürger als Wandergesellen oder Handelsreisende selbst oft auf Gastfreundschaft angewiesen waren. Der Adel begrüßt es, dass die Travia-Kirche die Armen ruhig hält und nicht aufwiegelt. Weniger Anklang finden Aufrufe zu Milde und Abkehr vom Prunk sowie das Tempelasyll. In Horasreich, Südaventurien und besonders bei den Tulamiden ist dagegen Traviass Kirche wenig angesehen, vor allem wegen ihres Eintretens für Eintracht und eheliche Treue.



# 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, vielmehr ihn nach Kräften zu unterstützen. 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 Freuler mit unerbittlicher Hartnäckigkeit.

Dies gilt besonders für das gemeinsame Heim der Familie sowie das eheliche Band, das Paare im Tier- und Menschenreich ebenso verbindet wie die göttlichen Paare: jene Heiligtümer, in denen sich das Leben findet, erhält und erneuert. Travia ist die Wildgans geweiht, lebt diese doch ihr Leben lang getreulich mit demjenigen, den sie sich einmal zum Gatten erkor. Oft sieht man die Göttin als gütige Frau in Begleitung einer Wildgans dargestellt.

Wer Travia ehrt, der weiß: Der Friede der Seele ist nur in der Ruhe der Heimstatt zu finden. Ein glückliches Heim und eine liebende Familie sind Bindungen, die über den Tod hinaus bestehen. Die Geister der Toten wachen über die Lebenden, beschützen und leiten sie. Ohne Liebe und Heim zu leben, bedeutet, ohne diese zu sterben und alsdann als ruheloser Geist umherzustreifen, ohne Sinn und Zweck, ein Schrecknis jeder lebenden Kreatur.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

# VOM HEIRATEN

Das Ehegelöbnis, zu dessen rechtlichen Aspekten Sie mehr auf Seite 9 finden, ist der wichtigste Ritus der Travia-Kirche. Unabhängig von der Gottheit, in deren Namen die Ehe geschlossen wurde, wird dieser Bund als 'Traviabund' bezeichnet. Ehescheidung erlaubt die Travia-Kirche nicht, einige andere Kirchen und Religionen sowie das weltliche Recht einiger Staaten hingegen sehr wohl. Selbst eine Wiederverheiratung von verwitweten Ehepartnern wird von besonders konservativen Travia-Geweihten abgelehnt.

Gleichfalls erlaubt die Travia-Kirche im Gegensatz zu anderen Kirchen nur die Einehe zwischen Mann und Frau, was dazu führt, dass die tulamidischen Viechen vor Travia keinen Segen erhalten.

## GÄNGIGE ANSICHTEN DER TRAVIA-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Peraine:** Was wir in der Stadt leisten, übernimmt die Peraine-Kirche oft auf dem Land. Wir teilen viele Werte und arbeiten gut zusammen.

**Rondra:** Sie beschützen die Gläubigen, das ist gut und richtig so.

**Praios:** Gehorsam predigen ist eine Sache. Aber auch die Herrschenden haben eine Fürsorgepflicht gegenüber ihren Untertanen. Wir jedenfalls gewähren stets denen Asyl, denen Unrecht widerfährt – auch, wenn das einigen nicht passt. Praios mag unfehlbar sein – Menschen nicht.

**Tsa:** Friedfertigkeit und Kindersegen – gern. Aber wer Kinder zeugt, muss ihnen auch ein Heim bieten. Heute hier, morgen dort ... so geht das nicht.

**Rahja:** Im Prinzip ist ja nichts gegen Wein, Tanz und Musik einzuwenden, und auch Rahjas Freuden sind ein Genuss – mit dem eigenen Partner! Ja, ja, wir wissen es: Es ist nicht dasselbe wie die Hurerei. Aber ...

**Rastullah:** Vielweiberei! Wertlosigkeit der Frau! Götzendienste! Wir haben für vieles Verständnis, aber irgendwann ist das Maß voll!

Die Hochzeitsbräuche schließlich sind von Kultur zu Kultur derart verschieden, dass wir Sie nur auf die Spielhilfen zu den einzelnen Regionen verweisen können. Und selbst die genaue Ausgestaltung der Liturgie TRAVIABUND ist nicht in ganz Aventurien einheitlich.

In den aventurischen Regionen, in denen Familiennamen üblich sind, muss sich das Ehepaar vor dem Traviabund einigen, ob der Nachname der Frau oder des Mannes als neuer Familienname übernommen und an zukünftige Kinder weitergegeben werden soll. Bei adligen Ehepaaren ist dies in der Regel der Name des oder der Höherrangigen, aber es kann auch zu Doppelnamen kommen, um die Zugehörigkeit zu mehreren Adelshäusern zu belegen.

EINE HOCHZEIT IN DEN NORDMARKEN

»Neulich wurde hier Hochzeit gefeiert! Ihr könnt euch denken, wie aufgeregt ich war. Fest steht, dass die Feiern der Großlinge an unsere nicht heranreichen: Dieses Fest hier dauerte nur drei Tage, und nur Familie, Nachbarschaft und beide Zünfte waren eingeladen, nicht einmal zweihundert Gäste. Es heiratete die Linai aus unserer Zunft, die zweite Tochter Meister Adersins (er hat fünf Kinder!), und zwar einen Jungen namens Goswin aus der Tischlerzunft, der seiner Mutter Werkstatt erben wird. Die Vorbereitungen traf seine Familie, so dass ich dazu nichts sagen kann. Ich hatte die Ehre, der entzückenden Linai beim Beschaffen einiger Dinge zu helfen, die Braut und Bräutigam hierzulande brauchen: "Etwas Oranges, das gelichen, Blumen, die im Wald gediehen, etwas Ererbtes in der Tracht, und etwas, das man selbst gemacht."

Die Zeremonie selbst war feierlich, wenn auch kurz. Von ihren Eltern geführt trug die Braut etwas Glut aus dem elterlichen Herdfeuer hinüber in das Haus ihrer Schwiegereltern und vereinigte sie mit dem dortigen Feuer – also anders herum als bei uns. Wir Zunftgesellen schleppten die Mitgift hinterdrein. Die ganze Zeit über liefen hordenweise Kinder neben uns her (die Großlinge haben wirklich viele!) und bewarfen die Braut und uns mit Blumen, Körnern und Daunenfedern, die im Bart hängen bleiben und grässlich in der Nase kitzeln. Ich ließ mir aber nichts anmerken, wie es sich gehört. Eine Geweihte der Göttin Travia führte den Bräutigam herzu, der gleichfalls seine besten Kleider und einen Kranz von Fingerhut trug. Sie band die Hände von Braut und Bräutigam mit einem orangefarbenen Tuch zusammen. Dann sprach sie vor, und die beiden sprachen es nach:

- »Wir wollen leben wie die Wildgänse, einander treu und nie allein. – So sei es.
- Wir wollen jedem Fremden Heimstatt bieten. – So sei es.
- Wir wollen unser Heim ehren und pflegen. – So sei es.
- Wir wollen den Verfolgten Schutz gewähren. – So sei es.
- Wir wollen Sitte und Moral im Sinne Travias bewahren. – So sei es.
- Und nach unserem Tode aufeinander warten in Travias Herberge. – So sei es.
- Die Familie ist unser Hort, Sitte und Anstand unser Gesetz. – So sei es.
- Die Heimstatt ist unsere Zuflucht. – So sei es.
- Der Reisende ist uns ein Freund. – So sei es.
- Die Treue umschließt den ewigen Bund. – So sei es.
- Wir sind ein Teil der himmlischen Familie. – So sei es, ja, so sei es."

Dann schenkte die Linai dem Goswin ein Medaillon mit eingraviertem Gänsepaar, darin eine Haarlocke von ihr als Zeichen des Vertrauens, und er gab ihr ein Gleiches. Der Rest der Feierlichkeiten verging mit Gelage und Tanz und der Übergabe der Geschenke von uns Gästen an die Neuvermählten, worüber ich euch im nächsten Brief ausführlich berichten werde.«

—aus einem Brief des Kubax Sohn des Kroscho aus Elenvina an seine Eltern, übersetzt ins Garethi



# DIE KIRCHE

Das höchste Haus der Göttin steht in Rommilys; dort residiert das Hohe Paar im Friedenskaiser-Yulag-Tempel. Das Amt der Hochgeweihten hat seit nunmehr acht Generationen ein Mitglied des Fürstengeschlechtes von Darpatien inne.

Der Kontakt zu den weiter entfernten Tempeln ist lose. Zwar pilgern viele Travia-Geweihte und auch etliche Laien wenigstens einmal im Leben nach Rommilys, suchen Rat, erstatten Bericht und befördern, wo nötig, Briefe. Von Thorwal oder Riva aus ist das jedoch ein weiter Weg, und kaum eine Geweihte würde ihre Gemeinde monatelang im Stich lassen. Das Hohe Paar schickt nur in den dringenden Fällen selbst Boten aus und lässt den einzelnen Tempeln ansonsten freie Hand – ganz so wie Eltern ihre erwachsenen Kinder nur beraten. In abgeschiedenen Gebieten haben die Geweihten daher oftmals eigenwillige Lehren entwickelt, denen nichtsdestotrotz die Bauernschaft fromm und treu folgt.

## Struktur und Hierarchie

Viele **Novizen** sind selbst Kinder von Travia-Geweihten, so dass sich die Priesterwürde in der Familie vererbt. Andere sind als Waisenkinder in einem traviakirchlichen Heim oder im Tempel selbst aufgewachsen. Doch auch Handwerker geben ihre Zweit- und Drittgeborenen gerne in diese beim städtischen Bürgertum sehr beliebte Kirche. In Darpatien, dem Zentrum des Kultes, treten auch viele Adlige der Kirche bei, was andernorts eher selten ist.

**Akoluthen** finden sich zum Beispiel unter Ordensleuten und Leitern von Waisenhäusern (sofern sie nicht ohnehin geweiht sind), aber auch Herbergswirte, die an gefährlichen Reisewegen die Stellung halten, und manche städtische Bäckerin, die das altbackene Brot an die Armen verschenkt, gehören zu den Travia-Akoluthen.

Die einfachen **Priester** der Travia kümmern sich in den Tempeln, in Armenküchen und Flüchtlingslagern um Zufluchtsuchende, Hungrige und Heimatlose. Sie betreuen Gläubige, die den Eheschwur ablegen, ihre Kinder segnen oder ein neues Haus einweihen lassen wollen; sie leisten Seelsorge bei Bettlern und Sträflingen und beraten diejenigen, in deren Heim kein Friede herrscht.

**Erzpriester** hat die Travia-Kirche nur sehr wenige. Anwärter auf diese Ehre müssen dem Heiligen Paar selbst vorgeschlagen werden. Sind sie würdig, so findet die Ehrung am Tag der Treue zu Rommilys statt. Tempelvorsteher (**Praetoren**) sollten verheiratet sein. Nicht selten leitet ein Ehepaar (beide Geweihte) gemeinsam einen Tempel.

Das Hohe Paar leitet die Kirche gemeinsam, wobei der oder dem jeweils Dienstälteren ein Hauch mehr Gewicht zukommt. Die **Erhabenen** (Patriarchen) dieser Kirche bleiben nicht unverheiratet, sondern wählen nach Rücksprache mit der Göttin alsbald einen neuen Ehepartner, sobald der oder die vorher Angetraute gestorben ist.

## Der Travia-Dienst

Kaum eines der Gebete folgt einer festgelegten Form, denn eingetübte Riten können ehrliche Worte des Dankes, des Vertrauens und der Liebe nicht ersetzen. Auch abseits des Tempels ist Travias Wirken dem Gläubigen allzeit gegenwärtig. Ohne die Nähe Travias wäre er unweigerlich dem Untergang geweiht. 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.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Traviata und Trautmann Fjoldrjñ von Rabenmund**, das Heilige Paar von Rommilys: Die Erhabene Traviata (\* 997 BF), Witwe des langjährigen Kirchenoberhaupts 'Großvater' Herdfried von Rabenmund-Fuxfell, verströmt bereits eine fast heilige Aura, mit der sie den sakralen Teil der Kirche anführt. Seit HES 1021 BF ist sie mit dem drei Jahre älteren Trautmann verheiratet, der sich den weltlichen Aufgaben des Amtes widmet.

**Mutter Herdgard** (\* 949 BF): Unterstützt vom darpatischen Fürstenhaus und den Handelshäusern Kolenbrander und Stoerrebrandt errichtete die Visionärin in den Jahren 1003/1004 BF einen Tempel in der Grünen Ebene. Um das Haus der Göttin entstand bald ein kleines Dorf Travingen, das heute Schutz vor den nahen Gefahren des Eisreiches bietet. Das Alter macht der Tempelmutter schwer zu schaffen.

**Aldessia von Rabenmund** (\* 963 BF): Die Tempelvorsteherin zu Balicho und Schwester des Thronräubers Answin fördert den weltlichen Einfluss der Kirche und ist eine enge Vertraute des Heiligen Paares.

**Schwester Shaya** (\* 974 BF) aus dem Tempel zu Thorwal begleitete Kapitän Asleif Phileasson Foggwulf bei seiner Aventurienumsegelung und genießt höchstes Ansehen bei den Nordleuten.

**Leomir Breitenbach**, tobrischer Exilant, leitet von Gareth aus den Orden des Heiligen Badilak energisch und aufopferungsvoll im Dienst an seinen heimatvertriebenen Landsleuten.

## TEMPEL UND TEMPELASYL

Obgleich Travias Tempel regen Zulauf haben, sind sie oft klein und unscheinbar, denn nach der Armensuppe bleibt nicht viel Geld für gläserne Fenster und goldene Statuen. Ein Tempel wird von einem 'Vater' (oder einer 'Mutter') als 'Familienoberhaupt' geleitet und beherbergt meist auch Ehepartner und Kinder dieses Oberhauptes; Ausnahmen gibt es vor allem in kleineren Ortschaften, wenn zum Beispiel die einzige Geweihte des örtlichen Tempelchens mit dem Vogt oder Dorfschulzen verheiratet ist. Außerdem gehört zu jedem Tempel eine Schar heiliger Gänse. Die großen Tempel in den Städten, in denen sich Schlafsäle und Arbeitsräume um die große Halle mit dem Herdfeuer gruppieren, werden von mehreren Geweihten betreut, die dem Tempelvorsteher zur Hand gehen. Sie beherbergen und verköstigen, soweit die Mittel es zulassen, jeden, der der Hilfe bedarf und bereit ist, bei den täglichen Andachten mitzusingen und nach Kräften bei der Hausarbeit zu helfen. Travia-Tempel bieten nicht nur Reisenden und Heimatlosen Obdach, sie gewähren auch jedem Verfolgten Zuflucht, und das unbegrenzt, so lange er außerhalb des Tempels in Gefahr ist. Dabei ist es ganz gleich, weswegen (mit der Ausnahme des Paktierertums) und von wem er verfolgt

»Alle unter einem Dach,  
frei von Not und Ungemach,  
vor uns Suppe, Brot und Bier:  
Travia, wir danken dir!«  
—Tischgebet aus Garetien

## WEIHEGRADE

| Funktion    | Titel                         | Tracht / Abzeichen                                                   |
|-------------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Novize      | Gänslein                      | hellgelbe Robe mit orangefarbenem Kragen                             |
| Akoluth     | 'Travienlieb'                 | bronzene Gänsespange                                                 |
| Priester    | Bruder / Schwester            | gelborangefarbene Robe mit silberner Gänsespange                     |
| Erzpriester | Hoher Bruder / Hohe Schwester | wie Priester, mit goldener Gänsespange                               |
| Praetor     | Mutter / Vater                | wie Priester, mit doppelter goldener Gänsespange                     |
| Patriarch   | Hohe Mutter / Hoher Vater     | Robe aus Goldbrokat, golden-rotgoldene Tiara mit eingewobenen Gänsen |

wird. Manch ein Tempel beherbergt einen gesuchten Verbrecher als Dauergast, und manch ein solcher Asylant verließ den Tempel nach Jahren geläutert im orangefarbenen Gewand. Die Geschichte kennt nur wenige Fälle, wo Verfolger die Heiligkeit eines Travia-Tempels nicht gewahrt haben – und meist haben sie dafür den Zorn der Göttin zu spüren bekommen.

## RICHTUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Sesshaftigkeit gilt als der Göttin gefällig, doch ziehen nicht Travias heilige Tiere Jahr für Jahr weit übers Land? Eine Handvoll Geweihte, die sich 'die Wildgänse' nennen, ziehen mit den Gauklern umher und predigen eheliche Treue in den Wohnwagen. Bedeutendster Vertreter dieser Lehre ist der jugendliche Bruder Pacifico, Enkel der angesehenen Mutter Zelda aus Baliho.

Eine andere winzige Minderheit unter den Geweihten sieht keinen Widerspruch darin, mehreren Frauen oder Männern ein Leben lang treu zu sein, statt in Einehe zu leben, und akzeptiert die norbardische Sippenhe oder gar die tulamischen Harems, die von der Kirche insgesamt vehement abgelehnt werden.

Unausrottbar hält sich beim einfachen Volk in einigen Mittelreichsprovinzen der Aberglaube, die Zwölfgötter seien nicht Geschwister, sondern Praisos und Travia das göttliche Paar und die anderen Zehn ihre Kinder. Auch manche Geweihte hängen dem heimlich an und suchen größere Nähe zur Praisos-Kirche.

## ALVERANIARE, HEILIGE UND IHRE RELIQUIEN

**Badilak von Mendenä:** Der Begründer des nach ihm benannten Ordens wird angerufen, um Armut, Laster und Leid zu mildern. Sein Zeichen ist die Gans mit dem Gänsejungen unter ihren Fittichen. Amulett und Sandalen des Heiligen wurden lange im mendenischen Tempel als Reliquien verehrt. Heute liegen die Sandalen im Tempel zu Baliho; das Amulett ist verschollen.

**Dythlind:** Die Zunftheilige der Bäcker soll im brennenden Bosparan ums Leben gekommen sein. Segenssprüche mit ihrem Namen schmücken viele Öfen und Kamine, denn sie gilt auch als Hüterin des Herdfeuers und soll vor Feuersbrünsten schützen.

**Die Himmlische Familie:** Dies sind personifizierte Tugenden: Vater und Mutter stehen für Treue und eheliche Liebe, die vier Kinder für Gehorsam, Hilfsbereitschaft, Sesshaftigkeit und die Bereitschaft zu teilen. Großmutter und Großvater verkörpern Gastfreundschaft und den Schutz des Heims. Namen werden den Alveraniaren nicht gegeben, man spricht sie als 'Himmlische Mutter' o.ä. an.

**Mascha:** In der kaiserlosen Zeit, als das Mittelreich in Kriegen versank, flohen viele Menschen ins Bornland. Die Heilige Mascha soll sich damals um die Verzwelfelten verdient gemacht haben, die ausgehungert und in Lumpen über die zugefrorenen Flüsse taumelten. Im bornischen Volksglauben ist sie die Beschützerin der Frierenden und Flüchtlinge, auch der entflohenen Leibeigenen. Anderswo ist sie kaum bekannt.

**Travinian:** Der Schutzheilige Darpatiens soll die Stadt Rommilys wäh-

rend der Magierkriege vor einem Dämon bewahrt und dessen Vernichtung mit seinem Leben bezahlt haben. Ihm zu Ehren wurde der Friedenskaiser-Yulag-Tempel gebaut und angeblich auch das Kloster Wolskopf in den Trollzacken. Der Hl. Travinian wird zum Schutz vor dämonischen Entitäten angerufen. Sein Zeichen ist die Gans mit zornig vorgerecktem Kopf und gespreizten Flügeln.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Das Goldene Ei:** Das Gänse-Ei aus purem Gold liegt in Travingen. Es erschien 1004 BF, nach Fertigstellung des Tempels in der Grünen Ebene, um den herum später Travingen entstand. Angeblich wurde es Mutter Herdgard von Travia selbst übergeben. Eine Priesterin, die das Ei bei sich trägt, wird von Fremden und selbst Feinden den Geboten der Gastfreundschaft entsprechend aufgenommen und behandelt, solange sie sich auch selbst daran hält. (Das bedeutet nicht automatisch herzliche Freundlichkeit, sondern pure Pflichterfüllung.) Die Wirkung erstreckt sich nicht automatisch auf eventuelle Gefährten der Geweihten, jedoch werden in den meisten Kulturen auch die Freunde von Gästen anständig behandelt. Noch immer muss man nach Travingen reisen, um die Liturgie zur Invoation dieses Goldenen Eis zu erlernen.

**Der Heilige Kessel:** Die große Schale mit Gravuren der Heiligen Familie mit Wildgänsen liegt in Rommilys. Sie wurde angeblich von Travia selbst dem ersten Hohen Paar überreicht, als es eine Hungersnot zu bekämpfen gab. Aus dem Kessel können die Priester eine große Menge an Nahrung hervorbringen, um Arme und Hungerleidende zu speisen. Die Liturgie zum Rufen des Kessels ist praktisch in jedem Travia-Tempel bekannt.

**Travias Gänsekiel:** Angeblich handelt es sich um eine Feder der Travia in Gänsegestalt selbst. Die lange und schlichte Gänsefeder mit gespaltenem Kiel kann an beliebiger Stelle nach Wahl der Priesterin (d.h. auch weit von ihr entfernt) eine kurze Botschaft hinterlassen. Verträge und Eide, die mit dem Kiel niedergelegt werden, gelten als heilig. Seit Anfang 1023 BF lässt sich die Feder nicht mehr herbeirufen und gilt mit ihrem letzten Benutzer, dem Priester Adilbor von Streitzig, als verschollen. Tatsächlich geriet der Gänsekiel mit dem Priester in die Hände des Feindes und zielt nun die Narrenkappe von Schwarzscheml Torxes, einem Paktierer Lolgramoths. Traditionell wurde das Artefakt in Rommilys aufbewahrt, seine Anrufung wurde in allen Tempeln gelehrt.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

Der größte bestehende Orden der Travia-Kirche ist der **Orden des Heiligen Badilak**. Seit seiner Gründung und bis in die jüngste Vergangenheit hat der Badilakanerorden (*Größe:* sehr groß; *Wappen:* Symbolik der Travia-Kirche) viele kleinere Orden aufgesogen, so erst jüngst den Bettelorden der **Travianer** zu Rommilys. Der **Herdfeuerorden**, ein Kriegerorden, wurde erst 1022 BF gegründet (*Größe:* klein; *Wappen:* orangefarbenes Herdfeuer (Flamme in tempelartigem Kamin) vor schwarz). Noch jünger ist der **Dreischwesternorden**, der sich gerade erst formiert. Mehr zu diesen Orden finden Sie im Band **Aventurische Götterdiener**.





# TOD, SCHLAF UND VERGESSEN – DIE KIRCHE DES BORON



Es gibt es zwei Kirchen des Boron in Aventurien: Die Puniner und Al'Anfaner Kirche streiten sich seit der Spaltung darum, wem die Oberherrschaft über die Anhänger Borons gebührt. Bislang jedoch müssen beide das Schweigen ihres Gottes als Zeichen seiner Billigung hinnehmen. Der Puniner Ritus als der ältere von beiden soll hier zuerst beschrieben werden. Er genießt nördlich einer Linie Rashdul-Dröl Vorrang. Südlich davon überwiegt der Al'Anfaner Ritus, wobei es in Rashdul Tempel beider Kulte gibt.

## AUS DER KIRCHENGESCHICHTE

um 520 v.BF.: Dunkle Zeiten: Aufblühen diverser Todes- und Rauschkulte

um 500 v.BF.: Verbannung der Nemekathäer-Sekte auf die Zyklopeninseln

610 BF: Khalid al-Ghunar wagt die Bestattung von Rohals Getreuen in der Gor.

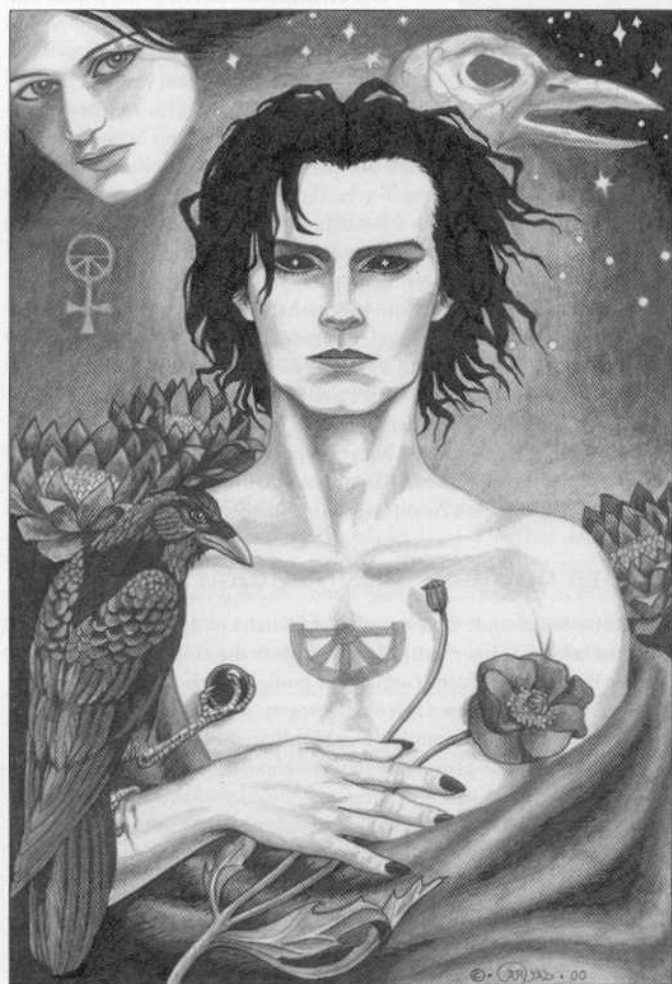
662 BF: Al'Anfa: Ermordung Kaiser Tolaks, Machtübernahme Zornbrechts, erster Flug der Zehn

686 BF: strafft Boron Al'Anfa mit einer vernichtenden Seuche, der Schwarzen Pest. Golgari erscheint auf dem heute nach ihm benannten Rabenfelsen und mahnt die Menschen. Daraufhin ruft Al'Anfa einen eigenen Kult aus, es kommt zum Schisma.

Auf Befehl von Patriarch Tar Honak greift 1008 BF Al'Anfa das Kalifat an. Nach al'anfanischer Überlieferung entscheidet Boron die Schlacht am Szinto durch ein Großes Wunder. 1010 ziehen Al'Anfas Truppen sich nach dem mysteriösen Tod Tar Honaks zurück. Der Golgaritenorden wird gegründet, um die Al'Anfaner Häresie zu bekämpfen. Der Kampf gegen Borbarad führt wieder zu einer gewissen Annäherung der beiden Kirchen, Al'Anfa schickt Truppen in die Dritte Dämonenschlacht.

1022 BF beginnt die Puniner Kirche mit der Errichtung der Nekropole Boronia an der Trollpfote.

## DIE GRÖSSTE OFFENBARUNG IST DIE STILLE – DIE PUNIPER KIRCHE



## DER PUNIPER BORON-RITUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Tod, Schlaf, Vergessen, Schweigen, Ruhe, Dunkelheit

Pantheon: Zwölfgötter

Schöpfungslehre: Los / Sumu

Verbreitung: ganz Aventurien nördlich der Linie Dröl-Rashdul

Weltliche Aufgaben: Bestattung, Wahrung der Totenruhe, Seelsorge, Pflege geistig Umnachteter, Traumdeutung, Vergessen schenken

Wichtige Tempel: Punin (Haupttempel), Winhall, Rashdul (Tempel des Al'Anfaner Ritus liegt gegenüber), Boronia, Khufu

Feiertage: Totenfest (1. Boron)

Sternbild: Balkenwaage

Beinamen: der Schweigsame, der Ewige, der Unausweichliche, der Un-ergründliche (selten, da auch von Efferd belegt)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Golgari (Alveraniar, geleitet die Seelen in Borons Hallen), Bishdaniel (Alveraniar, Traumbote), Uthar (Alveraniar, bewacht das Totenreich), Marbo (Tochter Borons, Aspekt: Güte), Sta. Etilia (ihre Mutter, Hoffnungsspenderin), Sta. Noiona (Linderung von Wahnsinn), Sta. Liaiella (Neckerfrau, Schutzpatronin der Ertrunkenen), St. Khalid (Segen für unbestattete Tote)

Orden und Laienbruderschaften: Golgariten (Kämpferorden), Marbiden (Sterbehilfe), Etilianer (predigen Versöhnung mit dem Tod), Noioniten (Pflege geistig Verwirrter; der Orden steht neutral zwischen den beiden Kulturen)

Heilige Talismane und Artefakte: Stab des Vergessens (Vergessen und Erinnerung, wird zwischen Al'Anfa und Punin geteilt), das Schwarze Buch (Überlieferung der Riten und Kirchenlehren)

Heilige Orte: Stadt der Toten (Sewerien), Boronia (an der Trollpfote) Sinnbilder: Boronsrad (ein zerbrochenes Rad; als Halbrund mit fünf Speichen dargestellt, symbolisiert das Ende des Lebenskreislaufes), Seelenwaage Rethon (wiegt die Seelen der Toten und teilt sie den Paradiesen zu), Nirdenmeer (Trennungslinie zwischen der Welt der Lebenden und der Toten), "das Rauschen von Golgaris Schwingen hören" (den Toten)

nahen fühlen), "von Uthars Pfeil niedergestreckt werden" (einen plötzlichen Tod erleiden)

**Heiliges Tier:** Rabe

**Heilige Farben:** Schwarz (mit Silber)

**Heiliger Stein:** schwarzer Karneol

**Heilige Pflanzen:** Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer und Weißer Lotos (Lotoswein

aus schwarzem Lotos in Rotwein), Schwarzer Mohn (wächst nur bei Palakar)

**Typische Opfergaben:** Weihrauch, Edelhölzer

**Politischer Einfluss:** gering, wird von der Kirche nicht angestrebt

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** gering

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch (vor Boron sind alle gleich)

**Feindbilder:** Totenschändung, Entweihung der Totenruhe, Grabraub, Nekromantie

**Lehre der Kirche:** Der Tod ist so selbstverständlich wie das Leben. Vergessen und Schlaf schenken Ruhe. In der Stille ist Einkehr möglich.

**Ziele der Kirche:** Bestattung, Bewahrung der Totenruhe, Seelsorge, Pflege von Verwirrten, Hinführung der Lebenden zum Tod, Vergessen schenken, Loslösung ermöglichen

**Jenseitsbild:** Borons Schlafgemach (ewiger Schlaf, ewiges Vergessen, ewige Ruhe)

**Weltbild:** Nichts hat Bestand.

**Menschenbild:** Das Leben ist vergänglich. Die kurze Zeit des Lebens sollte mit Bedacht genutzt und nicht plappernd vergeudet werden.

**Stärkstes Argument:** "Der Tod ist unausweichlich."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Stille, Ruhe und Besinnung verschaffen die Kraft, Außerordentliches zu vollbringen.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Den Boron-Geweihten wird furchtsamer Respekt entgegengebracht; niemand will den Totengott gegen sich aufbringen.

## 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 Tiere vermehrten sich, und ihre trampelnden Hufe und Pfoten schlugen Sumus Leib tiefe Wunden. Und die Menschen zeugten Kinder, die heranwuchsen und wiederum Kinder hatten, und es war kein Platz mehr zwischen ihnen. Die Geister der Menschen sammelten in ihren endlosen Tagen Erfahrungen über Erfahrungen, und unter der Last der Erinnerungen waren sie kaum noch zu einem Gedanken fähig. Das Leben dehnte sich aus, überfüllte die Welt bis zum 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. Bittere Träume, den zu strafen, der frevelt oder Unrecht tut und dessen Gewissen nicht rein ist vor den Zwölfen. Und auch Wahrträume, die Kunde geben von dem, was sein wird oder sein mag.*

*Boron führt die Seelen der Toten ins Jenseits und richtet über ihr weiteres Schicksal. Alle Taten eines Menschen, gute wie schlechte, werden von ihm auf Rethon, der Seelenwaage, bemessen. Hier entscheidet sich, ob die Seele in eines der zwölfgöttlichen Paradiise übergeht oder ob ihr die ewige Verdammnis dräut."*

*—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF*

## WEIHEGRADE DES PUNINER BORON-KULTS

| Funktion    | Titel                                | Tracht                                            |
|-------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Novize      | Novize (in Almada: Räblein)          | schwarze Wollrobe                                 |
| Akoluth     | Boron-Diener                         | silbernes Boronsrad, häufig Ordenskleidung        |
| Priester    | Diener des Raben                     | schwarze Wollrobe mit silbernem Raben             |
| Erzpriester | Deuter Bishdariels oder Golaris      | schwarze Tuchrobe mit silbernem Raben             |
| Praetor     | Hüter des Raben                      | schwarze Robe aus feinem Tuch mit silbernem Raben |
| Erzpraetor  | Schweigender (nur in Orden existent) | je nach Orden verschieden                         |
| Patriarch   | Rabe von Punin                       | schwarze Seidenrobe mit silbernem Raben           |

## DIE BESTATTUNG

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

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

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

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

*—Bericht einer Bestattung aus dem Greifenfurtschen*

## BESTATTUNGSPRAXIS IM ZWÖLFGÖTTLICHEN AVENTURIEN

Der Boron-Kult hat überall, wo man die Zwölfgötter anbetet, eine mehr oder weniger einheitliche Bestattungspraxis durchgesetzt. Außer bei den Seeleuten, die die Leichen dem Meer übergeben, wird die Erdbestattung gepflegt, bei der man die toten Körper im Grab 'zur Ruhe bettet'. Fehlende Gliedmaßen bei dem Bestatteten sind ein schlechtes Omen. Die Feuerbestattung wird abgelehnt, auch wenn der Rabe von Punin sie jüngst in Notlagen (wie Seuchen oder der Gefahr des Missbrauchs von Leichen) erlaubte, wenn kein Geweihter in der Nähe ist, der den Grabsegnen sprechen kann. Gerade diese Praxis hat aber erneut die Debatte innerhalb der Boron-Kirche(n) aufgeworfen, wie es denn nun genau mit dem Verhältnis von Leib und Seele nach dem Tode bestellt ist, denn wenn der Rabe die Einäscherung billigt, kann sie ja den Seelen keinen Schaden zufügen ...

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



Die Puniner Boron-Geweihten verurteilen die Leichenöffnung zu kriminologischen oder rein wissenschaftlichen Zwecken als eine unerlaubte Annäherung an den Tod. Nur ein Boron-Geweihter hat das Recht, aus dem Tod eines Menschen eine Botschaft Borons für die Lebenden zu lesen und seinen Ratschluss nachzuvollziehen. Eben letzterer Deutung schließen sich auch die alafanischen Geweihten an und erlauben die Sektion, wenn sie von einem Boroni oder entsprechend instruierten Akoluthen durchgeführt wird.

Die Grablegung unterscheidet sich regional stark. Der 'Boronanger' kann innerhalb oder außerhalb des Dorfverbandes (auch in Städten häufig vor der Mauer) liegen. Wenn es keinen Tempel gibt, dann doch zumindest einen kleinen Schrein und eine Hütte, in der der Leichnam bis zur Bestattung aufbewahrt wird. Särge aus Holz und kunstvolle Grabsteine sind teuer, häufig werden Tote einfach in Tü-

cher gewickelt, die Gräber mit aus Holz geschnitzten oder aus Zweigen geflochtenen Boronsrädern gekennzeichnet.

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

## Die Kirche

Boron steht nicht nur für den Tod, sondern auch für Schlaf und Vergessen. So teilt sich auch die Kirchenlehre in zwei Schwerpunkte, deren Anhänger entweder als Diener Golgaris oder Bishdariels bezeichnet werden. Erstere konzentrieren sich auf den Tod und auf die Umstände des Sterbens, die Diener Bishdariels hingegen sehen die Seelsorge und die Traumdeutung als ihre primäre Bestimmung an. Es ist für einen Geweihten nicht erforderlich, sich einer dieser Schulen anzuschließen. Doch jeder, der höhere Weihen erhält, wird sich einem dieser beiden Gebiete widmen.

### Struktur und Hierarchie

Auch wenn es im Puniner Ritus eine ausgeprägte Hierarchie gibt, so bestimmt sie keineswegs das kircheninterne Treiben: Derisches Ansehen und Macht gilt den Boron-Geweihten nicht viel.

Die meisten Novizen sind Findelkinder oder Waisen, denn nur wenige Eltern geben ihre Kinder in diese Kirche. Auch einige Spätberufene treten im Erwachsenenalter ins Noviziat ein, häufig nach einschneidenden Erlebnissen. In der Regel treten sie gleichzeitig einem der Orden bei.

Priester werden **Diener des Raben** genannt, je nach ihrer Ausrichtung auch **Diener Golgaris** oder **Bishdariels**. Nur wenige erreichen höhere

Weihen: Die **Deuter Bishdariels** ergründen Borons Willen im Traum teilweise unter Einnahme halluzinogener Substanzen. In den großen Tempeln existieren reichhaltige Sammlungen an Schriftrollen über Traumgesichte, Visionen und ihre Deutungen. Der größere Teil der zweifach Geweihten zählt sich zu den **Deutern Golgaris**, die sich hauptsächlich der Grablegung und der Totenpflege, aber auch der Erforschung des Todes widmen, indem sie in der Sterbeursache (am ungeöffneten Leib) nach Botschaften ihres Herrn suchen. Die Vorsteher der Tempel, meist nur in größeren Städten, werden **Hüter des Raben** genannt.

Auf dem Land und in Kleinstädten werden Grablegung und Totenpflege von einfachen Geweihten oder von den so genannten **Boronsdienern** häufig Akoluthen, geleistet. Der Gruppe der Laiendiener gehören die Totengräber an, aber auch Schreiner und Steinmetze.

An der Spitze des Puniner Ritus steht der **Rabe von Punin**. Bahram Nasir führt schon lange den Kult und tritt fast nie in der Öffentlichkeit in Erscheinung. Der **Schweigende Kreis** ist erst vor einigen Jahren als Beratergremium des Raben gegründet worden. Ihm gehören die Vorsteher der vier Boron-Orden an, sowie der Sprecher, der als einziger die Beschlüsse des Gremiums verkünden darf. Diese fünf hochrangigen Geweihten nennt man **Schweigende**.

### GÄNGIGE ANSICHTEN DER PUNINER BORON-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Praios und Rondra:** eine hervorragende Vorlage für Charakterstudien.

**Rahja:** Wenn Wollust spricht, schläft der Verstand. Immerhin.

**Tsa:** Jugend berauscht sich gern an einem Schwall von Worten und Gedanken. Das vergeht.

**Firun:** Sympathisch.

**Al'Anfa:** Selbstüberschätzung heißt, nur den eigenen Worten zu lauschen.

**Tairach:** Wer zu lange mit Dämonen buhlt, wird selbst zum Dämon.

**Generell gilt:** Die Boron-Kirche ist schweigsam und hält sich traditionell aus den Streitigkeiten innerhalb der zwölfgöttlichen Gemeinschaft heraus. Unruhe gab es nur bei der Anerkennung der Heiligen Liaiella, die auch die Efferd-Kirche für sich beansprucht. Die Tradition der Seebestattung ist vielen Boronis ein Dorn im Auge, wie auch die Leichenverbrennung nur in Ausnahmefällen zugelassen wird und das Begräbnis als wünschenswert gilt, gleich ob in der Erde oder einer Gruft und womöglich gar mumifiziert, wie in Trahelien üblich.

### Der Boron-Dienst

Die meisten Tempel Borons sind eingeschossige Bauten mit zwei getrennten, meist unterirdischen Ritualräumen. Nur der erste, die **Halle des Todes**, ist jedem Gläubigen zugänglich. Hier herrscht zu jeder Zeit Totenstille, die selten durch Räuspern oder leise Schritte durchbrochen wird. Die Stille und die schwach beleuchteten Gewölbe bieten Verweilorten Zuflucht. Hier, fernab von allem Weltlichen, finden die Rastlosen Schlaf, die Gehetzten Ruhe und die Trauernden Vergessen. Und so kommt es, dass in nahezu jedem Boron-Tempel auch Ruheliegen zu finden sind. Die zweite Andachtstätte, die **Halle der Träumer**, steht nur Eingeweihten offen.

Wer eine Audienz bei einem Geweihten erbitten will, der muss beachten, dass sich der Geweihte an ihn wenden muss. Es gilt nämlich vielerorts als Frevel, Boron-Geweihte unaufgefordert anzusprechen.

Gottesdienste für Boron sind sehr stark ritualisiert. Es wird häufig nicht ein Wort gesprochen, die angestrengte Stille der Versammelten liegt schwer über der Menge. Wenn gegen Ende gemeinsam die Stimmen zum Choral erhoben werden, ist die Erleichterung deutlich spürbar. Die Rituale, nach der die Geweihten die Gottesdienste abhalten, sind seit den Dunklen Zeiten überliefert, und es ist anzunehmen, dass exakt diese Gefühle bei den Gläubigen erzeugt werden sollen. Vor Boron zu treten soll nicht einmal zum Gebet eine einfache Aufgabe sein.

Im Kalender des Boron-Gläubigen gibt es nur einen hohen Feiertag: das **Totenfest** (am 1. Boron), an dem für die Seelen der Verstorbenen gebetet

Als **Buch der Träume** bezeichnet werden die über sämtliche Tempel verteilten Schriften, in denen die Deuter Bishdariels ihre Traumvisionen niedergelegt haben, damit sie den Tod des jeweiligen Priesters überdauern und noch von anderen zur Deutung verwendet werden können.

## HEILIGE UND ALVERAPIARE

**Golgari der Totenrabe** trägt die Seelen Verstorbener über das Nirgendmeer in Borons Hallen. Er wird oft im Kampf gegen Nekromantie, Paktierer und Untote angerufen. Oftmals wird er als niederstürzender Rabe mit gespreizten blutroten Krallen abgebildet.

Bishdariel gilt als Traumbote, der als prächtiger, aufgerichteter Rabe mit erhobenen Flügeln dargestellt wird. Er schickt sowohl segensreiche wie Furcht erregende Träume. Häufig wird berichtet, dass ein Träumer kurz die Erscheinung eines Raben bemerkt hat, entweder eines prächtigen, schwarz glänzenden Tieres oder eines entsetzlich verstümmelten Rabenkadavers, der ihm wie ein Alb auf der Brust gesessen habe.

Folgt man den *Annalen des Götteralters*, so ist **Uthar** der Sohn des ersten Menschenpaares, welches die Götter erschufen. Im Kampf gegen seine Feinde vertraute er sich Boron an, der ihn zum Wächter der Totenhalle machte. Er weist alle zurück, die unberechtigterweise den Eintritt in die Hallen ersuchen. Ebenso ist er Borons Vollstrecker und sendet seine todbringenden Pfeile auf Befehl seines göttlichen Herrn.

**Marbo**, die sanfte Tochter Borons, wird von den Gläubigen angerufen, um bei ihrem Vater um Milde und Gnade zu bitten. In vielen Boron-Tempeln finden sich Schreine Marbos, bisweilen werden ihr eigene Tempel geweiht. Mehr zu Marbo finden Sie auf S. 89.

Ihre Mutter **Etília** wird als Heilige verehrt. Sie trat in der Blüte ihres Lebens zu Boron, konnte sein Herz erweichen und wurde unter die Lebenden zurück geschickt. Etília gilt als Hoffnungsspendenderin, als Zeichen des Lebensmutes, der Zuversicht und des Vergessens von altem Leid. Ihr wird in der Symbolik der weiße Rabe zugeordnet.

Im Jahre 625 BF gründete die Boron-Geweihte **Noiona** in der Nähe von Selem ein Kloster, um Verwirrte und Wahnsinnige zu pflegen und ihnen Vergessen, Ruhe und damit vielleicht ein neues Leben zu schenken. Dieses großherzige Vorhaben wurde kurz nach ihrem Tod von der Kirche belohnt, als sie zur Heiligen ausgerufen wurde und der Orden den offiziellen Segen aus Punin bekam.

Der Heilige Khalid wird angerufen, um den Segen auf unbestattete Gebeine zu sprechen. Der Boron-Geweihte reiste in die Gor, nachdem niemand von Rohals Heer, das dort den Dämonenmeister Borbarad besiegt hatte, aus der Wüste zurückgekommen war. Er fand die Gebeine der Streiter und errichtete ein Grabmal für sie.

Seit kurzem zu den Heiligen gezählt wird **Liaiella**, die Neckerin, in die sich der Gott des Todes verliebte. Er führte mit seinem Bruder Efferd einen harten Kampf, bis dieser die Sterbliche freigab. Liaiella gilt als Schutzheilige der Seelen der ertrunkenen Seeleute und wird auch in der Efferd-Kirche verehrt.

## ORDEEN VVD LAIEPBRUDERSCHAPTEN

Großen Einfluss erworben haben die **Golgariten**, ein kämpferischer Orden (*Größe*: mittel; *Wappen*: aufstrebendes schwarzes Schwingenpaar über Puniner Boronrad auf Weiß), der in der Zurückdrängung der Schwarzen Lande seine Bestimmung gefunden zu haben scheint. Mehr zu diesem Orden finden Sie in **Aventurische Götterdiener**.

Der **Orden der Heiligen Noiona** widmet sich der Pflege von Verwirrten und Wahnsinnigen, schenkt ihnen Vergessen oder neue Erinnerung. In der Nähe von Gareth, Perricum, Lowangen und Punin stehen Klöster des Ordens, der neben Geweihten und Laien auch einige Zauberer beschäftigt (*Größe*: groß; *Wappen*: drei schwarze Federn übereinander auf Weiß). Traditionell hält sich der Orden aus den Differenzen zwischen Punin und Al'Anfa heraus. Durch die Entstehung des 'Schweigenden Kreises', dem die Ordensvorsteherin Josmabith saba Marbod angehört, wandte er sich stärker Punin zu, kehrt in letzter Zeit aber wieder zur alten Neutralität zurück.



Ebenfalls der Pflege verschrieben hat sich der **Orden zur Sanften Ruhe**, dessen Mitglieder Marbiden genannt werden (*Größe*: klein; *Wappen*: weißer Rabe auf schwarzem Feld). Man kümmert sich um Tödgeweihte, pflegt sie bis an ihr Lebensende und ermöglicht ihnen einen sanften Eintritt in Borons Reich. Dazu bedient man sich nicht nur starker Rauschmittel, sondern leistet auch Sterbehilfe. Von vielen Geweihten wird dies zutiefst abgelehnt, weil nur Boron selbst bestimmen darf, wann ein Wesen stirbt. Man munkelt, die Marbiden hätten neben den bekannten Orten (außer dem Hauptsitz Fasar in Arivor, Norburg, Ouveymas, Punin und Ebelried) geheime Klöster, und sie würden bei manchen Wesen den Tod gar künstlich hinauszögern und sie in einem Dämmer Schlaf an der Schwelle des Todes halten, bis der 'richtige Zeitpunkt' gekommen sei. Von den Marbiden abgespalten haben sich die **Etilianer** (*Größe*: sehr klein; *Wappen*: keines), die den noch Lebenden die Angst vor dem Sterben nehmen wollen. Sie versuchen, die Sterblichen mit ihrem unausweichlichen Schicksal zu versöhnen. Der Tod – so predigen sie – ist kein schreckliches Ende, sondern die Zuflucht in Borons schützende Ar-

me. Die Lebensbeichte ist ein zentrales Element der etilianischen Lehre. Denn wer seine Freveltaten schon zu Lebzeiten bereut und Wiedergutmachung sucht, der kann auf den Pfad der Tugend zurück gelangen und aufrecht vor die Seelenwaage Rethon treten.

Der **Orden des Heiligen Laguan**, eines trahelischen Lokalheiligen, besteht aus Kämpfern, die die Tempel im Kemi-Reich vor Übergriffen der Al'Anfaner oder heidnischer Achaz und Waldmenschen schützen (*Größe*: klein; *Wappen*: komplexe Symbolik mit fliegendem Raben und Schriftzeichen).

Es haben sich auch Gruppen unter dem Schutz Uthars zusammengefunden. Diese gelten in der Boron-Kirche jedoch alle als ketzerisch und werden im Kapitel **Sekten** auf S. 96ff. kurz beschrieben.

Tief in den Koschbergen liegt das Boron-Kloster Trolleck, in dem der kleine, geheimnisumwitterte Mönchsorden (20 Geweihte) der **Zorkabiner** lebt. Es heißt, sie ziehen ausschließlich des Nachts umher, um die Verstorbenen der umliegenden Dörfer zu bestatten. Gerüchten zufolge wissen sie stets, wo ihr Rabendienst benötigt wird.

## BORONS REICH IST DIE EWIGKEIT – DIE ALANFANISCHE BORON-KIRCHE

### DER AL'ANFAPER BORON-RITUS FÜR DEN EILIGEN LESER

**Pantheon**: Zwölfgötter, allerdings mit Boron als Hauptgottheit

**Verbreitung**: Einflussgebiet Al'Anfas, sporadisch in tulamidischen Städten

**Wichtige Tempel**: Al'Anfa (Haupttempel), Mengbilla, Rashdul, Selem

**Feiertage**: Totenfest (1. Boron), Tag des Großen Schlafs (30. Boron; 'Flug der Zehn': zehn Freiwillige, Verbrecher oder Sklaven springen vom Rabenfelsen in den Tod)

**Beinamen**: wie im Puniner Kult, dazu Götterfürst

**Alveraniare, Heilige, Erwählte**: wie im Puniner Kult, außerdem: St. Nemekath (532–479 v.BF., Begründer der alanfanischen Lehre; Darstellung: mumifiziert mit überkreuzten Armen, Rabenstab und Lotosblume in den Händen), Sta. Velvenya (Velvenya Karinor; vollzog nach Gogaris Erscheinen (1 Gogari = 686 BF) die Kirchenspaltung), St. Tarquinio ('Tar' Honak; führte Al'Anfa in den Khôm Krieg; erwirkte das Wunder am Szinto; starb 1009 BF in Mherwed; gilt als Märtyrer im Kampf gegen den Rastullah-Glauben)

**Orden und Laienbruderschaften**: Basaltfaust, Rabengarde, Tempelgarde (alles Kämpferorden); Hand Borons, Noioniten (Pflege geistig Verwirrter; neutral zwischen beiden Kirchen)

**Heilige Talismane und Artefakte**: Stab des Vergessens (Vergessen und Erinnerung, wird von Al'Anfa und Punin beansprucht), Codex Corvinus (heiliges Buch), Rabenfeder (Klinge des Patriarchen)

**Heilige Orte**: Rabenfelsen (Al'Anfa), Ruinenstadt Palakar (Zyklopeninsel Pailos)

**Sinnbilder**: wie Puniner Kult, zusätzlich Rabe mit goldener Krone (Boron herrscht), schwarzer und weißer Rabenkopf mit gekreuzten Schnäbeln (grimmiger Boron und barmherziger Marbo); das alanfanische Boronsrad ist ebenfalls fünfspeichig, häufig jedoch ein Zweidrittelkreis, bisweilen mit darauf sitzendem gekröntem Raben

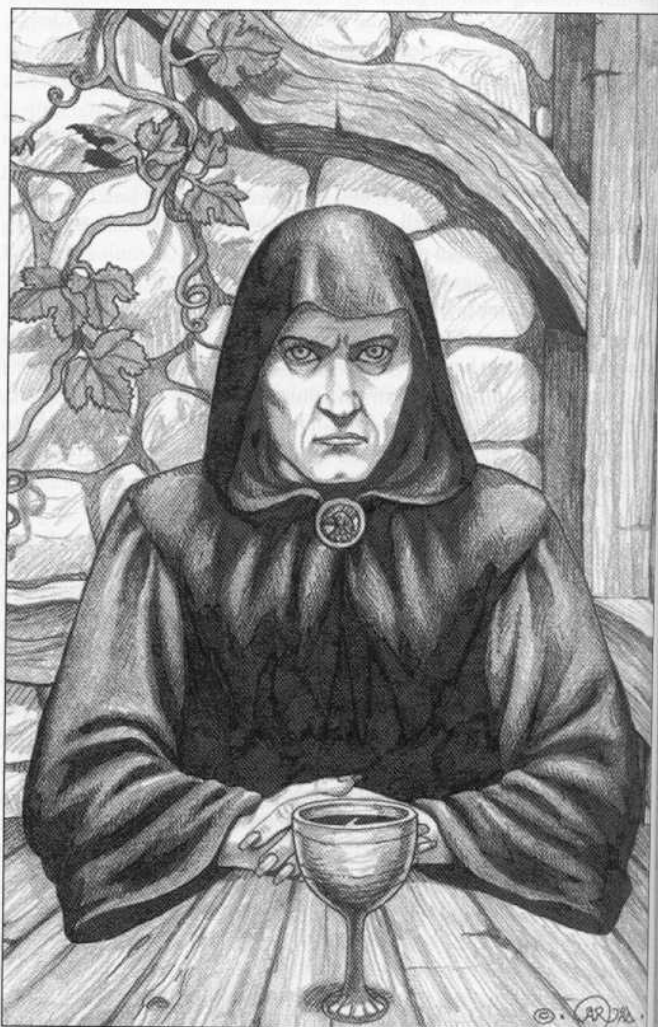
**Heilige Farben**: Schwarz (mit Gold)

**Heilige Pflanzen**: wie Puniner Kult, zusätzlich: Mohagoni-Holz, Vragieswurz (Boronwein), Gandelrohr

**Politischer Einfluss**: immens in Al'Anfa, groß in abhängigen Städten, mäßig im Tulamidenland, sehr gering im Verbreitungsgebiet des Puniner Kultes

**Hierarchie innerhalb der Kirche**: mittel (Titel ist nicht gleich Einfluss)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen**: mittel (Ausbreitung des Kultes wird auch mit Gewalt angestrebt, einzelne Andersgläubige aber selten angefeindet)



**Lehre der Kirche**: Tod ist Erlösung; Rauschmittel und Selbstopfer eröffnen jedem den Weg in die ewige Seligkeit in Borons Paradies; Boron ist der mächtigste Gott, da er über die Seelen entscheidet.

**Ziele der Kirche**: Bewahrung der Totenruhe, Pflege von Verwirrten, Hinführung der Lebenden zum Tod, Erinnerung an Borons Wunder

(Golgari's Erscheinen, Großes Vergessen in der Schlacht am Szinto), Legalisierung des Kultes in ganz Aventurien, Machtausdehnung  
**Lebensinhalte der Gläubigen:** das kurze Leben genießen; sich Borons Wohlwollen sichern für das Dasein nach dem Tod.  
**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Südaventurien: sehr großes Ansehen; Mittel- und Nordaventurien: Al'Anfaner Boron-Geweihten ist die Ausübung ihres Kultes als Ketzerei verboten, und die Herrschenden sind misstrauisch. Die einfache Bevölkerung kennt kaum den Unterschied zwischen al'anfanischer und Puniner Kirche.

| WEIHEGRADE (ALANFA) |                       |                                                                                            |
|---------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Funktion            | Titel                 | Tracht / Abzeichen                                                                         |
| Novize              | Behüteter             | schwarze Seidenrobe                                                                        |
| Akoluth             | Boronkrieger          | Ordenskleidung bzw. goldenes Boronsrad                                                     |
| Priester            | Jünger des Raben      | schwarze Robe aus Seide mit goldenem Raben                                                 |
| Erzpriester         | Hüter der Nacht       | dto. mit Boronsrad-Stickereien an Kragen und Ärmeln; Kopf kahl rasiert                     |
| Praetor             | Bewahrer der Nacht    | dto. aus edelsteingeschmückter Seide mit Raben                                             |
| Patriarch           | Patriarch von Al'Anfa | schwarze Seidenrobe mit goldenen Raben, Stickereien und Ornamenten in Gold und Edelsteinen |

## DIE KIRCHE

Der Patriarch residiert mit seinen über 800 Geweihten in der 'Stadt des Schweigens', einem gewaltigen Tempelkomplex, errichtet auf dem Rabenfelsen im Osten Al'Anfas, wo Gulgari einst erschien.  
 Die Al'Anfaner Kirche ist reich, ihre weltliche Macht in Südaventurien groß, Boronis vielfach direkt an Regierungen und Stadträten beteiligt. Gerade die Reichen und Mächtigen buhlen um das Privileg, ihre Kinder in diese Kirche geben zu dürfen.  
 Der Boron-Kult durchdringt in Al'Anfa das tägliche Leben. Priester sind bei der Geburt anwesend (der Ritus des Vergessens soll sämtliche Erinnerungen an die 'Seelenreise' tilgen), bei Namensgebungen, Eheschließungen und natürlich am Sterbebett. Rauschkräuter (oft verbunden mit seelischer oder körperlicher Abhängigkeit) und Traumdeutung erweitern den Einfluss der Priesterschaft auf alle Schichten der Bevölkerung. Meist erheben die Tempel Gebühren für ihre Dienste vom Boronwein bis zum Segensspruch.

### RICHTUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

In Al'Anfa kann man dem fanatischen und vergeistigten Prediger ebenso begegnen wie dem intriganten Politiker auf diplomatischer Mission. Es gibt weise Traumgelehrte, die Meister in der Kenntnis der Rauschgifte und ihrer Auswirkungen auf Verstand und Träume sind, schweigsame Krieger, die ihren Opfern eine sichere Einkehr in Borons Hallen gewähren, und Studiosi der Geschichte, die die Ursprünge der heutigen Riten und Gebräuche mit denen der echsischen V'Sar-Anbeter vergleichen oder den Tod, das Sterben und die Geisterwelt erforschen.

### KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Amir Honak** (\* 987 BF), Sohn des Hl. Tarquinio, ist seit 1015 BF Patriarch und damit zugleich auch Vorsitzender im Hohen Rat der Zwölf, der Regierung Al'Anfas. Er strebt nach Machtausdehnung durch geschickte Politik statt durch Krieg. Es gibt Gerüchte, er mische sich hin und wieder verkleidet unter das einfache Volk. **Amira** (\* 1007 BF), seine halbfelische Tochter, ist als Nachfolgerin vorgesehen.  
**Katalinya Adranetz** vom Orden des Schwarzen Raben lebt in Punin als inoffizielle Botschafterin der al'anfanischen Kirche an die Glaubensgeschwister.

### HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Der Stab des Vergessens:** Der Knauf mit dem großen Rabenkopf sowie der etwa einen halben Schritt lange, runenverzierte Stab bestehen aus schwarzem Vizrangyi-Holz, das angeblich aus dem Riesland stammt. Das Artefakt wurde im Regenwald gefunden und nahm seinen Weg in die Kirche des Boron. Es wird in der Stadt des Schweigens in Al'Anfa

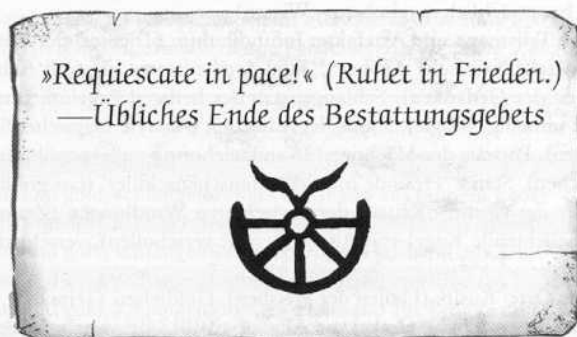
aufbewahrt, kann aber von Geweihten beider Kulte gerufen werden. Berührungen mit dem Knauf rauben die Erinnerung an Ereignisse oder Zeiträume nach Vorstellung des Priesters (und Meistermaßgabe), Berührungen mit dem unteren Teil ermöglichen fabelhafte Gedächtnisleistung. Die Liturgie zum Rufen des Stabes ist in praktisch allen Tempeln beider Kulte bekannt.

**Codex Corvinus:** Man sagt, mit Hilfe des heiligen Buches könne man mit den Toten in Borons Hallen reden oder sie sogar für Dienste zurückrufen. Es ist keine Liturgie zur Anrufung des Folianten bekannt, man muss also direkt in der Stadt des Schweigens davon Gebrauch machen.

**Rabenfeder:** Die leicht gebogene Klinge ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff mit gleißenden Nachtsteinen (schwarzen Diamanten) verziert. Die leichteste Verletzung kann nach Meistermaßgabe zum sofortigen Tod oder der langsamen und unheilbaren Sieche durch Wundbrand oder Starrkrampf führen. Das Schwert Tar Honaks, ein Meisterwerk des Schmieds Saladan von Arivor, ging in den persönlichen Besitz Amir Honaks (nicht der Kirche) über und wird an geheimem Ort in der Stadt des Schweigens verwahrt.

### ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

Zur weltlichen Macht gehören auch die zwei Kirchenorden Al'Anfas, der **Orden des Schwarzen Raben** (*Größe:* klein; *Wappen:* schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz) und die gefürchtete **Basaltfaust** (*Größe:* sehr klein; *Wappen:* schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz), eine Eliteeinheit, die nur die besten unter den erfahrenen Kämpfern aufnimmt. Auch die **Tempelgarde** der Stadt des Schweigens hat die Struktur eines borongefälligen Kriegerordens (*Größe:* klein; *Wappen:* einfaches schwarzes Banner). Die **Hand Borons**, zugleich Geheimdienst Al'Anfas, verfügt über Meuchler, handelt unter dem Namen 'Omerta' im Horasreich mit Rauschkräutern und betreibt sogar einen geheimen Tempel nach al'anfanischem Ritus mitten in Punin.





# SECHS IST EINS, IST SIE – DIE KIRCHE DER HESINDE



HESINDE FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Gelehrsamkeit, Wissen, Verbesserung, Erneuerung von Geistigem, Wissenschaft, Magie, Alchimie, Herrschaft über die Elemente, Sterne, Astrologie, Kunst, Sprache, Schrift, Geschichtsschreibung, intellektueller Disput, Wandel, Veränderung

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien

**Weltliche Aufgaben:** Sammlung von Wissen, Vermittlung von Wissen, Förderung von Künstlern

**Wichtige Tempel:** Kuslik, Gareth (Pentagontempel, Katakomben), Tiefhusen (Kristall der elementaren Wandlungen), Silas, Vinsalt (Teleskope), Festum (Hesindendorf), Methumis (Volksschule), Baburin

**Feiertage:** Versenkungsfest (30. Phex), Reinigungsfest (30. Rahja), Prüfungsfest (30. Efferd), Erleuchtungsfest (30. Hesinde)

**Sternbild:** Schlange

**Beinamen:** Allwissende, Allweise, Mutter der Weisheit, Herrin der sechs Künste

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Naclador (Hoher Drache, Alveraniar), Nandus (Sohn von Hesinde und Phex, Vermittler göttlichen Wissens und Überbringer der Einsicht, Schutzpatron der (Volks-)Bildung), Mada (Tochter Hesindes und eines Sterblichen, verbannte Bringerin der Magie), Xeledon (Sohn von Hesinde und Ingalf von Silas, spöttischer Mahner an die Unvollkommenheit der Menschen), Sta. Canyeth (Erkenntnis), St. Cereborn (Chronik, Kunstschaffen), St. Ingalf (Erfindungen), St. Argelion (Schutzmagie), Sta. Ancilla (geistiger Wandel)

**Orden und Laienbruderschaften:** Draconiter (Vorantreiben des Hesinde-Glaubens, Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens, Bestrafung des Missbrauchs von Hesindes Gaben, handelnder Arm der Kirche), Schwesternschaft der Mada (nur locker mit der Kirche verbunden, Verbreitung von – hauptsächlich magischem – Wissen)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Infundibulum (Trichter) der Allwissenden (alchemistische Analyse), Tafel der heiligen Canyeth (schafft Klarheit der Gedanken), Schlangentab des heiligen Argelion (unterbindet unheilige Magie), Krone der Allweisen (Analyse magischer Strömungen), Porträts der Mächtigen (Kennzeichnung außergewöhnlicher Menschen), Statue 'Hesinde mit dem Menschenschüler' (fast greifbare Präsenz der Göttin), Kristall der elementaren Wandlungen (Zeitmesser), Leuchtende Kugel von Altaia (derzeit verschollen), verschiedene Bücher

**Heilige Orte:** Kuslik (Hallen der Weisheit), Goldfelsen (Teleskop), Elburum (Feuerschlick), Orakel von Altaia (seit 1017 BF verschwunden)

**Sinnbilder:** Schlange, Buch, Feder, Blutulmenblätter, die Gesamtheit der sechs Elemente (von manchen Geweihten auch den einzelnen Künsten zugeordnet: Bildhauerei – Erz, Malerei – Humus, Schrift – Eis, Musik

– Wasser, Gesang – Luft, Sprache – Feuer), Stock (als Zeige-, aber auch Bestrafungsmittel, denn die Erlangung von Wissen kann schmerzen), Ouroburos (die sich selbst in den Schwanz beißende Schlange, die einen Kreis bildet: Symbol für die Kirche als Ideal)

**Heiliges Tier:** Schlange

**Heilige Farben:** Gelb-Grün (heraldisch: Gold auf Grün)

**Heilige Pflanzen:** Blutulme, Lotos

**Heilige Steine:** Onyx, Serpentin (grünlicher Onyx mit goldbrauner Bänderung), Salz

**Opfergaben:** Edelsteine, Bücher, Kunstwerke, magische Artefakte, Forschungswerke

**Politischer Einfluss:** wird von der Kirche kaum angestrebt, gering; in Teilen des Lieblichen Feldes (insbesondere Kuslik) durch Beratertätigkeit hoch

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** ausgeprägt (jedoch kann jeder Geweihte seine Position je nach seiner Befähigung verbessern)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** eher hoch

**Feindbilder:** Vernichtung von Wissen, dämonisches Wirken, unheilige Magie, Falschauslegung und Missbrauch von Wissen, Ignoranz

**Lehre der Kirche:** Der Geist ist unvollkommen und sollte im Leben weiter vervollkommen werden. Jeder sollte die Gaben, die die Götter ihm gegeben haben, nutzen und entfalten.

**Ziele der Kirche:** Sammlung, Behüt-

ung und Mitteilung von Wissen und magischen Artefakten, Förderung der Kunst, Auswahl des Wissens, das der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden sollte.

**Jenseitsbild:** Hesindes Hain (Labyrinth des Wissens und der Kunst)

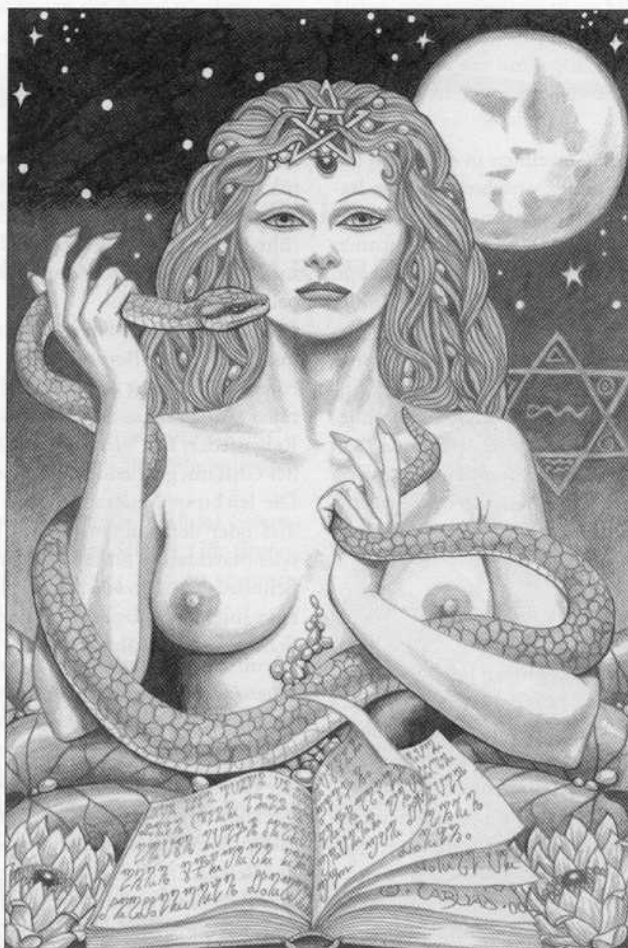
**Weltbild:** Mit dem Wissen der Wesen Deres wächst auch Dere selbst.

**Menschenbild:** Ein Wesen bei seiner Geburt ist eine leere Schale. Hesinde ermöglicht jedem, sie mit Wissen zu füllen. Nicht jeder ist jedoch dafür geschaffen, jedes Wissen zu erhalten. Die Lebewesen sind vergänglich, aber ihr Wissen darf nicht verloren gehen. Die Schönheit geschaffener Kunstwerke lebt ewig und garantiert dem Künstler eine Art Unsterblichkeit.

**Stärkstes Argument:** "Die Geschichte wiederholt sich. Wer sie kennt, begeht Fehler nicht ein zweites Mal."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** forschen, fragen, studieren, Wissen sammeln und weitergeben

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** große Bedeutung bei Zaubern, Gelehrten, Handwerkern und Künstlern, aber auch Anerkennung bei städtischem Volk (durch die Hesinde-Schulen). Auf dem Land nicht selten mit Skepsis betrachtet: "Die Kinder sollen auf dem Feld arbeiten, die Hesinde-Schule setzt ihnen nur Flausen in den Kopf!"



VOM WESEN DER GOTTHEIT

*»Als der sechste Blutstropfen des Unergründlichen auf Sumus Leib fiel, hielt das Wissen um die Welt Einzug in Alverans Hallen. Und Er, der die Zeit ist und das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, hieß Seine weise Tochter, allem, was erschaffen werden würde, die Erkenntnis zu bringen, auf dass es Seine ersten Kinder ehrte und selbst ein geachtetes Leben führen mochte. Denn am Anfang lebten alle Kinder SUMus untereinander, Tiere wie Menschen, und es war kein Unterschied zwischen ihnen. Dumpf gingen sie ihren Trieben nach und fürchteten sich vor allem Unbekannten. Da offenbarte sich ihnen HESinde in Gestalt einer Schlange, um die Menschen anzuleiten, sich die Kräfte der Natur untertan zu machen und die Welt zu gestalten und zu schmücken. Die Allwissende brachte ihnen die Sprache, die Schrift und den Einblick in das Wesen der sechs Elemente und jener Kräfte, die sie bewegend im Gleichgewicht halten.«*  
—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Die Kirche

Hesinde wird häufig in sinnender Haltung mit gesenktem Haupt oder lehrend mit erhobener Hand dargestellt. Fast immer trägt sie ein altertümliches Wickelgewand und über einer kunstvollen Steckfrisur ein Kopftuch. Verbreitet ist auch die Darstellung als barbusige Frau, die eine Schlange gen Himmel hält.

Struktur und Hierarchie

Die Hallen der Weisheit zu Kuslik sind der Nabel der hesindianischen Welt. Neben ist die Einzigartigkeit eines jeden Tempels wichtigstes Element der Kirche, so dass sie sich auf deren Erhaltung besonders konzentriert und daraus ihre Stärke zieht.

Die regionale Unterteilung der Kirche folgt den großen Kulturregionen *Liebliches Feld* (Horasreich, südliche Stadtstaaten, Al'Anfa), *Tulamidenlande* (östliche Länder südlich von Darpat und Yaquir), *Bornland* (Bornland, Nivesenlande, Elfengebiete, Riva) und *Neues Reich* (Mittelreich, Nostria, Andergast, Svelltbund, Thorwal). Unterhalb dieser Ebene ist die nächste regionale Unterteilung bereits der einzelne Tempel.

Die Hierarchie der Hesinde-Kirche ist vielfältig, der Stand eines Individuums in selbiger jedoch stets durch eigene Taten und vorzuweisen-des Wissen, bisweilen durch göttliche Inspiration, keinesfalls aber durch Geburt oder Reichtum begründet.

**Novizen** erhalten nach einer anspruchsvollen Ausbildung (6 Jahre) die Priesterweihe, die in den Hallen der Weisheit zu Kuslik mit der Übergabe des persönlichen Buches der Schlange vollzogen wird. Die Ernennung zu **Akoluthen** (Consortes, bosp.: Verbündete) ist eine Ehre für verdiente Laien. Häufig werden diese 'minderen Weihen' verdienten Magiern und Wissenschaftlern, aber auch Künstlern und Erfindern zuteil. **Priester** gelten als die 'Sinne' der Hesinde-Kirche, denn auf ihnen lastet der größte Teil der Kirchenarbeit, vor allem der Lehrtätigkeit. Häufig ziehen sie durch die Lande, um zu predigen, zu lehren oder zu forschen, bevor sie in ihren Heimattempel zurückkehren und dort ausbilden. **Erzpriester** sind verdiente Geweihte, deren Hingabe sie zu Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet werden ließ.

**Praetoren** (Tempelvorsteher) gelten als die Hände der Kirche, denn sie ordnen und bewahren, was Mentoren und Magister in die Tempel bringen. Sie sind für 'ihren' Tempel und alles, was in ihm vorgeht, zuständig. Sehr wenige Geweihte haben den Rang eines **Erzpraetoren** inne, der zwischen den Rängen des Ma-

GÄNGIGE ANSICHTEN DER HESINDE-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

- Praios:** Dinge sicher zu verwahren ist die eine Sache, sie zu zerstören oder auf ewig der Forschung vorzuenthalten ist unverzeihlich dumm.
- Boron:** Vergessen zu predigen ist nichts, was wir unterstützen können. Schlaf – nun gut, den muss es auch geben. Leider.
- Tsa:** Nicht nur, dass sie nichts zu Ende bringen – sie bringen auch noch alles durcheinander!
- Aves:** Was uns das Buch der Schlange, ist ihnen die Kartographie. Sie leisten unermessliche Dienste.
- Nandus:** Hervorragende Unterstützung, gerade in den ländlichen Gebieten.
- Rur und Gror:** Doppelt ist nicht immer besser.

gisters und des Erzwissensbewahrers angesiedelt und an keinen Tempel gebunden ist. Stattdessen reisen sie als Kapazitäten in ihren Fachgebieten häufig hin und her, um weiter zu forschen oder zu lehren, oder auch um ein Artefakt zu begleiten, dem sie sich verpflichtet fühlen. Die vier **Metropoliten** sind das Herz der Kirche und stehen den Zirkeln des Wissens vor, in denen alle Tempel einer Kulturregion zusammengefasst sind. Der **Hohe Schlangenrat** berät die Magisterin der Magister und ist die Versammlung der einflussreichsten Hesinde-Geweihten. Das Wort dieses Gremiums hat in der Kirche enormes Gewicht, denn nur den bekanntesten Geweihten steht der Weg hierhin offen. Alle sechs Jahre wird der **Erste Schlangenrat**, der Sprecher des Rates, von den Mitgliedern neu gewählt. Der Hohe Schlangenrat ernennt die **Erzwissensbewahrer** und kann sie auch von ihrem Amt entbinden. Weiterhin muss er über die Nachfolge der Magisterin der Magister entscheiden. Im Schlangenrat sind die Erzwissensbewahrer, der Abtprimas der Draconiter, die Erste Schwester der Mada, der Hochmeister der Gelehrsam Stube und der Hohe Lehrmeister von Punin versammelt. Neben diesen acht traditionellen Mitgliedern ist es Usus, weitere verdiente Geweihte in den Rat zu berufen, so dass die Anzahl der Mitglieder stets zwölf beträgt.

Die **Magisterin der Magister** ist die höchste Geweihte des Kultes, der Mund der Göttin auf Dere. Sie wird durch den Hohen Schlangenrat aus allen Geweihten des Hortes auf Lebenszeit gewählt, hat aber die Möglichkeit, das Amt für einen würdigeren Nachfolger niederzulegen.

Die **Prätoren des argelianischen Gerichts** sorgen für die innere Gerichtsbarkeit.

Der Hesinde-Dienst

Der zentralen Bedeutung im Kult entsprechend findet ein Göttingendienst fast ausschließlich in Tempeln statt. Diese besitzen oft nur kleine Andachtsräume, dafür sind ihre Bibliotheken in der Regel umso üppiger ausgestattet. Da Opfergaben an Hesinde kostbar sind, heißt es, dass in ihren Tempeln oftmals riesige Schätze versteckt seien. Zur Andacht

WEIHEGRADE

| Funktion    | Titel                 | Tracht / Abzeichen                                              |
|-------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Novize      | Scholar               | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus grünem Leder      |
| Akoluth     | Consortis             | keine eigene Tracht, schlangenförmiges Halsband aus Messing     |
| Priester    | Mentor                | grün und gold, schlangenförmiges grünes Halsband aus Zinn       |
| Erzpriester | Magister              | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus Bronze            |
| Praetor     | Hoher Lehrmeister     | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus Bronze und Silber |
| Erzpraetor  | Erzmagister           | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus Silber            |
| Metropolit  | Erzwissensbewahrer    | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus Silber und Gold   |
| Patriarch   | Magister der Magister | grün und gold, schlangenförmiges Halsband aus Gold              |



gehören: der Umgang mit gesegnetem Wasser, Feuer, Weihrauch und anderen elementaren Symbolen, das gemeinsame Ausführen segnender und bannender Gesten und Rezitationen in alten Sprachen; bei Tulamiden und Norbarden auch Schlangenverehrung.

**Feiertage:** Vier Feste bilden den Lauf des Hesindianischen Jahres. Das *Versenkungsfest* am 30. Phex, die Meditation der Gläubigen zum Frühlingsbeginn, gilt der Abkehr von der Welt und der Hinwendung zum Selbst: "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden." Am 30. Rahja wird das *Reinigungsfest* durch die rituelle Reinigung der Kunstschatze im Tempel begangen, viele Laien vollziehen die Vorbereitung auf das Neue Jahr durch einen Hausputz nach: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden." Am 30. Efferd folgt das *Prüfungsfest* mit der rituellen Sortierung und Bewertung der Tempelschatze und der Gläubigen: "Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden." Am 30. Hesinde wird das Erleuchtungsfest gefeiert: Die Tempelgemeinschaften führen Fackelzüge durch die Städte, Tempel und die Häuser der Gläubigen erstrahlen im Lichte der Erleuchtung. Prozessionen mit den Kleinodien der Tempelschatze folgen bald den Fackelzügen. Während das Volk Stroh puppen verbrennt ("Das Stroh der Dummheit muss brennen"), wird den Gläubigen zum Abschluss des Jahres die Erkenntnis zuteil: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

## RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Die Geweihtenschaft teilt sich in zwei Lager. Die eine Fraktion ist mystisch orientiert und richtet ihr Hauptaugenmerk auf die Weisheit der Göttin und die intuitive Erkenntnis derselben. Ihre Mitglieder sehen Hesinde als Quell aller Weisheit an und bevorzugen Wissensvertiefung durch Diskussion, Meditation und Philosophie. Daher horten die so genannten *Pastori* (bosp.: Hirten) das heilige Wissen, ohne es preiszugeben: "Weisheit wird nur aus der Göttin selbst geboren."

Die andere Fraktion der *Satori* (bosp.: Säleute) sammelt die Erkenntnisse der verschiedenen Wissenschaften. Ihre Mitglieder streben danach, ihr Wissen zu verbreiten: "Wissen und Erkenntnis sind das Fundament des Glaubens."

Innerhalb beider Fraktionen haben sich immer wieder Sekten ausgebildet, wobei die meisten im Lager der *Pastori* zu finden waren und immer noch sind. Das berüchtigtste Beispiel dieser Gemeinschaften, gegen die auch immer wieder mit unnachgiebiger Härte vorgegangen wird, war die *Sekte von Ilaris*, von der man sicher war, dass sie ausgelöscht wurde, deren Gedankengut aber hin und wieder zum Aufflammen neuer 'ilartistischer' Sekten führt.

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Der *Hort der Hesindianischen Gaben* verfolgt offiziell die Politik der strikten Nichteinmischung. In der Realität wirkt die Hesinde-Kirche allerdings behutsam im Hintergrund, vor allem durch ihre Laienmitglieder. Auch Geweihte haben letzten Endes Einfluss auf etliche bedeutsame Entscheidungen, denn sie werden immer wieder als Berater geladen. Im Horasreich stehen mit dem Staatsminister und der Kronprinzessin hochrangige Hesinde-Geweihte an der Spitze des Staates. Höchstes Ziel des Hortes ist die Verbreitung und Sammlung von Wissen und nicht die Anhäufung von weltlicher Macht.

Vor allem in den seit ältesten Zeiten besiedelten Regionen und kultivierten Gegenden wird Hesinde größte Verehrung zuteil – besonders natürlich von Gelehrten, Magistern, Künstlern und Handwerkern. Häufig sind auch Norbarden und Tulamiden in Hesinde-Tempeln zu finden, die durch ihre Art der Schlangenverehrung Hesinde huldigen. Eine gute Gelegenheit für Geweihte, mit dem Bekehren zu beginnen ...

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Haldana von Ilmenstein** (\* 945 BF), die Matriarchin, ist eine Kosmopolitin, deren höchstes Ziel es ist, die Tempel allen Gebildeten zu öffnen und dabei die Verstrickungen der Politik zu meiden. So hat sie auch Kritiker in der Kirche, doch müssen selbst diese anerkennen, dass es selten

»Verdammt sei dein Wirken vor Varsinor, Mada und Nandus!

Verdammt seist du, der du Madas Gabe nicht mit der Weisheit ihrer Mutter Hesinde verbindest!

Vergehen soll dein Zauberwerk, wie der Körper ohne Geist vergeht!

Vergehen sollst du im Angesicht von Varsinors Wahrheit!

Arcana Magica inutilis est! «

—Anrufung zum Schutz vor unheiliger Magie,  
Vers des Heiligen Argelion, Garethher Fassung

»Hesinde, lass mich nie verzagen.

Und weiß ich's nicht, dann hilft nur: Fragen! «

—Morgengebet in einer Garethher Hesinde-Schule

einen so regen Gedankenaustausch innerhalb des Hortes gegeben hat wie unter der Ägide Haldanas.

**Erynnion Quendan Eternenwacht** (geb. 963 BF), der Abtprimas der Draconiter, wird vielfach als 'lebender Heiliger' angesehen, dem eine Offenbarung der Göttin zuteil wurde. Er lässt sich keiner der beiden Fraktionen in der Kirche zuordnen und scheint ein größeres Ziel zu verfolgen. Häufig reist er durch das Land, um im Auftrage der Erhabenen Wissen zu bergen oder preiszugeben.

**Abelmir von Marvinko** (\* 978 BF), Erzwissensbewahrer und zugleich Staatsminister des Horasreiches, ein Mann von enormem Einfluss und eher durch Pragmatismus und Patriotismus seiner Heimat gegenüber geprägt als durch flammenden Glauben. Seine Verschlagenheit hat dem genialen Planer viele Feinde beschert, und auch in der Kirche ist er nicht unumstritten, da er sich nach Meinung einiger Geweihten zu weit in die weltliche Politik verstrickt hat.

**Valnar Yitskok** (\* um 960 BF), der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, gilt als ein möglicher Kandidat für die Nachfolge der Erhabenen. Dem *Pastori*-Lager zuzuordnen, will er so viele Artefakte und Bücher wie möglich im Pentagramm-Tempel zu Gareth sammeln.

**Aldare Firdayon** (\* 989 BF), die Kronprinzessin des Horasreiches und 'Erste Schwester der Mada', steht sowohl den *Satori* wie auch der Nandus-Kirche nahe und verkörpert für viele die weltoffene und geradlinige Gelehrte, die man in der Robe einer Hohen Lehrmeisterin erwartet.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Das Infundibulum der Allwissenden:** Die Einguss-Öffnung des Trichters hat die Gestalt eines geöffneten Schlangenmauls mit goldenen Fängen. Der mit Onyxaugen geschmückte Kopf leuchtet in tiefem Grün aus sich selbst heraus, jede Schuppe reflektiert das Licht in einer anderen Facette. Fünf Öffnungen bieten einen Auslass und sind als sich windende Schlangenleiber geformt. Der Trichter zerlegt jede Substanz in ihre Bestandteile, geteilt in Ursprungsform und -anteil. Dabei ist es gleichgültig, ob es sich um eine Flüssigkeit oder um einen Erzbrocken handelt, den der Trichter sogleich zu zermalmen beginnt, sobald das Material in den Rachen der Schlange gerät.

Das Infundibulum liegt in Kuslik und kann mit Hilfe der entsprechenden Liturgie gerufen werden, um ein hesindegefälliges Werk zu schaffen oder den eigenen Geist weiter zu entwickeln.

**Die Tafel der Erzheiligen Canyzeth:** Die Legende sagt, dass die Erzheilige die Tafel schuf, wobei die Göttin selbst ihre Hände führte. Die Tafel, die lange Zeit in Kuslik aufbewahrt wurde, verschwand während der Magierkriege und wurde im Jahre 1011 BF wiedergefunden. Sie misst etwa anderthalb auf zwei Schritt und besteht aus mit Onyx gesprenkeltem Marmor. Auf ihr wurden erstmals die Gebote der Göttin festgehalten

(siehe **Ziele der Kirche**, S. 52). Feine Ornamentierung und Reliefbilder umlaufen den kunstfertig in den Stein geschlagenen, in Bosparano verfassten Text. Das Artefakt ruht im Oktogon der Draconiter zu Thegün und ermöglicht dem Geweihten, der es ruft, Klarheit der Gedanken. Das Lügen ist in Gegenwart der Tafel so gut wie unmöglich.

**Der Schlangenstab des Erzheiligen Argelion:** Ein schlangenförmig gewundener, etwa 2 Schritt langer Stab aus Blutulmenholz, dessen oberes Ende zu einem Schlangenkopf ausgeformt ist. Der Schaft des Stabes ist mit Iryanlederstreifen umwickelt, die mit Onyx- und Mondsteinen besetzt und mit Silberfäden bestickt sind. Am Kopf kann das Schlangenglied befestigt werden. Dieses Artefakt brachte Argelion von einer Pilgerfahrt mit. Laut Überlieferung soll sich vor dem Heiligen ein Baum geöffnet und ihm sein schlangenförmiges Inneres entgegengestreckt haben. Das Artefakt war der Zauberstab des Erzheiligen, die Verzierungen wurden erst später angebracht. Es liegt im Schlangensaal der Hallen der Weisheit (dem Hauptsitz der Hesinde-Kirche); sein Träger ist der Magus Iolano Schlangenstab, Spektabilität der Magierakademie *Halle der Metamorphose zu Kuslik*.

**Die Krone der Allweisen:** Dies ist ein schmaler Reif von unbekannter Herkunft, der erstmals vom Heiligen Cereborn beschrieben wurde. Er ist kunstvoll zum schlanken, gewundenen Leib einer Schlange geschmiedet. Das Metall der Krone besteht zu gleichen Teilen aus den fünf magischen Metallen Mindorium, Arkanum, Eternium, Endurium und Titanium. Der Reif ermöglicht seinem Träger die Analyse arkaner Strukturen. Einzig der Magisterin der Magister ist es erlaubt, diesen Reif zu tragen oder über seinen Träger zu bestimmen.

**Die Porträts der Mächtigen:** Es handelt sich um 24 mannsgroße Gemälde, die sich auf wundersame Weise stets im Besitz der Dargestellten befinden, welche jeweils die besten Repräsentanten bestimmter Aspekte sind. Den Bildkarten des Inrahspieles folgend, gibt es die Fürsten (weltliche Macht), die Magier (geistige, geheime Macht), die Weissagerinnen (Klugheit) und die Ritter (Stärke, Mut). Alle sind jeweils den sechs Elementen zugeordnet.

Zur Zeit von Rohal und Borbarad waren die sechs Fürsten und die sechs Magier lange unauffindbar – es war klar, wer alle sechs Elemente zugleich als Fürst, wer als Magier verkörperte. Sie haben keine Wirkung, sind vielmehr Belohnung am Ende einer Heldenlaufbahn, Indikator für die reale Macht einer Person oder Ziel einer Queste.

Weitere Artefakte der Göttin sind

- die in Kuslik beheimatete Statue **Hesinde mit dem Menschen-schüler**;
- der **Kristall der elementaren Wandlungen** zu Tiefhusen, eine Kristallkugel, in der sich im Rhythmus des zwölften Teils einer jeden Stunde jeweils ein Element in ein anderes verwandelt und von der die Sage geht, dass die Göttin selbst es dem ersten Geweihten zu Tiefhusen geschenkt habe;
- die **Leuchtende Kugel von Altaia**, die mehr ein Enigma aus vorhistorischer Zeit denn ein heiliger Gegenstand war und vermutlich von Borbarad geraubt wurde; und
- jene geweihten **Kristallstäbe**, die Magiekundigen, die ihre Kräfte missbrauchen, dieselben rauben können.

Den materiell größten Tempelschatz Aventuriens enthalten die Katakomben von Gareth (über 18.000 Artefakte).

Kein anderer Kult hat so viele Schriften wie der Hort der Hesinde. Die Kusliker Bibliothek hütet die größte Bibliothek Aventuriens, darunter 75.000 'Bücher der Schlange' von Generationen von Geweihten. Die Schriftensammlung der *Chronica Eternica* in Punin, ständig zusammengetragen aus den Arbeiten hunderter Geweihter ist die kompetenteste Geschichtsschreibung Aventuriens. Das heiligste Buch der Hesinde ist *Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*, das 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.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

● **Heilige:** Die **Erzheilige Canyeth** ist die höchste Heilige der Kirche, deren Buch der Weisheit in jedem Tempel als besondere Ausgabe zu finden ist. Canyeth wird gerne und häufig um Wissen und Erleuchtung angerufen (Attribute: Buch, Schlange, Silberulmenzweig). Der **Erzheilige Argelion** war einst Magister der Magister; er führte die Kirche aus den Magierkriegen und ihm wird daher die Schutzmagie zugeordnet. Er trägt den Beinamen 'Schlangentreu' und verfasste den *Kodex der Tugenden* (Attribute: Zauberstab, Richtschnur). Der **Erzheilige Cereborn** gilt als Schutzheiliger der Chronik und des Kunstschaffens. Ihm werden die *Annalen des Götteralters* sowie die ältesten Teile des Kusliker Hesinde-Tempels zugeordnet (Attribute: Schreibfeder, Altarminiatur des ersten Hesinde-Altars zu Kuslik). Der **Heilige Ingalf**, der sagenhafte Vater Xeledons, wird häufig als Mittler zur Göttin angerufen, da sich in ihm am besten zeigt, wie sehr sie den Menschen zugetan ist (Attribute: Signalhorn, Olivenzweig). Die **Heilige Ancilla** starb den Märtyrertod im Feuer der Priesterkaiser. Als Schutzheilige des geistigen Wandels ermöglichte ihr Kanon der Wandelbarkeit der Kirche das Überleben unter der Knute der Priesterkaiser. Erst vor kurzem wurden ihre Gebeine nach Festum überführt (Attribute: brennende Lotusblüte, Miniatur eines Labyrinths, das Hesindes Hain repräsentiert).

● **Alveraniare:** Der Halbgott **Xeledon** der Spötter wurde der Legende nach mit Ingalf von Silas (s.o.) gezeugt. Er ist hübsch und wohlgestalt, aber ein jähzorniger, unsteter Wanderer, dessen Suche nicht der Vollkommenheit, sondern dem Fehlerhaften gilt. So zieht er vorgeblich durch die Lande auf der Suche nach Mängeln der Sterblichen, die er wegen ihrer Unvollkommenheit verspottet. Im Tiefhusener Tempel wird ein Bild verehrt, das der Halbgott angeblich selbst geschaffen hat. Leider hat es vor vielen Jahren eine Wandlung durchgemacht und zeigt nun anstatt eines bewaldeten Tales eine tote Senke. **Naclador**, der 'Drache der Wahrheit', auch Varsinor genannt, wird als göttergleicher Gefährte Hesindes verehrt. Er gilt als Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen jedes unhesindianische Tun. Mehr über die Hesinde-Kinder **Mada** und **Nandus** finden Sie auf Seite 99 und 90.

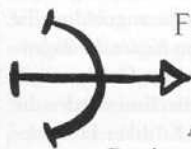
## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

**Der Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde:** Die *Draconiter* (Sacer Ordo Draconis, SOD; *Größe:* mittel; *Wappen:* goldene Schlange, die sich dreimal um zwei goldene Schriftrollen windet, auf Grün), deren Namenspatron Naclador und deren höchste Heilige Canyeth ist, sind nur der Magisterin der Magister verpflichtet. Das Hauptziel des Ordens ist – neben den üblichen Zielen der Hesinde-Kirche – die Verbreitung des Zwölfgötterglaubens allgemein. Zudem ist der Heilige Drachenorden die ordnende und strafende Hand der Magisterin der Magister, wenn es gilt, die Menschen vor dem Missbrauch von Hesindes Gaben zu schützen. Gerüchten zufolge geht der Orden auf den Drachenorden und das Heilige Curatorium zurück, das einst die Sekte von Ilaris bekämpfte. An der Spitze der momentan etwa 200 Ordensmitglieder steht der Abtprimas, der in der Ordenshochburg in Thegün residiert. Unter ihm stehen die Erzäbte und -äbtissinnen, die einer Region vorstehen. Dann folgen die Präzeptoren, die einzelne Ordenshäuser, Horte genannt, leiten, und schließlich die Prälaten und Akoluthen.

**Die Schwesternschaft der Mada:** Nach den Magierkriegen haben sich zauberkundige und hesindegeweihte Frauen, aber auch solche, die keines von beidem sind, zusammengeschlossen. Ihre höchste Heilige, Mada, sehen sie als Erlöserin, als Bringerin der astralen Kraft, die den Menschen die Mächte der Sphären brachte, um ihr Mühsal zu vermindern, und allein die Schuld auf sich nahm, als Praios Genugtuung forderte. Es gibt gute Verbindungen zur Schwesternschaft des Wissens (siehe **AZ 54**), viele der Hexen sind gar Mitglieder. Heute ist die Schwesternschaft mit ihren ca. 200 Mitgliedern in erster Linie daran interessiert, die 'derischen Fesseln Madas' zu lösen, also jeglicher Einschränkung der Zauberei und ihrer Ausübung entgegen zu wirken. Geführt wird der Orden (*Größe:* klein; *Wappen:* keines) von der Ersten Schwester der Mada.



# SELBSTÜBERWINDUNG UND STÄRKE – DIE KIRCHE DES FIRUN



## FIRUN FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Winter, waidmännische Jagd, Eis, wilde Natur, Selbstbeherrschung, Selbstüberwindung, Askese, Schnee, Hagel, Gletscher, Norden, Wege

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** Nordaventurien; Landadel Andergasts, Nostrias, des Mittelreichs und Bornlands

**Weltliche Aufgaben:** Überwachung der Jagdgebote, kundige Führer

**Wichtige Tempel:** Bjaldorn, Festum (Wintertempel und Jagdtempel), Riva, Farlorn, Leskari, Tiefhusen

**Feiertage:** Tag der Jagd (1. Firun), Tag der Ifirn (30. Firun)

**Sternbild:** Eisbär

**Beinamen:** Weißer Jäger, der Alte vom Berg

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Ifirn (Tochter Firuns; gütige, spendende Seite der Natur, Frühlingsanfang), Iloinen Schwanentochter (Tochter Ifirns, kämpft mit dem Ifirns-Rudel gegen Glorania), die Wilde Jagd (diverse Tiergestalten, gefürchtet, nicht zu verwechseln mit Nagrachs Wilder Jagd), St. Mikail (Jäger, der eine Hungersnot verhinderte), St. Firungald und Sta. Grimma (körperliche Leistungen), St. Garadan Ein-auge (Kampf gegen Wildtiere), St. Jarlak (Jagd, gegen Verweichlichung, Gründer und Schutzpatron Tobriens), St. Isegrein (Wildnisreisen)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Firuns Ring (zeigt nächstes Lebewesen bestimmter Art), Mikails Pfeile.

**Heilige Orte:** Asainyf (Gipfel des Firunsfingers nördlich der Nebelzinnen, wo sich Firun den Thorwalern oder Fjarningern offenbart haben soll), Hängende Gletscher in der Schwarzen Sichel (großer Gletscher, darunter ein Firun-Tempel, eine Kreatur des Namenlosen soll hier im Eis gebannt sein)

**Sinnbilder:** Pfeil (Zielstrebigkeit), Eis (Unerbittlichkeit, Kälte), Bär (körperliche Kraft), Schneeflocke (Schönheit der wilden Natur)

**Heiliges Tier:** Eisbär

**Heilige Farben:** Weiß, Eisblau

**Heilige Pflanzen:** Firunsföhre, Wacholderbeere

**Heiliger Stein:** Bergkristall

**Kirchenstruktur:** wenig ausgeprägt, der Kult des Firun kennt nicht einmal besondere Bezeichnungen für die einzelnen Weihegrade

**Politischer Einfluss:** wird von der Kirche aus nicht angestrebt, gering

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** gering

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch, insbesondere gegenüber Nivesen

**Feindbilder:** Eisreich Glorania, Jagdfrevel, unnötige Störung der Natur, Verweichlichung

**Lehre der Kirche:** Wer sich der wilden Natur ausliefert, findet zu sich. Das Leben muss in ernster Achtung betrachtet werden.

**Ziele der Kirche:** Vernichtung Glorantias, Einhaltung der Jagdgebote

**Jenseitsbild:** Firuns Jagdgründe (nie versiegende Tafel für die Guten, Leben als gehetzte Beute für die anderen)

**Weltbild:** Achtung von Beute und Jäger, da sie sich beide brauchen.

**Menschenbild:** Der Mensch ist nur dann etwas wert, wenn er sich selbst überwindet.

**Stärkstes Argument:** "Die Zähen überleben, die Schwachen sterben."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Kraft durch Selbstüberwindung

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Die Firun-Diener gelten als schweigsam und mürrisch, aber auch als Helfer in unverschuldeter Not.



## VOM WESEN DER GOTTHEIT

»In der Zeit nach dem Anbeginn lebten die Menschen ohne Sorgen und No in lieblicher Landschaft, umgeben von immerwährendem Frühling. Rond und Hesinde hatten sie das Fertigen von Jagdwaffen gelehrt, Wald und Hain waren übertoll mit jagdbarem Wild. Die Menschen aber in ihrer Hoffa aasten mit den göttlichen Gaben, dass es ein Gräuel war: Sie erschlugen Silberwiesel zu Tausenden, um nur von deren Zungen zu speisen, sie stachen den Rehen die Augen aus, um sich daraus eitlen Putz zu wirken, und wahrlich, sie taten Schlimmeres.

Dies sah Firun von seinem hohen Sitz im Norden, und tiefer Grimm erfüllte sein Herz. Da zog er in Gestalt eines Eisbären hinab zu den Menschen. Mit sich brachte er den Winter, den Schnee, die klirrende Kälte, um die schändlichen Jäger und ihre hilflose Beute auf ewig mit einem weißen Leichentuch zu bedecken. Und so wäre es auch gekommen, hätte nicht die mitleidige Ifirn, Firuns Tochter, dem Zorn des Vaters Einhalt geboten.

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

—aus den Annalen des Götteralters

## Die Waidmännische Jagd

Auch wenn die Vorstellungen, was genau firungefällige Jagdmethoden sind, zwischen den einzelnen Geweihten stark differieren, so kann man doch einige Gemeinsamkeiten feststellen. An erster Stelle muss die individuelle Leistung des Jägers stehen, weshalb Gift und vorbereitete Fallen von dem meisten verachtet werden. Auch muss die Beute eine Möglichkeit haben, sich durch Geschick und Instinkt der Jagd entziehen zu können, so dass ein wirklicher Wettstreit zwischen Jäger und Beute stattfindet. Trächtige Tiere und Jungtiere sind als Jagdwild ausgeschlossen.

## Der Jagdsegen

*»So trat also Dero Gnaden vor uns und hieß uns, jene Waffen, die wir für die Jagd zu nutzen gedachten, ihm zu Füßen zu legen. Als dann sprach er zu uns in knappen Worten von den Geboten des Herren Firun und dass dieser uns strafen würde, so wir sie denn missachteten. Eine grim-mige Kälte ging von dem hageren Mann aus, die mir bis in die Knochen schlich, als dieser nun seine Hand segnend über die Pfeile, Bögen und Spieße erhob. Niemand von uns hätte gewagt, diese Jagd nun noch als Zeitvertreib zu sehen, und ich bin froh, dass nicht immer ein Firun-Geweihter geladen wird, die Zwölfe mögen es mir verzeihen.«*

—aus den Memoiren des Dietmar von Tackenberg

# DIE KIRCHE

Firuns heiliges Tier ist der Eisbär, und so wird er als Mann in Bärenpelz, mit Bärenkopf oder gar in Bärengestalt dargestellt. Seine Tempel sind schlicht, fast wie Jagdhütten, denn er liebt die Kargheit und würde Verschwendung nicht gutheißen. Eine Kuriosität stellt die Rolle Firuns im Weltbild der Lowanger Dualisten dar, die ihn als Totengott und Mittler zwischen Praios als Gott des Lichtes und Boron als Gott der Finsternis sehen.

## Der Firuns-Dienst

Die Verehrung Firuns findet nicht so sehr in den wenigen Tempeln, sondern vielmehr meist unter freiem Himmel statt, teils auch auf nach Norden offenen, mit Hecken umfriedeten Plätzen. Bei den Opfern handelt es sich fast ausnahmslos um Jagdbeute und Trophäen. Blutopferung lebender Tiere ist selten, da diese zuvor mit Fallen gejagt werden müssten, was den meisten als nicht firungefällig erscheint. Von den Opfern leben die Geweihten, die zu alt für ein Leben in der Wildnis sind und die Tempel betreuen. Die Mehrzahl der Priester befindet sich jedoch auf dauernder Wanderschaft durch die unwirtlichsten Gebiete des aventurischen Nordens, um ihre Kräfte im Wettstreit mit der Natur zu messen und Reisenden in unverschuldeter Not beizustehen.

Firun wird nur selten angerufen, um etwas von ihm zu erbitten. Vielmehr ehren ihn die Menschen, um seinen Zorn zu besänftigen. Will man hingegen um seine Gnade bitten, so wendet man sich an seine Tochter Ifirn (s. S. 93).

## RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Von einer 'Kirche' des Firun zu sprechen, ist an sich falsch, denn eine solche würde eine strukturierte Organisation erfordern. Es ist vielmehr so, dass die wenigen, die sich dem Wintergott verschrieben haben, in ihrem Kult weit mehr den Weg des Einzelnen zu ihrem Gott gehen. Seit der Entrückung des Weißen Mannes und dem Gang Iloinens mit dem Ifirns-Rudel fehlen zudem die beiden wichtigsten Respektspersonen. In letzter Zeit hat sich im südlichen Mittel- und sogar stellenweise im Horasreich eine neue Richtung herausgebildet, die die Askese und den Wettstreit mit der Natur weniger in den Vordergrund rückt, sondern sich mehr der Betreuung und Lenkung der herrschaftlichen Jagd widmet.

## STRUKTUR UND HIERARCHIE

Nahezu alle Novizen werden von einem Geweihten ausgewählt, denn es ist im Regelfall nicht möglich, ein Kind bei einem Tempel des Firun ins Noviziat zu geben. Die angehenden Geweihten des Wintergottes lernen durch Beobachten, nicht durch geregelten Unterricht. Jeder Geweihte betreut jeweils höchstens einen Novizen.

Akoluthen sind im Firun-Kult nicht üblich. Andererseits ist jeder gute Jäger auf seine Art auch ein 'Akoluth' des Wintergottes.

Die Priester verbringen die größte Zeit ihres Lebens in der Wildnis, um dort ihrem Gott nahe zu sein. Manchmal aber schließen sie sich Reisenden im Norden an, vor allem solchen mit kirchlichem Auftrag, um diese bei ihren Missionen zu unterstützen.

In den letzten Jahren nimmt der Kampf gegen Glorania die Geweihten zusätzlich in Anspruch.

Um zum Tempelvorsteher zu werden, muss ein Priester einen bestehenden Tempel aufsuchen und den dortigen Vorsteher überzeugen, dass er selber einen eigenen Tempel errichten will. Es liegt dann im Ermessen des dortigen Tempelobersten, ob er den anderen für reif und würdig genug erachtet, dass er ihn das erforderliche Ritual zur Tempel- und auch Priesterweihe lehrt. Häufig fordert der Geweihte die Erfüllung einer Queste. Natürlich liegt die letztendliche Entscheidung über die Annahme des neuen Tempels und damit des Tempelvorstehers bei Firun selbst. Oft sind die Tempelvorsteher vor allem deshalb in einem Tempel, weil sie wegen Verletzungen oder Gebrechlichkeit nicht mehr in der Lage sind, umherzuziehen.

*»Firun, Herr des Winters, sieh auf unsere Not und lass diesen Winter nicht gar so streng werden, damit wir ihn überstehen. Wir haben alles getan, um dich nicht zu erzürnen, und so bitten wir dich, verschone uns von den Schrecken, welche du denen sendest, die an dir gefrevelt haben.«*

—Fürbitte aus dem Bornländischen

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Der **Weißer Mann**, der frühere Vorsteher des Tempels zu Bjaldorn, ist seit dem Vordringen des dämonischen Eises entrückt. Es heißt, er würde als Eisbär gegen Glorania kämpfen.

**Bernik von Bjaldorn** lebt in den eisigen Weiten von Firuns Reich und wird von manchen als neuer Weißer Mann und Prophet verehrt.

**Siras Sarosil** ist Bogenschütze und Bogenbauer. Für einen Geweihten ist er recht umgänglich, 'zivilisiert' und sogar mit einem grimmigen Humor ausgestattet. Er vertritt die Firun-Gemeinde im Zwölfgöttlichen Konzil im tobrischen Perainefurten.

**Harike Walsberger**, eine Bäuerin aus Bjaldorn, harret im dortigen Tempel aus und bewacht Firuns Ring.

Die Alanfanerin **Anahita Terubis** setzt sich dafür ein, bei der Sklavenjagd firungefällige Methoden zu nutzen, was sie in Konflikt mit den Granden gebracht hat. Doch sie will sich nicht allein auf die Steuerung der Jagden auf die Raubtiere des Dschungels beschränken.



## GÄNGIGE ANSICHTEN DER FIRUN-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Praios:** Rechtsbewahrer, hm? Sag mir: Was haben Adlige geleistet, außer adlig geboren zu sein? Und vor allem: Was können sie leisten?

**Tsa:** Sie machen genug Worte; wir hüllen uns diese Kirche betreffend lieber in Schweigen.

**Peraïne:** Geradlinige Leute, denen Taten näher stehen als Worte. Gut so.

**den Himmelswölfen:** Die Wölfe sind ein Teil der Wilden Jagd. Unsere Brüder des Nordens kennen Firun und leben nach seinen Gesetzen.

**Nurti und Zerzal:** Das Prinzip ist richtig. Die meisten Elfen aber sind verweichlicht – und sie jagen mit Magie. Nur die Firnelfen im Hohen Norden stellen sich noch dem Größten Jäger.

## ARTEFAKTE UND HEILIGE ORTE

**Firuns Ring,** ein in Gold gefasster Eiskristall, der im Tempel zu Bjaldorn aufbewahrt wird, zeigt seinem Träger das nächste Lebewesen, auf das dieser sich eingestimmt hat. Richtung und Nähe des Wesens entscheiden über die Stärke des eisblauen Leuchters.

Alljährlich werden am 11. Firun von den Gläubigen **76 Pfeile** gen Norden geschossen, um den Heiligen Mikail zu ehren. Diese Pfeile werden nie wieder gefunden. In höchster Not jedoch kann ein Geweihter einmal in seinem Leben eines dieser Geschosse als Freipfeil erhalten. Der Pfeil trifft dann in jedem Fall ein anvisiertes Jagdwild mit einem Blattschuss, der die Beute sofort kampff- und fluchtunfähig macht. Es ist nicht möglich, einen solchen Pfeil zu einem anderen Zweck als der Jagd zu benutzen, also etwa im Kampf oder bei einem Bogenschuss-Turnier. Mitten auf dem Firunsfinger nördlich der Nebelzinnen glitzert das Eismassiv des **Asainyf** am Winterhorizont. Hier soll sich Firun den Thorwalern und Fjarningern vor Äonen offenbart haben. Noch immer ist der kalte Gipfel Ziel für sehr gottesfürchtige Pilger und Bußgänger, die alle Hoffnung haben fahren lassen. Wer den Aufstieg wagt, entledigt sich langsam all seiner Kleider, sei es freiwillig oder von der Hand eishauchender Geistwesen. Auf dem Gipfel erfährt der Pilger unter Visionen und vernimmt das Grollen eines Eisbären. Nur jeder Dritte erwacht von Ifirns Kuss berührt wieder rechtzeitig und ist danach meist erfüllt von einer Berufung.

Der **Hängende Gletscher** in der Schwarzen Sichel ist ein uraltes Heiligtum des Firun, das sich in einem für Menschen kaum zugänglichen und nur den wenigsten bekannten Hochtal erstreckt. Die 250 Schritt hohe Wand aus blauem Eis erhebt sich über dem Eingang zu einem Tempel des Gottes, zu dem viele Geweihte pilgern. Für viele Wallfahrer ist er das letzte Reiseziel ihres Lebens: Etlichen sind die Eiswände und Gletscherspalten zum Gottesurteil geworden. Den Sagen nach liegt unter dem Eis ein Teilleib der Vielleibigen Bestie oder eine Kreatur des Namenlosen begraben, die Firun hier auf ewig gebannt hat.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

● **Alveraniare:** Die wichtigsten Diener Firuns bilden seine **Wilde Jagd**, mit der der Winter über das Land fegt und sich von seiner härtesten Seite zeigt. Der Grimmige selbst reitet sein pechschwarzes Himmelsross **Eisegrein**, ihm voran trabt der Himmelswolf **Gorfang**, der Silberfuchs **Rajok** weist den Weg mit seinem glänzenden Fell, **Ärö**, der weiße Hirsch, Wächter über Tiere, Pflanzen und Gestein, springt hintendrein. Der schwarze Himmelsadler **Iyi** fliegt mit dem scharfen Nordwind, und **Läja**, der weiße Waldlöwe, sorgt für eisiges Schneetreiben. Ohne Unterlass stößt Firun in sein silbernes Jagdhorn **Haugriff**, und die Himmelswölfe stimmen mit ihrem Geheul ein, ebenso die Wilde Meute, die Schneehunde **Aikul** (der Schnellste) und **Arjuk** (der Gewandteste) mit ihrem Rudel. Verehrung findet die Wilde Jagd nur in den Firun-Tempeln zu Olport und Waskir, aber gefürchtet wird sie überall in den Nordlanden.

(Vermutlich aus einem Missverständnis heraus wurde eine Meute von Nagrach-Dämonen ebenfalls mit dem Namen 'Wilde Jagd' belegt, obwohl sie dem erzdämonischen Gegenspieler Firuns dient. Dieser Umstand führt immer wieder zu Verwirrung, vor allem bei Laien.)

● **Heilige:** Der bekannteste Heilige des Gottes ist **Mikail von Bjaldorn**, ein Jäger, dem es im Alter von 76 Jahren gelang, nur mit Dolch und Bogen bewaffnet einen weißen Hirsch zu erlegen, und der durch sein Geschick im Winter des Jahres 372 BF die Bewohner von Norntal an der Letta vor dem Verhungern rettete. Es heißt, dass in Zeiten der Not Mikail auftaucht und verirrt Wanderern den Weg zu Jagdbeute weist.

**Firungald aus Lowangen** wird als Vorbild für scheinbar unmögliche Leistungen in Eis und Schnee verehrt, da er im Jahre 1008 BF auf eine Herausforderung des Gottes hin nackt die Eiszinnen überquerte. Sein Gegenstück bei Meisterleistungen in See und Meer ist **Grimma aus Notmark**, die 1012 BF die Firunsstraße nach Yetiland durchschwamm, als das Wasser gerade nicht mehr gefroren war. **Garadan Einauge**, ein einfacher Jäger, wurde eines Tages bei der Robbenjagd von einem Eisbären angegriffen. Der Kampf zerstörte Garadans Gesicht und sein rechtes Auge, aber der Bursche trug den Sieg und das Fell des Bären als Trophäe davon. Man ruft ihn bei einem fast aussichtslosen Kampf an, dass er Mut und Selbstbeherrschung schenke.

**Jarlak der Waidmann**, Begründer des Hauses Ehrenstein, war ein einfacher Baron und eifriger Jäger, der von einem von Firuns Weißen Hirschen zum Schwert **Schalljarß**, der Firun-Klinge und Bergkristalllöwin, geführt wurde und daher zum Herzog von Tobimorien zu Ysilia erhoben wurde. Später bezwang er den mendenischen Eber und regierte mit harter Hand, grimmig, beinahe barbarisch, und voller Hass auf alle Verweichlichung. Jarlak wird als Schutzpatron Tobriens und auch als Schirmherr der Jagd angerufen. Der Sage nach reiste er noch in hohem Alter als Pilger zum Asainyf.

**Isegrein von Weiden**, der halbmythische Gründer der rauen Nordprovinz, gilt als meisterlicher Waldläufer und Entdecker, der als erster Mensch den Hängenden Gletscher und zahlreiche Berggipfel bezwang und später seinen Thron verließ, um nur mehr in der Wildnis zu leben. Er wird vor allem von Wildnisreisenden als Vorbild angerufen.

# TEIL DES EWIGEN WANDELS – DIE KIRCHE DER TSA

## TSA FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Wandel, Schöpfung, Erneuerung, Beginn, Lebensfreude, Friedfertigkeit, Alternativen, Geburt, Grenzenlosigkeit, Wiedergeburt, Freiheit – und außerdem noch diverse andere Aspekte im ständigen Wechsel ...

**Beinamen:** junge Göttin, Alles-Gebärende, die Ewigjunge

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien (von Nordosten nach Südwesten zunehmend)

**Weltliche Aufgaben:** Geburtshilfe, Schöpfung bewahren, Neues vorantreiben

**Wichtige Tempel:** wechselnd, momentan Khunchom, Punin, Dragenfeld

**Feiertage:** Tag der Erneuerung (30. Tsa bis 1. Phex)

**Sternbild:** Eidechse und der Stern Saja-lana

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Saja-lana (Geburt), Simia (Sohn Tsas und Ingerimms, steht für die schöpferische Idee), die Morgenröte; einige Sekten sehen auch Kobolde als Gefolgschaft der Tsa.

**Orden und Laienbruderschaften:** diverse, in Macht und Größe ständigem Wandel unterlegene Strömungen, neuerdings der Dreischwesternorden

**Heilige Talismane und Artefakte:** Eidechsenauge, Kreide der Tsa

**Heiliger Orte:** momentan Tempel zu Dragenfeld, die heilenden Quellen zu Khunchom, der Eidechsentempel zu Silas, die Quelle der ewigen Jugend im Mhanadidelta, der Heilige Eichbaum zu Borbra

**Sinnbilder:** die sich in den Schwanz beißende Eidechse (Kreislauf des Lebens), der Regenbogen und die Morgenröte (als Symbol des Neuen), das Ei (Zeichen der ewigen Jugend), Tsatag (Geburtstag), die Regenbogenflagge schwenken (Symbol für Friedfertigkeit)

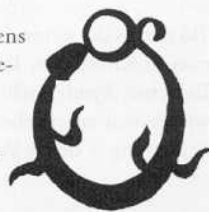
**Heiliges Tier:** die (vielfarbige) Eidechse

**Heilige Farben:** die sieben Farben des Regenbogens

**Heilige Pflanzen:** Kirschbaum, Blumen im Allgemeinen, vor allem Arten mit vielen Varianten

**Heiliger Stein:** Opal

**Opfergaben:** selten einmal wertvolle Dinge, eher von Kindern gemalte Bilder, Frühlingsblumen,



hübsche Steine, eine Idee, ein Gedicht, unvollendete Kunstwerke; ansonsten Gelöbnisse, sich einer Erneuerung hinzugeben.

**Politischer Einfluss:** praktisch keiner bis auf wenige Ausnahmen

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** nicht vorhanden

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch

**Feindbilder:** Lebensfeindlichkeit, Chimerologie sowie vernichtendes Chaos, das nur tötet und nicht erschafft.

**Lehre der Kirche:** die Schöpfungen Tsas schützen, Veränderung

**Ziele der Kirche:** keine weltlichen, das Interesse bezieht sich auf das Erschaffen neuer Dinge.

**Jenseitsbild:** Tsas Regenbogen, teilweise Glaube an die Wiedergeburt

**Weltbild:** Nichts hat Bestand.

**Menschenbild:** Alles Leben ist eine Schöpfung der Göttin und muss als solches geachtet und respektiert werden.

**Stärkstes Argument:** "Ohne Schöpfung gibt es kein Leben, ohne Neubeginn keine Veränderung."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Veränderung, Bewahrung des Lebens, Friedfertigkeit, schöpferisches Gestalten

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:**

Wechselhaft wie der Glaube selbst ist auch das Bild der Geweihten in der Bevölkerung – von den eifrigen, hoch geachteten Hebammen bis hin zu gefährlicher Freidenkerei und Demokratie. Die Geweihten der Tsa lieben Kinder und spielen oft mit ihnen. Manch junge Eltern geben ihr Kind regelmäßig stundenweise in Tsa-Tempel zum Spielen und Lernen.



### WEIHEGRADE

In der Kirche der Tsa sind jegliche Formen der Hierarchie unbekannt. So verschieden die Geweihten in Neigung und Charakter sind, so gleich sind sie in der Entscheidungsbefugnis und der Ehrerbietung, die man sich untereinander entgegenbringt. Auf einem jährlich stattfindenden Konvent erhalten neue Mitglieder der Kirche ihre Weihe. Dieser findet meist zu einer Tempelweihe oder einem ähnlichen Ereignis der Erneuerung statt. Tempelweihen werden kollektiv von mehreren Geweihten durchgeführt. Die Akoluthenwürde ist vor allem unter den Wundärzten und Hebammen verbreitet, aber auch viele Künstler, Handwerker und Gelehrte fühlen sich bei ihrer Arbeit der Göttin nahe.

| Funktion | Titel                   | Tracht / Abzeichen                                                                                                                         |
|----------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Novize   | Schüler der Eidechse    | kurze weiße Tunika mit regenbogenfarbige Borten, bronzene Eidechsenbrotsche                                                                |
| Akoluth  | Kind des Regenbogens    | lange weiße Tunika mit Regenbogenborten und gewundenem regenbogenfarbigem Gürtel, regenbogenfarbener Umhang mit silberne Eidechsenbrotsche |
| Priester | Vertrauter der Eidechse | lange, in allen Regenbogenfarben schillernde Tunika, silberner Umhang mit goldener Eidechsenbrotsche                                       |



## VOM WESEN DER GÖTTEIT

*»Und Sumu gebar als letztes die junge Göttin Tsa, auf dass ihre Geschöpfe nie vergehen und auf ewig erneuert werden können. So sei es von Anbeginn zu Anbeginn.«*

—Auszug aus dem Buch Blick in den Regenbogen, zurzeit in Gareth

Tsa gilt als die jüngste Göttin, und somit als Vollendung und Beginn des ewigen Kreislaufes. Ihr Zeichen ist die sich in den Schwanz beißende Eidechse. Symbolisch bedeutet dies: Alles Alte endet irgendwann, um wieder neu zu entstehen. Tsa entstand zuletzt und schloss das Rad der Schöpfung – deren Vorgang somit nie beendet ist. Damit aber Neues

entstehen kann, muss auch Altes zerstört werden, und so steht auch die sich häutende Eidechse für Wandelbarkeit und Erneuerung. Der Göttin heilig sind der Regenbogen und seine sechs Farben plus eine weitere unsichtbare, die für die schöpferische Urkraft der jungen Göttin steht. Diese Urkraft führt immer wieder zu den wildesten Spekulationen und Gerüchten. So heißt es, Tsa sei dem nebulösen siebenten Element besonders verbunden. Die heilige Zahl 8 hingegen findet sich im sogenannten Achtpfeil, der in ebenso viele Richtungen zeigt und so die Möglichkeiten neuer Wege aufzeigt. Die junge Göttin scheint auch besonders humorvoll zu sein, stehen ihr doch auch die Kobolde nah und wohl auch einige Feenwesen. Ob die Feen und Koboldwelten nun von Tsa geschaffen wurden, weiß aber nur sie selbst.

## DIE KIRCHE

Ohne Hierarchie kann es keinen Haupttempel geben, in dem eine Matriarchin der Tsa-Kirche residieren würde. Die Tempel in ganz Aventurien sind wie seine Geweihten gleich und doch verschieden in Stand und Ansehen vor der Göttin. Tsa-Tempel finden sich vor allem im Hovasreich und allgemein im südlichen, wärmeren Aventurien, wo sie bisweilen Peraine als Göttin des Ackerbaus und der Viehzucht den Rang ablaufen. Ob dies etwas damit zu hat, dass die heiligen Tiere der Göttin, die Eidechsen, Kaltblüter sind und sich im Norden unwohl fühlen, ist

### ANSICHTEN DER TSA-GEWEIHTEN ÜBER ANDERE KULTE

Während die Beziehungen anderer Glaubensgemeinschaften zu der Kirche der jungen Göttin doch eher angespannt sind, sehen die Tsa-Geweihten Fremdes ihrer Natur gemäß eher positiv. Individualismus wird bei Tsa nicht nur gepredigt, sondern auch gelebt, so dass eine repräsentative Meinung nur schwer bis unmöglich widerzugeben ist.

Dementsprechend können die folgenden Aussagen nur als grobe Richtlinie verstanden werden: Gängige Ansichten der Tsa-Kirche über Diener von ...

**Praios:** Strenge Hierarchie und eine Ordnung, die für alle Lebewesen gelten soll, sind bestenfalls eine veraltete und verstaubte Sichtweise.

**Rondra:** Vor allem die Traditionalisten, die den Kampf als die höchste Form der Rondra-Verehrung predigen, sind wahrlich verbissene Gesellen.

**Efferd:** Launenhaftigkeit und Wechsel sind gern gesehene Gäste.

**Travia:** Angestaubt und in Formalismen ertrinkend – sie sollten mal zu uns kommen, wir hätten da ein paar gute Vorschläge ...

**Boron:** Der Tod zerstört Tsas Schöpfung. Das ist schlecht. Auf der anderen Seite: Wo sollte alles Neue hin, wenn das Alte nicht Platz machen würde?

**Hesinde:** Magic, Kunst und Forschung? – Großartig! Akribisches Sammeln verstaubten Wissens? – Wozu?

**Rahja:** Die verstehen es, zu leben! Und nicht zuletzt: Ohne körperliche Liebe keine Geburt!

**Simia:** Immer neue Ideen – großartig!

**Kor:** Dass diese Leute Gewalt und Tod für schnöden Mammon predigen, ist schon schlimm genug. Zu allem Überfluss haben sie den Mantikor im Wappen und verehren ihn auch noch – wo er doch eine Chimäre ist! Es gibt Grenzen ... sogar für uns.

**Aves:** Sie leben und lieben das freie Leben, sie wandern von Ort zu Ort, ohne dass es sie an einem Platz lange hält. Sie schätzen die Freiheit und das Leben höher ein als akribische Ordnung. Sehr sympathisch – und beim Adel vermutlich genauso unbeliebt wie wir.

**Rur und Gror:** Eine interessante Idee, die Sache mit dem Welten-diskus – sollte man in jedem Fall mal drüber disputieren!

ungewiss. Offensichtlich allen Tempeln ist gemein, dass Zorn und Hass hier schnell verfliegen und eine harmonische, inspirierende Stimmung über allem liegt. Einige Tempel gleichen eher irdischen Kindergärten mit ihren bunt bemalten Wänden, lachende und umherlaufenden Kindern erzeugen eine ebenso laute wie lebensfrohe Atmosphäre. Der Wille der Göttin ist vielschichtig, und so gibt es unter den vielfältigen Tempeln einige wenige, die besonders hervorstechen. Den größten Tempel findet man in Punin, direkt gegenüber dem Boron-Tempel. Er ist vollkommen mit bunten Kieselsteinen und Halbedelsteinen besetzt, so dass er in allen Farben des Regenbogens schimmert. Hier wird auch Tsas Kreide aufbewahrt. Der verwinkelte Khunchomer Tempel ist als Aufbewahrungsort des Eidechsenauges und wegen seinen heilenden Quellen aventurienweit bekannt. Neuerdings gilt der Tsa-Tempel zu Dragenfeld vielen Pilgern als ein heiliger Ort. Der dortige Tempel gilt als Symbol des beginnenden Widerstandes gegen Borbarad. Leider verbieten Bannstrahler und Draconiter den zahlreichen Pilgern den Weg in das immer noch verheerte Dorf. Als der wohl älteste Tempel, der noch heute genutzt wird, gilt der Silaser Tempel, in dessen riesigem Garten sich dank einer großzügigen Spende Tausende Eidechsen verschiedenster Gattung tummeln. Vielen Tsa-Jüngern gilt es als ehrenvolle Aufgabe, einmal im Leben hierher zu pilgern und freiwillig in dem Garten zu helfen. Unumstritten ist hingegen, dass der Heilige Eichbaum von Borbra nach einer Zerstörung durch asalothsche Chimären durch den Willen der Göttin wieder erstanden ist. Auch wollen die Legenden um einen sagenumwobenen Jungbrunnen nicht verstummen, aber niemand weiß genau, wo er zu finden ist.

### Der Tsa-Dienst

Es gibt, natürlich, kein festes Muster, dem ein Dienst an der Göttin folgt. Auch existieren keine festen Zeiten oder feste Orte für einen solchen Dienst. Eine Diskussion zwischen Gläubigen kann als ein solcher empfunden werden, ebenso der Dichtvortrag eines Kindes im Tempel. Eine mit Blumen bedeckte Frühlingswiese mag einem Tsa-Jünger vielleicht sogar heiliger sein als mancher verstaubte Tempel.

### KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da die Tsa-Kirche keine unterschiedlichen Ränge hat, seien hier ohne Wertung einige Vertreter der Kirche vorgestellt:

Der schöne **Rahtsa** könnte fast ein Priester der Rahja sein, da er versucht, mit Charme und auch ein wenig List eine jede Frau in den Genuss des Segens Tsas kommen zu lassen. Gerüchte besagen, er habe bereits über 100 Kinder (mit verschiedenen Frauen) gezeugt. Seiner eigenen Aussage zur Folge sollen es mindestens 12 mal 12 Kinder werden. Man sagt, auch an einigen hohen Adelshöfen sähen ihm einige Sprösslinge sehr ähnlich.

**Bruder Zadikhar**, ein rothaariger Koboldzögling, hat sich erst als Erwachsener endgültig der jungen Göttin zugewandt, steht aber immer noch den Koboldfreunden sehr nahe und ist auch stets zu einem Scherz aufgelegt. Für einen Tsa-Geweihten eher unüblich, hat er sich seit der



Neugründung der Ortes Borbra dort niedergelassen und betrachtet sich als Hüter der heiligen Steineiche.

**Pasqua Sfalia** war einst ein armes Gassenmädchen voller Wut und Zorn. Im Tsa-Tempel zu Punin verwandelte sich ihr Zorn unter dem Einfluss der Göttin in pure Lebensfreude. Heute ist sie für ihre wundersame Ausstrahlung bekannt.

Der **Buntig** ist ein Spitzname für den wohl seltsamsten 'Verbrecher' Aventuriens. Sein Unwesen treibt er vor allem in der Kaiserstadt Gareth, indem er eintönige und einfarbige Gebäude mit Tsa gefälligen Malereien in allen Farben des Regenbogens 'aufwertet'. Diese Malereien sind durchaus auch hübsch anzusehen, erregen aber den Zorn gerade bei den ordnungsliebenden Fraktionen der Hauptstadt. Erwischt wurde der Buntig bislang nie.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

**Simia**, der Sohn Tsas und Ingerimms, steht für den schöpferischen Neubeginn und die Idee. Mehr zu Simia finden Sie auf S. 99. Die Tsa-Kirche kennt nur einen einzigen allgemeingültigen Alveraniar, die junge **Sajalana**, den 'Schoß der Eidechse'. Sie gilt als Schutzheilige der Geburt und wird vor einer solchen angerufen, um Mutter und Kind zu schützen. Mild lächelt sie als Stern im Sternbild der Eidechse auf die Schöpfung hinab und wird von vielen Gläubigen als eine junge schwangere Frau dargestellt.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

Die menschliche Kirche der jungen Göttin fühlt sich vor allem der Schöpfung in all ihren Variationen verbunden. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber auch, dass man die Schöpfung in jeder Form akzeptiert – eine nicht immer leichte Aufgabe, die oft auf Unverständnis bei Andersgläubigen stößt.

"Achte die Schöpfung", ist den Geweihten Wahlspruch und Botschaft zugleich, Chimärologie und Mord ist ihnen ein Gräuel. Sonst aber herrscht Freiheit und Individualismus im Denken vor – es ist eine heilige Pflicht, neue Gedanken kundzutun und Dinge immer wieder von einer anderen Warte aus zu betrachten. So gibt es in Aventurien eine Vielzahl von Philosophien, Denkschulen und Sekten, die hin und wieder von Dritten ob ihrer 'ketzerischen' Reden verfolgt werden.

Die **Friedensfreunde** leben nach dem Motto "Friede, Brüder und Schwestern". Sie praktizieren Pazifismus, lehnen jeglichen Gebrauch von Waffen ab und gehen sogar häufig so weit, sich rein vegetarisch zu ernähren, um kein Tier zu verletzen. Gerade in Kriegsgebieten wie Nostria oder Andergast findet diese Philosophie viele Anhänger.

Eine exotische Variante der Anhängerschaft der Tsa sind die **Tsaischa**. Sie weigern sich, jegliches Leben – und somit auch pflanzliches – zu beenden. Sie fegen vor sich den Fußboden, um kein Getier zu zertrümmern, tragen Mundschutz und ernähren sich nur von Nebenprodukten wie Milch oder Blut – selbst Brot hätte den Tod von Pflanzen zur Folge und wird nicht verzehrt. Da derlei zum Ausprobieren zwar einmal ganz spannend sein mag, so viel Reglement einem Tsa-Gläubigen aber eher zuwider ist, herrscht bei den Tsaischa stets ein Kommen und Gehen.

Die **Wiedergeborenen** glauben daran, dass ein jeder eine Bestimmung hat, die es zu erfüllen gilt. Ungerechtigkeiten wie Sklaverei werden damit erklärt, dass man sein Los zu tragen habe, um auf einer neuen höheren Stufe wiedergeboren zu werden. Das Ziel ist es, irgendwann in Tsas Regenbogen selbst wiedergeboren zu werden.

Die **Bilderstürmer** sind eine kleine, fast schon fanatische Gruppierung, die ihren Sinn in der Vernichtung von Althergebrachtem sehen. Schon manche Bibliothek oder manch altes Gebäude ging wegen dieser Sekte in Flammen auf, auf dass aus den Trümmern Neues entstehen möge.

Die **Freiheitskämpfer** werden sogar noch härter verfolgt als die Bilderstürmer und sind Meister der Tarnidentitäten. Ihre Philosophie ist, dass jedes Individuum frei ist. Sie wenden sich gegen Sklaverei und Adels-herrschaft, was ihnen zu Recht den Ruf von Anarchisten einbringt.

»Herrin, ewigjunge Tsa!

Von Anbeginn zu Anbeginn und immerdar  
der Vielfalt willen und deiner Macht  
bin ich geboren in deiner Pracht.

In guten wie in schlechten Zeiten  
soll dein farb'ges Licht mich leiten,  
in dunklen und in hellen Jahren  
will ich den neuen Anfang wagen,  
dein' Lehren achten hier und jetzt.

Der Friede sei nun mein Gesetz,  
und ist mein Leben einst verwirkt,  
es immer neu geboren wird

durch dich, Herrin, ewigjunge Tsa,  
von Anbeginn zu Anbeginn und immerdar.«

—Pasqua Sfalia im Alter von 10 Jahren  
während eines Kindergöttinnendienstes in Punin

Wie nicht anders zu erwarten, entstehen und vergehen Gebete schnell in der wandelbaren Kirche. Vielen gemein aber ist, dass, wie in dem Reimwerk der jungen Pasqua, das Ende dem Anfang gleicht. Denn so kann das Gebet in einem ewigen Kreislauf wiederholt werden. Ebenso findet man die Formel 'Von Anbeginn zu Anbeginn' an den Enden vieler der Göttin gefälligen Gebete, um seinen persönlichen Willen, einen Neuanfang zu wagen, vor den Augen der Göttin zu unterstreichen. Da ewig gleiches Rezitieren die Gläubigen aber schnell langweilt, werden oft spontan neue Strophen hinzuerfunden. Mit Sicherheit aber kann gesagt werden, dass kein Tsa-Geweihter während seiner Ausbildung Gebete auswendig lernt. Er erschafft lieber neue Lobpreisungen.

»Tsabella hob den kreischenden Säugling lächelnd gen Alveran: "Höre, oh Herrin des Neubeginns, den ersten Ruf dieses Kindes, der dir zu Ehren erklingt!"

Sie senkte das Kind wieder langsam und übergab es der vor Freude weinenden Emer in ihre Arme.

"Nie spüre ich die Göttin näher als in diesen Momenten", sagte sie. Dann nahm sie ihr Prisma und hielt es über die Stirn des nunmehr zufriedenen glucksenden Neugeborenen in Emers Armen. "Mein Kind, du bist der Wille Tsas geworden. Dein Name soll ein Zeichen ihrer Schöpfung und Willen deiner Eltern sein, und er sei Ajana."

Wie aus dem Nichts entsprungen dem Prisma die Farben des Regenbogens und erhellten die Stirn des Neugeborenen – und es lächelte, das habe ich genau gesehen. Nun war auch ich berührt von diesem Moment voller Wunder, als neues Leben geboren wurde.«

—der übergelückliche Vater Alrik Bramstetter, Datum unbekannt, im Garethischen

Der Geburtssegensritus ist der Ritus, den man mit den Geweihten der jungen Göttin verbindet. Wie aber keine Geburt der anderen gleicht, ist auch kein Tsa gefälliges Ritual wie ein anderes. Wichtig ist aber, dass die Geweihten sich auf das Ereignis einlassen, sich von der Begeisterung oder Ergriffenheit mitreißen und so auch inspirieren lassen.



Die **Koboldfreunde** sind wohl eine der kuriossten Gruppierungen. Sie sehen die Kobolde als Kinder der Göttin und eifern ihrem Weg nach. Sie sind launisch, unstet und verspielt, was ihnen nicht überall Freunde einbringt. "Kinder und Narren sprechen die Wahrheit, also lasst uns beides sein", ist eines ihrer Leitmotive. Sie verfolgen keine klaren politischen Ziele.

Die **Tsa-Dualisten** sind eine sehr aktive Gruppe. Sie glauben an einen Dualismus zwischen Tsa und Boron. Tsa erschafft das Leben und Boron nimmt es. Nur wenn Boron etwas nimmt, kann Tsa Neues erschaffen. Einige Anhänger glauben, dass Maraskan besonders von der Göttin gesegnet sei und hier die von ihr erwählten Seelen wiedergeboren werden.

Neuerdings haben sich einige Geweihte und Akoluthen dem sogenannten **Dreischwesternorden** angeschlossen, übernehmen dort aber keinerlei organisatorische Aufgaben.

Mit großer Sicherheit aber kann gesagt werden, dass kaum ein Tag auf Dere vergeht, an dem nicht eine neue Glaubensrichtung der Tsa gegründet oder erneuert wird – oder vergeht.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Tsas Kreide:** Einst soll sie das Spielzeug der Göttin selbst gewesen sein, mit der diese die Farbe in die Welt malte. Heute wird die in allen Regenbogenfarben schimmernde Kreide im Puniner Tempel aufbewahrt. Eine Geweihte malt mit dem Artefakt auf den Bauch einer Frau mit Kindwunsch einen Kreis auf den Bauch – rechtsherum für ein Mädchen und linksherum für einen Jungen, bei Mehrlingen eine entsprechende Anzahl von Kreisen. Nach dem nächsten Geschlechtsakt wird die Mutter das Kind / die Kinder austragen, deren Geschlecht und Anzahl der Geweihten der jungen Göttin beim Malen in den Sinn gekommen sind. Diese Kinder sind in ihrem Leben immer vom Einfluss der Tsa geprägt, so dass sie häufig Künstler oder gar Revolutionäre werden.

**Das Eidechsenauge:** In den Händen der Göttinnenstatue zu Khunchom liegt ein faustgroßer Smaragd, dessen grünes Licht die ganze Tempelhalle mit einer stillen und beruhigenden Atmosphäre erfüllt. Der Talisman wirkt heilungsfördernd und schafft eine Zone der Harmonie und Friedfertigkeit. Vor allem geistig Verwirrte oder auch Berserker können so beruhigt werden. Jeder, der gegen den Stein frevelt, wird von dessen Macht beruhigt und so von seinen zerstörerischen Absichten abgebracht.

# PUTZE JEDE GELEGENHEIT! – DIE KIRCHE DES PHEX



## PHEX FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Eigenverantwortlichkeit, Humor, Freiheit, Individuum

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien, jedoch mancherorts verboten oder in den Untergrund gedrängt

**Weltliche Aufgaben:** Abschlüsse von Handelsverträgen, Segnungen von Diebestaten, Informationsverkauf

**Wichtige Tempel:** Charypso, Chorhop, Dröl, Elenvina, Fasar, Gareth, Gashok, Kannemünde, Lowangen, Trallop

**Feiertage:** Tag des Phex (16. Phex), Nebelfest (16. Efferd), Glückstag (24. Phex)

**Sternbild:** Fuchs

**Beinamen:** der Listige / Listenreiche, der Herr der Nacht / der Schatten, der Graue, der Schatten (Alverans), der schelmische Gott

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Nandus, Aves (Kinder Phexens), die Himmlische Gauklerschar. Als quasi-Heilige gelten jeweils besonders begnadete Händler, Betrüger und Diebe, wie zum Beispiel der Meistdieb Schukschum Turge aus Baburin (fand und weihte den Orkenhort Phex), Jirtan (Gründer Phexcaers), Calaman Sohn des Curthage und Assaf ibn Kasim (stahlen Artefakte aus Pyrdacors Hort, werden von zwergischen und tulamidischen Dieben und Einbrechern gern angerufen) sowie Stover Storrebrandt, Janneke ter Jatten, Pamm Plotz

**Orden und Laienbruderschaften:** Nanduriaten, Mada Basari, Beni Fesiri, Sternschatten

**Heilige Talismane und Artefakte:** Phexens Schattenraum, Phexens Wurfstern, Mondsilberschlüssel

**Heiliger Orte:** Orkenhort (Orkland), Phexcaer

**Sinnbilder:** Schatten ('In die Schatten gehen' heißt, von der Bildfläche zu verschwinden), Nebel (etwas 'liegt in den Nebeln', wenn es völlig geheimnisumwoben ist), Sterne (die Seelen der wahrhaftig Phexgefalligen am Nachthimmel), Nacht ('wie ein Dieb in der Nacht' ist eine Beschreibung Phexens – und insofern in gewisser Weise ein Lob)



**Heilige Tiere:** Fuchs, Mungo (auf Maraskan), Sandfuchs, Fledermaus (Südaventurien) sowie der Streifenmeister (Elster). Im tulamidischen Raum zählen auch Marder und Ratte dazu, selten Schakale.

**Heilige Farben:** Grau oder Silber, Türkis

**Heilige Pflanzen:** Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern (Gewürz), Mada-blüte (eine seltene Blume)

**Heiliger Stein:** Türkis, zum Tempelschmuck verwendet werden aber auch Zirkone (zur Nachbildung des Sternenhimmels) und Rubine (für rote Füchse)

**Opfergaben:** Wertgegenstände (Silber, Gold, Edelsteine, Schmuck, Kunstgegenstände), Informationen (Stadt- und Hauspläne, belastende Schriftstücke, Abrechnungen von Handelskontoren etc.), Questen, Entdeckungsfahrten oder Spionagezüge im Dienst der Kirche

**Politischer Einfluss:** lokal durch einzelne Geweihte oder Tempel sehr hoch, Teile der Kirche streben nach einer Vernetzung des politischen Einflusses.

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** gering; die meisten Priester schulden nur sich selbst und Phex Rechenschaft.

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch; jeder muss seinen eigenen Weg gehen.

**Feindbilder:** Dummheit und Feigheit, stillose und unehrenhafte Verbrechen (Mord, Vergewaltigung, Folter), zügellose Habgier, die die Gesetze der Menschlichkeit und die Tugenden der anderen Zwölfgötter ignoriert. Im tulamidischen Raum auch Schlangen und Geschuppte.

**Lehre der Kirche:** Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!

**Ziele der Kirche:** Erzielen von Gewinn, Verüben besonders spektakulärer Diebeszüge, Aufrechterhalten des 'ehrliehen Schurkenkodex' unter den Verbrechern

**Jenseitsbild:** Phex kann nicht nur Dinge brauchen, um den Himmel zu schmücken. Auch die flinksten Diebe, die gerissensten Händler und die raffiniertesten Schnapphähne müssen eines Tages sterben. Und ehe Praios' strafende Hand ihre Seelen erreichen kann, hat Phex sie gestohlen und als glänzende Lichter an den Himmel gezaubert, der dementsprechend 'Phexens Hort' genannt wird.

**Weltbild:** Niemand hat ein gottgegebenes Anrecht auf etwas – man muss sich verdienen, was man besitzen will, denn alles Gut ist vergänglich. Allein die Wahrheit hat Bestand, doch die kann man nicht kaufen oder stehlen: Man muss sie erkennen.

**Menschenbild:** Es gibt viele schöne Dinge auf der Welt, und sie gehören dem, der sie sich nimmt. Alles Tun des Menschen ist Nehmen, sei es der

Jäger, der dem Wald nimmt, der Bauer, der dem Boden nimmt, oder der König, der dem 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.

**Stärkste Argumente:** "Alles hat seinen Preis." – "Der Listige siegt."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Erwerb (sei er legal oder illegal), mutige und Aufsehen erregende Taten, Handlungsfreiheit behaupten

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Vielen gilt Phex als Glücksgott, durch seine Schirmherrschaft des Handels ist er weit verbreitet. Die diebischen Jünger Phexens werden jedoch weder vom Volk noch von den Herrschenden toleriert.

## VOM WESEN DER GOTTHEIT

*»Die Sterne am Firmament erscheinen unendlich und zahllos, doch jeder weiß, dass jeder Stern eines Tages als Sternschnuppe vom Himmel stürzen wird. Große Kostbarkeiten, allen voran das Schwarze Auge, entstehen aus diesen gefallenem 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. Des Tags wartet er in den Schatten auf gute Gelegenheiten, die Unaufmerksamen zu übertölpeln. Diebe und Händler wenden sich an ihn, um ihn um erfolgreiche Geschäftstätigkeit zu bitten. Böse Zungen verkünden gerne, dass Dieb und Händler ja nicht immer ein Gegensatz 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.

Phex ist aber auch ein streitlustiger Gott: Mit seinen nächtlichen Aktivitäten steht er in deutlicher Rivalität zu Praios. Mit Boron streitet er um den Rang eines Gottes der Nacht, mit Mada um die Macht über den Mond, und im tulamidischen Raum (besonders in Fasar) wird er noch vor Hesinde als Magiegott verehrt.

## DIE KIRCHE

Der Gott des Mondes und der Sterne, des Handels und der Diebe unterhält eine Kirche wie keine andere in Aventurien. Es ist eine Versammlung von eifrig um Macht, Besitz und Geheimwissen konkurrierenden Tempeln, in denen sich Geheimnisse hinter Geheimnissen verbergen und zwischen denen es manchmal rauer zugeht als zwischen rivalisierenden Handelshäusern. Und doch finden die Zweige der Gemeinde immer wieder zusammen, wenn es um die wenigen Dinge von kosmischer Bedeutung geht.

Grundpfeiler der Kirche des Phex sind die einzelnen Priester. Wenige Mondschaten organisieren sich in Orden oder Sekten: Die oberste Kirchenregel "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex" weist darauf hin, dass die eigenen Erunggenschaften beim Herrn am meisten zählen und die Kirche eher eine Ansammlung von Individualisten mit dem selben Ziel ist: dem Herrn der Schatten zu dienen. Neben seiner Funktion als Glücksgott wird Phex hauptsächlich von Dieben und Händlern verehrt. Er wird in Aventurien – und besonders im Mittelreich – meist heimlich angebetet und ist doch einer der Bekanntesten und Beliebtesten der Zwölf. Bereits die zwergische Calamans-Sage berichtet, dass die Tulamiden zu einem Fuchs- und Mardergott namens Feqz beteten.

### Struktur und Hierarchie

Die Novizen werden **Graulinge** oder **Füchschchen** genannt und helfen als Kontorsgehilfen, Tempeldiener oder reisende Lehrlinge ihren Lehrmeistern in den Alltagsgeschäften. Die **Akoluthenweihe** wird nicht leichtfertig und nur an geprüfte Menschen vergeben: etwa an verdiente Händler oder Späher, Mitglieder der Mada Basari, Schreiber und Beobachter der Nachrichtenagentur Nanduria. Die **Mondschaten** der Kirche sind die Priester des Gottes; die nicht nur begnadete Diebe und Feilscher sind, sondern auch 'gewöhnliche' Gemeindearbeit und Seelsorge ausüben. Geweihte offenbaren jedoch nie die absolute Wahrheit, die es nach Ansicht der Phex-Kirche nicht gibt. Schon die Frage, ob dies den Gläubigen offen gesagt, verschlüsselt mitgeteilt oder in Form von frei erfundenen 'Wahrheiten' als geheime Einweihungen verkauft werden soll, ist umstritten. Die **Nachtschaten** bekleiden als Hohepriester keinen tatsächlichen Rang in der Kirche, erhalten jedoch quasi eine zweite Weihe ihres Gottes, wenn sie das Geheimnis von Phexens Schattenraum enträtselt haben und in der Lage sind, das Artefakt zu rufen. Meist besitzen sie größeren weltlichen und kirchlichen Einfluss. Schon der Titel der **Vogtvikare** ('Statthalter')

### WEIHEGRADE

|                  |                        |
|------------------|------------------------|
| Novize           | Graulung / Füchschchen |
| Akoluth          | Schatten               |
| Priester         | Mondschaten            |
| Erzpriester      | Nachtschaten           |
| Practor          | Vogtvikar              |
| Kirchenoberhaupt | Der 'Mond'             |



lässt offen, ob die Tempelvorsteher als Vertreter für einen geheimen Hochgeweihten der Stadt dienen oder Repräsentanten des Gottes selbst sind – behauptet wird beides, die Wahrheit weiß man nicht. Der Vogtvikar legt die Zielsetzungen des Tempels fest – zum Beispiel auf welche Weise dieser sein Geld macht. Das Kirchenoberhaupt schließlich ist der **Mond**, über den nur wenig bekannt ist. Das Gerücht sagt, dass nur derjenige ein neuer Mond werden könne, der den bisherigen Amtsinhaber enttarnt. Die 'Wahrheit' liegt – wie so vieles in der Phex-Kirche – in den Schatten: Ist es der Herr Phex selbst, und die Suche nach dem Mond ein Weg, die Geweihten aufmerksam, strebsam und neugierig zu halten? Ist diese Annahme nur ein Versuch der Verschleierung? In Verdacht geraten ist hier schon fast jede große Machtgestalt: von Stoerrebrandt bis Nahe-ma, von Dexter Nemrod zu Kaiser Hal, selbst der zurückhaltende Prinz Storko von Gareth.

### Der Phex-Dienst

Heimlichkeit lässt sich nur schwer mit gemeinschaftlichen Gottesdiensten vereinbaren. Natürlich gilt das ungeschriebene Gesetz, dass niemand einen anderen an die Obrigkeit verrät, der nicht selbst verraten werden will; niemand hindert Besucher daran, verschleiert, verhüllt oder mit Gesichtslarven in den Tempel zu kommen. In einem Händlertempel wie Festum oder Grangor gemahnen Phex-Dienste eher an öffentliche Auktionen, in einem Diebestempel wie Gareth oder Kuslik wird mit Phex und den Beteiligten um die Aufteilung der Beute gefeilscht. Mystische Vertreter in Punin oder Trallop zelebrieren Anrufungen an das Madamal oder die Sterne, während unter Politikern und Diplomaten schon so mancher Maskenball ein Gottesdienst des Herrn Phex gewesen sein soll.

Den größten Teil des Umgangs der Geweihten mit den Gläubigen machen Einzelgespräche aus. Da wird über Geschäftsabschlüsse beraten, über Informationskauf oder -verkauf gefeilscht, der Segen des Herrn Phex erstanden, Bestechungsgeld weitergereicht, Leistung versprochen oder eingelöst, oder, wenn auch seltener, eine persönliche, philosophische oder religiöse Krise besprochen. Niemals sind bei diesen Begegnungen mehr Zeugen anwesend als notwendig, nämlich die betroffenen Handelsparteien und evtl. ein vereidigter Pate, der für eine andere Person und ihre Liquidität oder Vertragseinhaltung die Verantwortung übernimmt.

## STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Die Einstellung der Kirche zur 'absoluten Wahrheit' ist sehr ambivalent – man kann sie nicht lehren, nur den Weg weisen, sie selbst zu finden. Echte Meinungsverschiedenheiten bestehen jedoch darüber, wo die Grenze zwischen phexgefälligen und -ungefälligen Schurkereien gezogen wird. Was in Al'Anfa an der Tagesordnung ist, gilt in Festum teilweise schon als Repertoire des Tasfarel-Kults.

Jeder Geweihte muss für sich selbst jedes Mal neu die Frage beantworten, ob sich Erpressung, Entführung, Ausbeutung, Tempeldiebstahl und in manchen Fällen sogar Mord mit den Lehren des Listenreichen verbinden lassen. Einzelne Tempel behalten sich natürlich vor, ihrer Meinung nach 'geschäftsschädigende' Geweihte vor Ort nicht zu dulden oder gar gegen sie vorzugehen, so dass schon so mancher Handelskrieg in Wirklichkeit um die Vorherrschaft von Ethik und Moral geführt wurde.

Die richtigen Opfer von Diebeszügen, Handelsbetrügen oder Intrigen auszusuchen, ist von entscheidender Bedeutung. Viele Phex-Jünger machen es sich mit einer 'bestiehl die Reichen'-Mentalität leicht, andere suchen sich die größten Herausforderungen aus, und wieder andere wählen jene, die ihrer Meinung nach eine Lektion fürs Leben verdient haben. Allein jener ist in der Kirche fehl am Platz, der Hilflöse bestiehlt oder übervorteilt und sie ihrer Existenzgrundlagen beraubt – solch ein Verhalten gilt nicht nur als 'unsportlich', sondern als feige.

In diesem Sinn ist die Gratwanderung des gottgefälligen Verbrechers sehr gefährlich, und Phex-Geweihte gelten als besonders anfällig für die Versuchungen der 'anderen Seite' – sei diese der Kult Tasfarels oder des Namenlosen.

## MEISTERINFORMATIONEN: EIN BLICK IN DIE SCHATTEN ...

**Mharbal al'Tosra** scharf Mystiker im Gadang-Tal um sich; angeblich, um einer noch nicht benannten Gefahr in der nahen Zukunft zu begegnen. Während **Adnan Zeforika** sich bedrohlich nahe an der Schwelle zur phexunheiligen Gier befindet, ist **Salix Kugres** bereits einen Schritt weiter: Er steht im vierten Kreis der Verdammnis Tasfarels. Niemand weiß, ob **Stover Regolan Stoerrebrandt** dem Phex geweiht ist, oder nicht; er allein weiß auch, welchen Preis er mit dem Gott der Diebe für seinen Erfolg ausgehandelt haben mag. Die erpresste **Janneke ter Jatten** versucht, sich aus der Hand einer Machtgruppe im Horasreich zu befreien, während **Talimce Nebelstern** sich in stetigem Versteckspiel mit den in Gareth operierenden Ordnungskräften, mehr noch aber mit den 'Almadanern', einer gefährlichen Verbrecherbande befindet. Die 'Fürstin' von Punin ist keine Person, sondern bloß eine Galionsfigur im Kampf gegen den Drogen- und Menschenhandel zwischen Nord- und Südaventurien des Puniner 'Blutalrik'. Der 'fürstliche' Pakt zwischen dem Juwelendieb **Al'Mourmadin**, der elfishen Halbweltsdame **Zorzal**, Vogtvikar **Phexgeschwind Wiesenläufer** und der Politikern **Yanis di Rastino** droht jedoch ständig ob der sehr konträren Eigeninteressen der vier Intriganten zu zerbrechen. **Pidurina Pardisian** ist keine andere als die legendäre Betrügerin **Pammi Plotz**, die nicht nur eine Tarnidentität in Beilunk, sondern auch diverse in den Schwarzen Landen besitzt. Sie setzt ihr Können dazu ein, um mit dem Geld der Besatzer den Widerstand gegen sie zu finanzieren. Ihr Aufenthalt in Beilunk ist auch der Grund, warum aus dem dortigen Tempel in den letzten Jahren Meisterschüler des Geschäftsbetrugs hervorgegangen sind. Die zahlreichen Affären mit Männern wie Frauen im Leben **Timor Firdayons** lenken von seinem Meisterstück des Betruges ab: dem Orden der Horasritter, in dem Initianden gutes Geld für Weihen und Einweihungen zahlen.

Umstritten ist auch das Verhältnis der Phex-Geweihten zu Sklavenhandel. Besonders in südlichen Gegenden wird dies als eine durchaus legitime Form des Handels anerkannt, während andere schlicht sagen, dass derjenige, der töricht genug ist, sich in die Hände eines Sklavenhändlers zu begeben, es nicht besser verdient hat. Andere Geweihte sehen in dieser menschenverachtenden Form des Handels jedoch etwas, was sie nicht tolerieren können, und sie suchen sich bevorzugt Sklavenhändler als Opfer von Diebeszügen aus.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Anmerkung:** Diese Übersicht zeigt Ihnen die wichtigsten phexischen Machtfiguren bestimmter Regionen Aventuriens. Eine Nennung in dieser Liste bedeutet nicht zwangsläufig, dass die betreffende Person auch dem Phex geweiht ist. In einer Kirche, in der Wissen so viel gilt, müssen sämtliche Informationen über die kirchlichen Würdenträger natürlich als Meisterinformationen behandelt werden.

Die hier vorgestellten Persönlichkeiten sind zwar in der Phex-Kirche sehr einflussreich, doch wie es in der Natur des Kultes ist, bedeutet das selten, dass sie für Spieler-Helden unerreichbar sind. Im Gegenteil – zu den meisten phexischen Persönlichkeiten können auch Spieler-Helden Zugang finden, denn Mut und Handlungsbereitschaft sind Eigenschaften, die ganz im Sinne des Nachtgottes sind:

Die ehemalige aranische Fürstin **Sybia von Zorgan** ist die Vorsteherin der Mada Basari und bekennende Geweihte des Handelsgottes. Nach außen preist und segnet sie die wagemutigen Händler und Kauffahrer, hinter den Kulissen jedoch führt sie die Mada Basari gegen Dämonenverehrung und zur Sicherung des bedrohten Araniens.

Fast ebenso bekannt ist **Mharbal al'Tosra**, einer der Erhabenen von Fasar. Er wurde erwählt, als 'Stimme des Mondes' die Verdammung über

## ANSICHTEN DER PHEX-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Praios:** Ohne Licht kein Schatten. Je greller das Licht, desto tiefer der Schatten. Auch die Praios-Priester haben Leichen im Keller. Und es ist eine wahrhaft phexgefällige Aufgabe, sie auszugraben.

**Rondra:** Ehre, wem Ehre gebührt – lasst sie den Ruhm ernten! Je effektiver das Ablenkmanöver, desto besser lässt sich in den Schatten handeln.

**Hesinde:** Sie sind uns ähnlicher, als sie hören wollen. Sie lügen wie wir, wenn sie behaupten, das Wissen sei für alle da. Sie wissen, wie gefährlich Wissen sein kann ... und bringen es doch selten zur ertrag-

reichen Anwendung. Aber wir wollen uns nicht beschweren – ihre Versäumnisse können wir nutzbringend einsetzen.

**Peraïne:** Ohne ihrer Hände Arbeit gäbe es nichts, mit dem man handeln könnte. Doch wenn es nach ihnen ginge, gäbe es keine Marktschwankungen.

**Ingerimm:** Sie glauben doch tatsächlich, jedes Ding habe seinen festen Wert! Frag sie noch mal in der Wüste Khôm, wenn ihnen das Wasser ausgegangen ist.

**Rastullah:** Ihre festen Regeln machen sie zu leichten Opfern; ihre Rachsucht zu gefährlichen Gegnern.

Borbarad auszusprechen, und dieses Erlebnis hat ihn einerseits aus den schützenden Schatten gestoßen und ihn andererseits zum Mystiker gemacht, der heute vor allem über das Wesen des Gottes nachsinnt und meditiert und im Tulamidenland eine neue Welle der Phex-Mystik anführt. Der cholerische **Adnan Zeforika** aus Chorhop regiert nominell für den Kalifen im fernen Unau, faktisch jedoch selbstherrlich über die Handelsstadt am Meer der Sieben Winde; seine innerkirchliche Wirkung ist jedoch durch seine Habgier deutlich beschädigt worden.

**Granduco Jucho von Dallenthin**, der ehemalige Adelsmarschall und heutige Botschafter des Bornlandes in Vinsalt, wirkt nur im Verborgenen für den Fuchsgott. Sein Werk als Tarnung und Kulisse ist die Nachrichten-Agentur 'Nanduria' (s.u.).

Im Horasreich als Phex-Geweihter ebenfalls völlig unbekannt ist Erzherzog **Timor Firdayon von Neetha**, der Sohn der Horas-Kaiserin Ameen Firdayon.

In der Altstadt von Vinsalt regiert die Beherrschungsmagierin **Niam von Bosparan** als Unterweltkönigin nach allen Regeln der Kunst, in Kuslik gilt der **Graue Geier** als Bewegungsmagier und Oberhaupt der Diebe und Bettler.

Im Gegensatz zu ihrem mädchenhaften Auftreten lassen **Tsaiane Ulfhards** Methoden an Charme zu wünschen übrig: Erpressung, Entführung und gefälschte Beweise sind ihre Spezialität. Durch das heimliche Auslegen und Zuziehen von Schlingen ist ihr schon so mancher Arglose ins Netz gegangen, was sie für die Durchsetzung ihrer Interessen im Seiden- und Opalhandel, aber auch im alananischen Rat der Zwölf zu nutzen weiß.

**Salix Kugres**, der raffinierte Sklavenhändler, der angeblich alles, was er berührt, in Gold verwandelt, gilt fast schon als Legende unter den Phex-Jüngern des Südens. Seine Sklavengeschäfte sind jedoch auf maximalen Verdienst berechnet und nehmen auch den regelmäßigen Ausfall von Teilen der Ladung in Kauf.

**Janneke ter Jatten** ist die meist gefürchtete Meisterdiebin des Lieblichen Feldes, die

angeblich auch Auftragsarbeiten durchführt, während die mutige 'Silberkatze' **Talimee Nebelstern** in Gareth maust und dort auch mutig die Klinge für die Freiheit schwingt.

Der Festumer **Stover Regolan Stoorrebrandt** dagegen ist der reichste Händler Aventuriens, dessen Handelshaus mit fast allem (abgesehen von Sklaven) in fast allen Regionen Aventuriens handelt (abgesehen von den Schwarzen Landen). Seine Knauserigkeit ist sprichwörtlich, Ausnahmen macht er nur bei der Unterstützung und Neugründung von Tempeln der Götter, besonders Phex, Efferd und Travia.

Ganz im Gegensatz dazu verschwendet der zwischen dem Walsach und dem Kvill fahrende norbardische Händler **Aleks Bolschanjeff** jeden Groschen, sobald sich eine Gelegenheit bietet.

Die Patrizierin **Pidurina Pardisian** gehört einer fast ausgelöschten Familie im derzeit belagerten Beilunk an und macht dort Geschäfte – und Phex allein weiß, wie. Stets weiß sie, gewünschte Dinge zu beschaffen, Leute in die Stadt ein- oder hinauszuschmuggeln, und

scheint von allen Waren immer noch etwas auf Lager zu haben, wenn es benötigt wird.

**Karnilia Gilian** vereint die Position der Vogtvikarin von Lowangen mit einem ständigen Sitz im dortigen Gildenrat und richtet noch immer die Handelsmesse 'Markt und Spiele' aus – die von den Orks des Svelltlandes gebilligt wird.

Die almadanische Baronin **Yanis di Rastino** gilt weithin als Meisterin des sophistischen Gesprächs und der kunstvollen Lüge, ihre Madasekte 'Sha'ay Mada' sucht jedoch nach mystischen Wahrheiten, als 'Fürstin' gilt sie als wagemutige Einbrecherin.

**Delia Natjal**, die Vogtvikarin der einstigen phexischen Hochburg Phexcaer im Orkland, machte die bitterste Erfahrung einer Priesterin: Sie verlor ihren Glauben, fand ihn jedoch wieder, so dass Phexcaer inzwischen wieder eine phexgesegnete Stadt ist.

## DIE TEMPEL

Die einzelnen Häuser des Gottes sind sehr eigenständig und können fast ungehindert ihre jeweilige Politik verfolgen – und selbst für innerkirchliche Hilfe fordern sie Gegenleistungen.

Die meisten Tempel lehren die ganze Palette der grundlegenden 'phexischen' Erwerbsmethoden: den Erwerb und Verkauf von Information-

nen, das Feilschen um die Beute eines Diebeszuges, die Grundlagen von Betrug und Fälschung, aber auch das Erkennen günstiger Gelegenheiten für profitablen Handel. Viele größere Tempel haben zusätzliche Schwerpunkte. In der Regel wendet sich der Tempel dabei an die Klientel, die die besten Einkünfte verspricht: Jedes der Häuser des Phex hat seine eigene Zielsetzung, und während offensichtlich auch der Wille des Gottes befragt wird, entscheidet vor allem der praktische Erfolg über den Sinn oder Unsinn seiner Ausrichtung. Manche Tempel (wie Kuslik oder Festum) dienen dabei als Börsen, wo große Warenladungen und auch Teilh-

berscheine gehandelt werden. Gerne werden Verträge im Phex-Tempel geschlossen, damit keine magische Beeinflussung möglich ist. Etliche Tempel arbeiten auch als Wechselstuben, Tempel in den Zentren politischer Macht als Informationsbörsen, tulamidische Tempel haben sich dagegen oft der Ausbildung von Meisterdieben verschrieben. Manche Häuser des Phex verwenden nur symbolische Täuschungen wie die so genannte Geheimhaltung ihrer Lage, andere hingegen haben mehrfache Fassaden hintereinander aufgebaut, um an jeder Schwelle zu prüfen, ob der Suchende für die nächste Enthüllung würdig ist.

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄVBIGE

In vielen Ländern Aventuriens ist die Kirche sehr umstritten, und oft sind heimliche Tempel sogar per Gesetz verboten (z.B. Havena und Ragath; ganz verboten ist der Kult in Mengbilla). Andernorts ist die Geheimhaltung der Tempel eher symbolisch und nichts, womit man

»Dir zu Ehren schärfe ich meine Sinne, meinen Verstand, meinen Witz. So ist es mir wohl gelungen, an die gewünschten Informationen zu kommen. Mir zu Ehren trübe du Sinne, Witz und Verstand der Anderen. Auf dass ihnen die Kunde darüber, dass die Informationen mittlerweile veraltet sind, erst nach der morgigen Übergabe zu Ohren kommen möge.«  
— Antwort eines Phex-Geweihten auf die Frage hin, was sein gestriges Gebet im Tempel gewesen sei



mächtiger Stadt- und Landesregenten täuschen könnte. Obgleich also viele Obrigkeiten die Tätigkeiten der Kirche mehr oder minder ablehnen und ihre diebischen Anhänger bestrafen, wenn sie sie erwischen, besitzt die Phex-Kirche doch in vielen Ländern und Stadtstaaten erheblichen Einfluss auf politischer Ebene. Die meisten Tempel stimmen darin überein, dass die wünschenswerte Gesellschaftsordnung sehr freizeitlich ist und jedem Sterblichen die Möglichkeit geben sollte, nach seinen Fähigkeiten Glück und Erfolg zu erstreben. Hoher Wert wird auf die individuelle Handlungsfreiheit gelegt. Für die radikaleren Denker sind alle von geborenen Adligen ersonnenen Gesetze nichtig. Absolut bindend sind nur Absprachen, die der Einzelne freiwillig und wissend eingeht (wie Handelsverträge) und die Ordnungen von Gruppen, denen er sich aus freiem Willen angeschlossen hat. Gerade daher ist es wichtig, immer den freien Willen zu stärken und den wahren Kern hinter Aberglauben, Annahmen, Konventionen und (Selbst-) Täuschungen zu erkennen.

Eine solche Einstellung in den meist von Geburtsprivilegien und erbten Vorrechten geprägten Ländern herbeizuführen ist das heimliche Ziel der politischen Tempel und steht damit den feudalistischen Ansichten von Adel und Praios-Kirche entgegen.

Für die Kirche ist es nicht immer einfach, die Strömungen ihrer verschiedenen Anhängergruppen im Gleichgewicht zu halten. Diebe und Händler sind vielleicht seelenverwandt, stehen einander aber doch höchst unfreundlich gegenüber. Dies wird zum Teil durch die Existenz getrennter Tempel entschärft.

Allgemein besteht vor allem die Frage, wie sehr man dem Gläubigen entgegenkommen muss und inwieweit man ihn betrügen darf. Dabei geht es nicht so sehr darum, ihm einfach mit religiösem Schwindel sein Geld abzuknöpfen, als um den Streitpunkt, wie hohe Hürden man zwischen ihm und der äußersten Schale der Wahrheit aufbauen darf.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Phexens Schattenraum** ist das höchste Artefakt der Phex-Kirche und vermutlich urtulamidischen Ursprungs. Die Farbe der taubeneigroßen Kugel passt sich stets den Schatten an; die beiden Schalenhälften werden durch einen mondsilbernen Zapfen zusammengehalten. Öffnet man die Kugel, strömt Nebel aus dem Innern und umgibt und tarnt den Anwender. Der Geweihte kann zwar alles sehen und hören, ist selbst aber durch den dichten Nebel vor den Augen und Ohren anderer geschützt. Die Kugel und der Nebel verschwinden, wenn sie nach Phexens Maßgabe ihren Zweck erfüllt haben. Vermutlich wird der Schattenraum im Tempel zu Gareth aufbewahrt. Die Initiation in dieses Geheimwissen erfolgt durch das Erkennen der geheimen Identität eines hochrangigen Priesters oder des Schattens hinter einem Vogtvikar – wenn der enttarnete Geweihte selbst initiiert ist. Gleichzeitig verdient sich der Priester die Hohen Weißen der Phex-Kirche. Die Tarnung durch den Nebel ist tatsächlich vollständig und kann durch weltliche Kraft oder Magie nicht durchschaut werden. Allein der Praios gefällige **BANN DER SCHATTEN** auf einer höheren Stufe vermag den Phex-Geweihten zu enttarnen (siehe die Liturgien in AG).

Weniger bekannt als der Schattenraum ist der neungezackte **Wurfstern** Phexens, der den Ursprüngen der Tulamiden entstammen soll, unfehlbar ins Ziel trifft und dann wieder verschwindet. Besonders wirksam ist er gegen Dämonen des Tasfarelel. Ähnliches erzählt man sich im gildenländisch geprägten Kulturkreis und bei den Thorwalern auch von der Wurfaxt **Sternenschweif**. Einige Anhänger von Phex vermuten, beide Waffen seien in Wirklichkeit zwei Aspekte ein und desselben phexischen Objekts.

Der **Mondsilberschlüssel** aus brillanzwergischer Fertigung vermag jedes mechanische Schloss zu öffnen und selbst magische Verschlüsse zu überwinden (zumindest die meisten). Nach einmaliger Anwendung verschwindet der Schlüssel wieder und kann erst nach 12 Tagen erneut gerufen werden. Angeblich in Rashdul aufbewahrt, muss ein Anwärter erst zu dem vielfach verschlossenen, geheimen Raum mit den ineinander geschachtelten Kisten vordringen, in denen sich der Schlüssel befinden soll, bevor er sich seiner als würdig erwiesen hat.

Alte tulamidische Märchen berichten von den **Neun Masken der Täuschung**. Die grundlegend verschiedenen Masken sollen stilisierte Tiergesichter mit menschlichen Zügen zeigen, wie etwa die mit Silber beschlagene und Türkisen geschmückte Hermelinmaske der alten Horaskaiser, die dem Träger das Äußere einer gewünschten Person vorkaukelt. Noch niemand hat jemals alle märchenhaften neun Masken gesehen, die diesseitige (nichtmagische) Artefakte sein sollen. Die Anwendung soll jedoch nicht ohne Preis sein. Beispielsweise sagt man der Hermelinmaske nach, eine wachsende Langeweile an der eigenen Identität und der Lust zum Annehmen einer neuen zu verursachen.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

**Die Spione – Nachrichtenagentur Nanduria:** Diese liebevollste Handelscompagnie (*Größe:* klein; *Wappen:* keines) handelt mit ungewöhnlichen Gütern: Die Waren der Nachrichtenagentur Nanduria sind Informationen, die sie dann an diverse Gazetten oder auch den Meistbietenden verkauft. Nanduria folgt nicht einer politischen Macht, sondern hat zum phexischen Daseinszweck und Geschäftsprinzip, Geheimnisse zu stehlen, verheimlichtes Wissen zu erlangen, Rätsel zu lösen und natürlich dieses erworbene Wissen zu Geld zu machen. Offiziell steht der Nachrichtenagentur Hauce von Radoleth vor, geheimer Teilhaber ist Großherzog Jucho von Dallenthin. Die meisten Mitglieder sind Laien als freie Korrespondenten, selten Laienpriester oder gar Geweihte.

**Die Händler – Mada Basari:** Diese Laienbruderschaft unter priesterlicher Führung (*Größe:* sehr groß; *Wappen:* s.u.) ist aus der vormaligen Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie hervorgegangen. Die Mada Basari (tul.: 'Mondkontor') versteht sich als 'Händlerorden'. Das Zeichen der Organisation ist das silberweiße Madamal auf türkisblauem Grund, belegt mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen. An der Spitze des Kontors in Zorgan steht die Sultana Sybia von Zorgan, die als Mondsilbersultana bekannt ist.

**Die Meuchler – die Sternschatten:** Anhänger dieser Gruppe sind selbst in der Phex-Kirche geheimnisumwoben. Man sagt, sie töten im Namen des Phex und gehen gegen Feinde wie Paktierer und Dämonen Tasfarelels vor, was sie immer am Rand der Versuchung balancieren lässt. Niemand kennt sie, und möglicherweise handelt es sich bei ihnen um ein gekonntes Täuschungsmanöver der Kirche (*vermutete Größe:* sehr klein; *Wappen:* keines).

**Die Diebe – Beni Fessiri:** Fasar ist einer der wenigen Orte Aventuriens, an dem so etwas wie eine 'Diebesgilde' überhaupt existiert: Den Beni Fessiri (tul.: 'Söhne des Listigen'; *Größe:* sehr klein; *Wappen:* keines) sind alle 'praktischen' Gefolgsleute des Herrn der Nacht willkommen. Einbrecher, Betrüger und Taschendiebe. Als geschickter Phex-Künstler kann man schnell in den Rängen dieser Gilde aufsteigen: Man fordert einen Besseren seiner Kunst heraus und versucht, dessen letzte Großtat zu übertreffen. Natürlich wachsen die Anforderungen mit jedem neuen Gegner, und irgendwann reicht Fasar für ein solches Kräfteressen nicht mehr aus. Vorsteher der Beni Fessiri ist momentan ein wahrhaftiger von Phex gesegneter Taschendieb mit dem Decknamen Dscherma ('Greif').

# FRÜCHTE DES FELDES, FRÜCHTE DER ARBEIT – DIE KIRCHE DER PERAINE



## PERAINE FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Fruchtbarkeit, Aufopferung, Selbstlosigkeit, Bescheidenheit, Hilfsbereitschaft, Arbeit, Verantwortung, Pragmatismus, Ackerbau, Pflanzen, Erde, Brot, Obst, Kinder

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** aventurienweit, zumeist in ländlichen Gegenden vertreten; speziell Aranien

**Weltliche Aufgaben:** Heilkunst und Geburtshilfe, Sicherstellung fruchtbarer Ernten und reiner Nahrung

**Wichtige Tempel:** Anchopal, Ilsur, Zorgan

**Feiertage:** Saatfest (1. Peraine), Fest der eingebrachten Früchte (1.–3. Travia)

**Sternbild:** Storch

**Beinamen:** die Gebende, die Gütige  
**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** St. Therbûn (gegen Seuchen und Krankheiten), Sta. Theria (Schutzpatronin der Heilkundigen), Sta. Selma (Missionierung), St. Parinor (Patron der Apotheker), St. Kedio (Kampf gegen die Rote Keuche)

**Orden und Laienbruderschaften:** Therbûniten (ganz Aventurien), Dreischwesternorden (Besiedelung)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Handschuh der Peraine, Honinger Tiegel, Saat des Lebens, Schale der Wundersamen Heilung

**Heilige Orte:** Perainehain von Anchopal, heilige Quellen von Ilsur

**Sinnbilder:** Ähre (Symbol für Wachstum und Nahrung), Jahreszeiten (Darstellung des Kreislaufes aus Wachsen und Vergehen), Storch bzw. Ibis (Lage eines Nestes zeigt an, wem Peraine gewogen ist)

**Heiliges Tier:** Storch, Ibis (im Süden)

**Heilige Farben:** Grün in allen Schattierungen, gelegentlich Braun

**Heilige Pflanzen:** Apfelbaum, Knoblauch, Arange (Perainapfel; irdisch Apfelsine), Zwiebel, Lauch

**Heiliger Stein:** Achat

**Opfergaben:** Obst, Feldfrüchte, Pflanzen

**Politischer Einfluss:** gering (von den Ambitionen her sehr gering, aber erfahrungsgemäß wird auf das Wort der Peraine-Geweihten in sehr ländlichen Gegenden großer Wert gelegt)

**Hierarchie innerhalb des Glaubens:** sehr gering (jeder wird stets nach seinem Handeln beurteilt)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** sehr hoch (aufgrund der Verpflichtung, jeder Kreatur zu helfen)

**Feindbilder:** Fäulnis, Krankheiten, Vernachlässigung von Hilfsbedürftigen, Prunk, Hochmut

**Lehre der Kirche:** Bescheidenheit und Fleiß, Aufopferungswillen, Barmherzigkeit, Güte und vor allem: Nicht reden – handeln!

**Ziele der Kirche:** Ausrottung von Seuchen, Errichtung fruchtbarer Landwirtschaft in Öden, Gedeihen und Wachstum durch Arbeit sichern

**Jenseitsbild:** Peraines Garten (Wiedererstehung im Garten, ewiges Leben, von Peraines süßen Gaben gestärkt)

**Weltbild:** Sät und erntet, wächst und gedeiht!

**Menschenbild:** Der Mensch ist vergänglich, aber er legt die Saat für künftige Generationen.

**Stärkste Argumente:** "Man kann die Pflanze herausreißen, doch der Samen ist bereits gesät." – "Wer nicht sät, erntet nicht."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Harte Arbeit wird von Peraine durch eine gute Ernte belohnt.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Peraine steht hoch in der Gunst der Bevölkerung ländlicher Gegenden, verkörpern ihre Ideale doch für die Menschen eine sichere Zukunft.



## VOM WESEN DER GOTTHEIT

»In der Zeit nach dem Anbeginn hatten die Götter den Menschen viele Geschenke gegeben, um sie über alle Tiere zu erheben. Aber die Menschen, so sie doch sprechen und schreiben und Waffen gebrauchen konnten, lebten trotz alledem nicht besser als Wolf oder Luchs. Wie diese hetzten sie wüst hinter allem essbaren Getier einher oder knabberten dankbar die süßen Beeren von den Ranken. Da kam die holde PERaine, um sich der Menschen zu erbarmen. Sie lehrte sie, von den giftigen und unnützen die nahrhaften Pflanzen zu scheiden und diese zu hegen und nach klugem Plan auf die Felder zu stellen. Ja, sie zeigte den Menschen gar, welche Kräuter mehr tun können, als nur den hungernden Magen zu füllen, denn

PERaine liebt die Menschen und will nicht, dass sie sich mit Krankheit und Mühsal zu sehr belasten.

So wie PERaine es tut, soll auch der Mensch das Leben hüten, und seine Pflege soll den Pflanzen und Tieren und den Menschen gelten.

Ein erfülltes Leben voll guter Taten ist wie ein recht bestelltes Feld: ein Schatz für sich. Und wenn für den Menschen der Winter seines Lebens anbricht, so wird PERaine ihn in ihren Garten holen und ihm ewige Blüte schenken.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

»So gütig Peraine auch mit jeder Kreatur ist, auch sie straft Ungläubige und Frevler. Wo Efferd Fluten schickt und Ingerimm Feuer schleudert, sendet Peraine Dürren über das Land und schlägt Frevler mit Krankheiten. Doch ihre Strafen darf man niemals mit dem Wirken der Herrin der Plagen verwechseln, bei denen Chaos, Tod und Sieche im Vordergrund stehen.«

—Auszug eines anonymen Briefes, gefunden im Nachlass von Jekla, Peraine-Geweihte im Svelltland, verstorben 1022 BF



## Das Saatfest

»Früh am Morgen wurde ich durch reges Treiben im Haus meiner Gastgeber geweckt. Die Sonne war noch nicht aufgegangen, die Felder rings um das Dorf lagen im dunklen Dämmer. Doch jedermann war auf den Beinen. Karren wurden aus der Scheune gezogen, die Pferde wurden angespannt, Mädchen flochten ihnen bunte Schleifen in die Mähne. Mir wurde klar, warum die Knechte am letzten Abend das Werkzeug poliert hatten. Heute ist Saatfest!

Schnell stand ich auf und warf mir das Gewand über. Das ganze Dorf versammelte sich vor dem PERaine-Schrein, mit Karren, Ochsen und allerlei Gerät. Mit dem ersten Sonnenlicht trat die Priesterin hervor, angetan mit einem einfachen, satt grünen Ornat.

»Ein neues Jahr hat begonnen, die Welt erwacht zu neuem Leben!«, sag-

te sie, streute zerstoßene Kräuter in einen Eimer und rührte das Wasser um. Dann begann sie, Menschen, Tiere und Geräte mit dem Wasser zu besprengen. »Möget ihr alle Werkzeuge der gütigen Herrin sein und den Boden bereiten, aus dem die Frucht des Lebens wachsen wird.«

Flankiert von zwei jugendlichen Dienern, die bunte Banner trugen – auf einem die Ähre, auf dem anderen der Storch –, schritt die Geweihte fort in Richtung Felder. Die Dörfler folgten ihr singend in einer Prozession. Dieser Cantus klang für mich nicht wie ein ritueller Gesang, mehr wie ein Bauernlied, deutlich mundartlich gefärbt.

Ich war erstaunt über die einfachen Rituale, denn das Saatfest ist einer der höchsten Feiertage der PERaine-Gläubigen.«

—aus einem Brief des Hesinde-Geweihten Artanio von Vinsalt, datiert 2. Peraine, 1010 BF, Appelhof

## DIE KIRCHE

Auch wenn der Kult – bedingt durch seine aventurienweite Verbreitung – unzählige Ausprägungen und Formen kennt, so kann man diese verallgemeinernd zu zwei Tendenzen zusammenfassen: die mystifizierende Kirche, die vornehmlich in den Städten des Lieblichen Feldes und des Mittelreiches präsent ist, und die pragmatische Ausrichtung der größeren, ländlichen Geweihtenschaft.

Die **Mystiker** betrachten den Kreislauf des Wachstums, der die Jahreszeiten widerspiegelt. Das Zusammenspiel der Kräfte des Bodens, des Himmels und der Elemente bestimmt über das Wachstum von Pflanzen, so leiten die Mystiker ein Prinzip für die Funktionsweise des ganzen Weltenzyklus her. Auch der Mensch kann nur dann prächtig gedeihen, wenn er im Einklang mit den ihn umgebenden Mächten steht. Er muss sich der Liebe und Pflege, dem Schutz Peraines gewahr werden, um ein fruchtbares Leben zu führen.

Diese Thesen und Überlegungen stoßen gerade bei der ländlichen Priesterschaft auf Skepsis, die es als oberstes Prinzip ansieht, hart zu arbeiten, um reiche Erträge einzubringen. Und letzten Endes sind sie der Ansicht, dass die Tat mehr wiegt als das Wort.

Aus der Politik hält sich die Priesterschaft der Peraine in aller Regel heraus. Man hält es für zwecklos, Ursachen zu hinterfragen, und nimmt Entwicklungen wie eine Laune der Natur hin, aus der es gilt, das Bestmögliche zu machen.

### Struktur und Hierarchie

Innerhalb der Peraine-Kirche gibt es keine komplexe Hierarchie, denn die Tempel der fruchtbaren Göttin stehen in der Regel nur in Städten, wo man sich der Krankenpflege widmet. Auf dem Land werden die Schreine, die in nahezu jedem Weiler zu finden sind, zwar auch von Geweihten betreut, diese sind jedoch in tatkräftiger Mission unterwegs. Bei der Feldarbeit, bei Viehgeburten, bei Entbindungen und im Falle von Krankheiten stehen sie der Bevölkerung mit Rat und Tat zur Seite. Nach einigen Sommern ziehen die Geweihten – üblicherweise in Begleitung ihrer zumeist vielköpfigen Familie – weiter. Andere Priester leben seit Generationen am selben Ort. Da es kaum einen Unterschied gibt, steht der **Hüter der Saat**, der Tempelvorsteher, auch kaum über der einfachen Geweihten.

Der **Diener des Lebens** steht der Kirche vor, und schon seit Menschengedenken liegt das Amt des Oberhauptes in der Hand der Familie Phraisop. Doch seit einem dem Attentat Dimionas lebt nur noch ein einziger Abkömmling dieser traditionsreichen Sippe.

In Regionen, die der besonderen Fürsorge bedürfen, werden die so genannten **Pfleger des Landes** vom Diener des Lebens eingesetzt. Sie führen die Geweihten der Region und koordinieren die Aufbauarbeit. Zur Zeit gibt es solche Ämter in den Regionen Svellmland, Greifenfurt, Tobrien, Nostria und Andergast.

Die Peraine-Kirche kann traditionell auf viele Laiendiener zurückgreifen, die den Geweihten hilfreich zur Seite stehen (beispielsweise bei der Pflege der Schreine), aber nur wenige von ihnen erhalten die mindere Weihe zum Akoluthen (darunter insbesondere Wundärzte und Hebammen). Vielfach nämlich wird der Wunsch zurückgewiesen, da die Kandidaten nicht genügend Arbeitsbereitschaft an den Tag legen. Die Kirche würde niemals jemanden zum Dienst an der Göttin zwingen. Vielmehr treffen sich hier verantwortungsbewusste Dere-Bewohner, die zupacken können, gern körperlich arbeiten, denen pragmatisches Denken meist nicht fremd ist und die das Herz am rechten Fleck tragen. Unter den Novizen, die **Knechte der Göttin** genannt werden, finden sich erwartungsgemäß viele Jungen und Mädchen von geringem Stand. Peraine ist keine Göttin des Adels, sondern der Bauern, auch der Leibeigenen. Um Peraine gnädig zu stimmen, gibt der Herr bisweilen einige Untertanen frei, um ihnen das Noviziat zu ermöglichen.

### Der Peraine-Dienst

Pompöse Gottesdienste wird man in einem Peraine-Tempel nicht miterleben können. Wie auch das alltägliche Leben ist der Dienst, der zumeist am Abend nach vollbrachtem Tagwerk gehalten wird: einfach, schlicht und dennoch genussvoll. Rituale Gesänge sind hohen Feiertagen vorbehalten, wie dem Erntefest oder auch der Weihe neuer Priester. Lieber sitzt man mit einem Glas guten Apfelmoss bei wärmendem Feuer oder in den letzten Strahlen der Abendsonne beisammen, genießt die kurze Ruhe nach getaner Arbeit und lässt den Blick zufrieden über das vollendete Tagwerk streifen.

Anlässlich des Saatfestes und des Erntefestes finden Prozessionen statt, in denen Priester und Gläubige in buntem Schmuck rituell auf die Felder ziehen oder von ihnen mit der Ernte zurückkehren. Zum Erntefest zieht es auch zahlreiche Bauern in den nächstgelegenen Tempel. Dort werden Dankgottesdienste abgehalten, man spendet von den Erträgen und feiert – in guten Jahren zumindest – fröhlich die Einbringung der Ernte. Am Saatfest segnen Peraine-Geweihte die Werkzeuge der Bauern und führen sie auf die Felder.

### WEIHEGRADE

| Funktion   | Titel              | Tracht                                                                     |
|------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Novize     | Knecht der Göttin  | einfache grüne Kutte                                                       |
| Akoluth    | Diener der Ähre    | Schärpe mit Ährenstickerei                                                 |
| Priester   | Meister der Ernte  | grüne Robe, Überwurf mit geschlitzten Ärmeln, Ährenstickerei auf der Brust |
| Praetor    | Hüter der Saat     | Robe, Überwurf plus unbestickte Stola                                      |
| Erzpraetor | Pfleger des Landes | Robe, Überwurf plus bestickte Stola (Motive: Ähren, Storch)                |
| Patriach   | Diener des Lebens  | Robe, Überwurf plus bestickte Stola (Motive: Ähren, Storch)                |

## DIE PERAINE-KIRCHE UND IHR VERHÄLTNIS ZU ANDEREN KULTEN

Die Peraine-Kirche ist außerordentlich tolerant, denn ihr Hilfsgrundsatz gilt für jede Kreatur, egal welchem Glauben sie angehört. Die Geweihten missionieren trotzdem, auf die ihnen eigene zurückhaltende aber beharrliche Weise. Gängige Ansichten der Peraine-Kirche über Diener von ...

**Travia und Ingerimm:** Beide arbeiten viel und schaffen Etliches. Wir arbeiten gut zusammen.

**Praios:** Die Praios-Kirche kümmert sich um die hohen Herrschaften, wir kümmern uns um alle.

**Hesinde und Rahja:** Erst die Arbeit, dann das Vergnügen! Und es gibt noch genug zu tun!

**Phex:** Lüge und Betrug schmerzen mehr als Speer und Schwert. Wie tief kann man sinken, wenn man dem Wesen, das um Hilfe bittet, erst den letzten Kreuzer aus der Tasche zieht, ehe man ihm aufhilft? Und nicht zuletzt: Was einer öffentlich nicht tun mag, das soll er auch heimlich lassen. Ja, Phex ist Teil des Zwölfgöttlichen Pantheons. Aber das ist auch alles, was uns mit ihm verbindet.

**Tsa:** Die Notwendigkeit verschwindet nicht, indem sie Freiheit wird. Wer Wesen anstachelt, dem Freigeist zu frönen, sollte sie auch lehren, wie sie sich trotzdem ernähren können.

**Firun, Ifirn und Efferd:** Die Kräfte der Natur sind streng und hart. Wer ein gutes Wort bei den Ungestümen einlegt, handelt stets auch im Sinne der kleinen Leute.

**Rastullah:** Der Glaube ist verworren und überfrachtet wie das Volk, das ihn pflegt.

## AUS DER KIRCHENGESCHICHTE

Der Glauben an Peraine lässt sich bis in die Zeit der güldenländischen Siedler zurückverfolgen, allerdings ist nicht überliefert, wo sich das erste Heiligtum befunden hat. Außerdem wurde der Hauptsitz der Kirche über die Jahrtausende einige Male verlegt. Als 927 BF in Zorgan die furchtbare Pocken-Epidemie wütete, der über die Hälfte der Bevölkerung zum Opfer fiel, verlegte Eslamin Phraisop den Haupttempel in die Stadt, und es gelang, die Seuche zu beenden.

Durch eine Pilgerfahrt Leatmon Phraisops d.Ä. wurde auch das Wüten der Roten Keuche 1019 BF im Dröler Raum beendet.

Derselbe Diener des Lebens konnte im Tsa 1021 BF durch ein Wunder den Staatsstreich Dimionas in Aranien verhindern. Die Paktiererin rächte sich jedoch und sandte Meuchler, die am 30. Peraine 1021 BF Leatmon und seine gesamte Familie töteten – nur der junge Großneffe Leatmon der Jüngere überlebte durch Peraines Wirken.

Ein weiterer Beweis für Peraines Macht zeigt sich im Hain von Anchopal, den die Göttin auf wundersame Weise im Jahr 223 BF erschuf, um dem Vorrücken der Gorischen Wüste Einhalt zu gebieten.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Bedeutendster Vertreter der Peraine-Kirche ist der künftige Diener des Lebens: **Leatmon Phraisop der Jüngere**, nach dem Massaker oronischer Meuchler einziger Überlebender der traditionsreichen Familie. Der Junge, geboren 1015 BF, wird erst mit 18 Jahren die Amtsgeschäfte übernehmen können, derzeit befindet er sich im Noviziat. Bereits in seinen jungen Jahren äußert er sich zuweilen mit beeindruckender Weitsicht und Entschlossenheit zur Kirchenpolitik.

Momentan wird die Kirchenleitung treuhänderisch von der Großmeisterin der Therbüniten **Shila al-Agrah** (Amtstitel Abd-al-Ibis) geführt, die im niedergorischen Hauptkloster Nasir Malkid residiert und auch Leatmon während seines Noviziats begleitet. Sie misst dem Wort des Jungen großes Gewicht bei und konsultiert ihn bei zahlreichen Entscheidungen.

**Fiana Birkenhain** wurde erst kürzlich als Pflegerin des Landes in Tob-

rien berufen, um dort die Ackerwirtschaft und den Bau von Kornspeichern voranzutreiben – eine ebenso lobenswerte wie schwierige Aufgabe, denn durch den immer noch andauernden Kampf gegen den Feind im Süden kommt Tobrien nicht zur Ruhe. Der resoluten Fiana traut man jedoch zu, Gehör zu finden, obwohl ihre direkte Art gewiss nicht jedermanns Sache sein dürfte. Gleichzeitig übernahm sie das Amt der Legatin am Zwölfgöttlichen Konzil zu Perainefurten, da sich ihr Vorgänger Adebar von Ilsur zurückgezogen hatte.

## TALISMANE UND ARTEFAKTE

Angeblich vom Urahn der Familie Phraisop aus dem Güldenland mitgebracht, finden sich schon in frühesten Quellen Aufzeichnungen über den hellgrünen **Handschuh der Peraine** aus Atlas-Seide. Mit ihm ist es der Geweihten möglich, unbekannte Pflanzen durch Berührung einordnen zu können. Mehr noch, die Berührung giftiger Teile verursacht ein abstoßendes Gefühl, bei nützlichen bzw. heilsamen Bestandteilen ist es ein Gefühl der Harmonie. Aufbewahrt wird der Handschuh im Haupttempel zu Zorgan.

Der **Honinger Tiegel** ist eine Reliquie der Heiligen Theria ni Ulghain, ein Töpfchen mit Waldhonig, das die Heilige eines Tages fand. Wird der Honig einer Speise beigemischt (oder in einem Getränk aufgelöst), kann er selbst unheilbar Kranke auf den Weg der Gesundheit zurückführen. Der Tiegel ist der Fokus für den Segen der Heiligen Theria, eine Liturgie des VI. Grades.

Die Herkunft der **Saat des Lebens** ist unbekannt. Erstmalige Anwendung fand sie, als bei der Gründung Ilsurs zur Zeit der Priesterkaiser ein Feld mit dieser Saat angelegt wurde. Weitere Felder wurden in der Nähe von Al'Anfa und bei Selem ausgesät. Letzteres wurde allerdings während des Khômkriegs 1008 BF verwüstet und verlor die Fähigkeit, unabhängig von Boden und Wetter fruchtbare Pflanzen hervorzubringen. Nur der Diener des Lebens kann die Aussaat vornehmen und bei der Zeremonie die Art der Pflanze bestimmen, die wachsen soll.

Wenn man den Überlieferungen glaubt, dann ist die **Schale der Wundersamen Heilung** das älteste Artefakt Peraines, denn Los erschuf es aus sich selbst, damit Peraine versuchen konnte, die sterbende Sumu wieder zu beleben. Die Spur dieses mythischen Gefäßes verliert sich, es soll im **Tausendgrünen Tempelhain** verborgen sein, dessen Lage gleichfalls unbekannt ist. Das Abbild der Schale aber kann man als Sternbild des Kelches am fernsten Südhimmel erkennen, das in der Sternkunde für Schicksal und Bestimmung steht.

Der **Perainehain von Anchopal** gilt als ein Schutzwall gegen die Gorische Wüste, und Peraine schuf ihn in der Nacht auf den 27. Peraine 223 BF. Der Hain ist ein beliebter Pilgerort für Gläubige aller Völker.

Stark umkämpft sind die **Heiligen Quellen von Ilsur**, denn die ganze Stadt wird von den Schergen des verfluchten Herrschers Xeraan belagert. Die heilkräftigen Quellen sind eine wichtige Ressource für die Verteidiger, denn angesichts ihrer geringen Anzahl ist die wundersame Wirkung der Quellen umso wichtiger für die verwundeten Kämpfer.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

In zahlreichen Städten Aventuriens finden sich Schreine und Altäre zu Ehren des Heiligen **Therbün von Malkid**, dem Gründer des Therbüniten-Ordens. Die Heilige **Theria ni Ulghain**, Schutzpatronin der Heilkunst, genießt ebenfalls aventurienweite Bekanntheit. Dagegen sind die Heilige **Selma von Arimont**, eine Missionarin, die von Oijanihas (einem Waldmenschenstamm) zu Tode gejagt wurde, und der Heilige **Parinor**, ein Apotheker, der bei dem Versuch, in der Dämonenbrache Knoblauch anzubauen, sein Leben ließ, nicht jedem Aventurier bekannt. Sie werden nur von einzelnen Berufszweigen als Schutzpatrone verehrt. Der Heilige **Kedio**, ein Magier, der während der Erforschung der Roten Keuche starb, wurde erst vor wenigen Jahren heilig gesprochen, wird aber nur in seiner Heimat Darpatien und im südlichen Horasreich verehrt, in dem die Seuche wütete. Der junge Phraisop, so ein Gerücht aus diesen Tagen, zweifelt jedoch an der Berechtigung dieser Ernennung.



## ORDEN UND LAIENBRÜDERSCHAFTEN

Im Gegensatz zur Kirche sehr straff organisiert sind die **Therbûniten**, die bereits 27 BF von Therbûn von Malkid, einem Peraine geweihten Medicus aus Almada, gegründet wurden. Sie betreiben viele Siechenhäuser in großen Städten und haben sich dem Kampf gegen das Elend der Seuchen und Kriege verschrieben. Während der Invasion der Schwarzen Horden waren die Ordensmitglieder – üblicherweise in einfache grüne Kutten gehüllt – sowohl auf dem Schlachtfeld als Feldscher wie auch in den Lazaretten zu finden und versorgten mit aufopferungsvollem Eifer die Verwundeten und Versehrten. Viele, die von der unermüdlichen Arbeit der Therbûniten beeindruckt waren, schlossen sich in den letzten Jahren als Laien dem Orden an (*Größe*: groß; *Wappen*: keines). Noch jung ist der **Heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern** – kurz Dreischwesternorden – gegründet als ein Zusammen-

“Heilige Mutter, wir sind dein Samen.  
Lass uns erblühen in der ganzen Welt  
und dereinst in deinem Heiligen Garten,  
für alle Ewigkeit. Es sei!”

schluss von Travia-, Peraine- und Tsa-Gläubigen, der sich um den Aufbau in der Nähe der Schwarzen Lande und Besiedelungen verdient macht.

# FEVERGLUT UND HANDWERKSKUNST – DIE KIRCHE DES INGERIMM

Ob als zwölgöttlicher Ingerimm, als zwergischer Schöpfergott Angrosch, als urtümlicher Feuergott Ingrasim oder gar als Ingrasch, das Heilige Feuer der Zyklopen – der Gott des Feuers und Erzes und des Handwerks wird in Aventurien auf recht unterschiedliche Weise verehrt. Im Folgenden wird vor allem der Glaube der Menschen vorgestellt, während dem Angrosch-Kult der Zwerge ein eigenes Kapitel gewidmet ist (siehe Seite 112).

## INGERIMM FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Beständigkeit, Geduld, Geschicklichkeit, Härte, Kraft, Fleiß, ungebändigter Zorn, Mut, die ewige Flamme der Esse

**Pantheon:** Zwölggötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** vor allem Nord- und Mittelaenturien

**Weltliche Aufgaben:** Segnung von Handwerksstücken und Waffen, Weihe von Gebäuden und anderen Bauten (zum Beispiel Brücken, Stollen in Bergwerken)

**Wichtige Tempel:** Angbar (Haupttempel), Gareth, Pilgertempel am Schlund, Salza / Salzerhaven, Taladur, Uhdenberg, Zwerch; in Notmark, Ragath und Tjolmar befinden sich Tempel des alten Ingras-Kultes.

**Feiertage:** Tag der Waffenschmiede (21. Ingerimm)

**Symbol / Sternbild:** Hammer und Amboss

**Beinamen:** der Zornige, Himmelscher Schmied, Alverans Hammer, der Rote Gott (selten)

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Simia (Sohn Ingerimms und Tsas,

schöpferischer Neubeginn), Sta. Ilpetta (Ilpetta Ingrasim, Geduld), St. Rhys (Rhys der Schnitter, Geschicklichkeit), zahlreiche Schutzpatrone des Handwerks

**Orden und Laienbruderschaften:** Schnitter, Bruderschaft des lodernen Feuers

**Heilige Talismane und Artefakte:** Stein des Ingerimm, Heilige Laterne zu Angbar, Ring der Flammen, Finger Ingerimms

**Heilige Orte:** Geburtshaus des Heiligen Rhys (Abilacht), Schlund (Raschulswall), Feuerturm (Vallusa)

**Sinnbilder:** Hammer und Amboss, lodernde Flammen, ausbrechender Vulkan, gekreuzte Spitzhacke, Lava stilisiert als dampfende Wellen

**Heiliges Tier:** im übertragenen Sinne das Feuer, das sich wie ein Lebewesen fortbewegt und nach Nahrung sucht.

**Heilige Farben:** Rot wie Feuer, Schwarz wie Erz

**Heilige Pflanzen:** Tanne, Feuerkraut

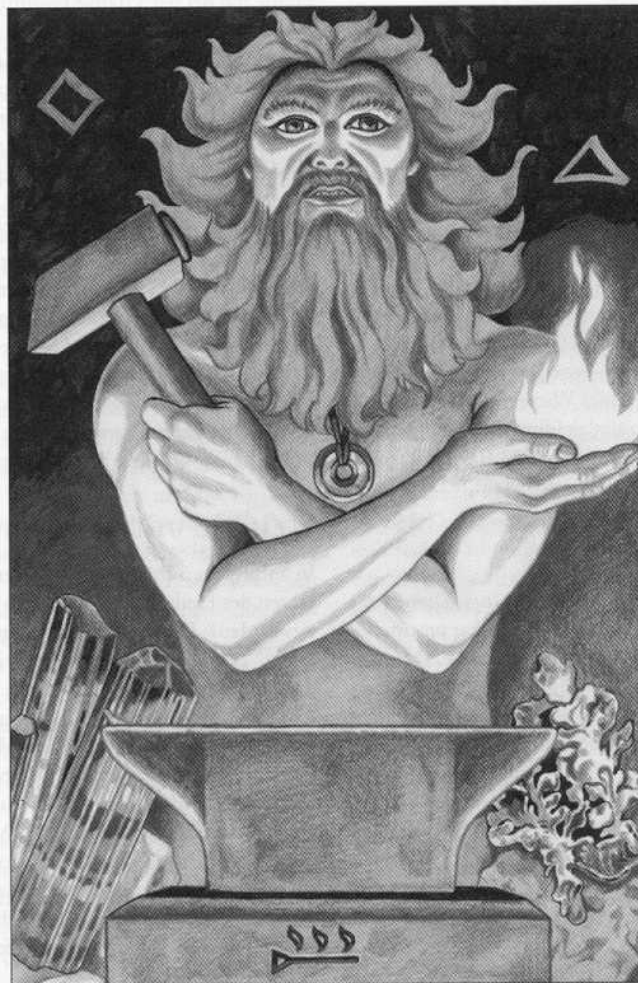
**Heilige Essenzen:** Rauch der Esse, Rauchscheiden mit Tannenzweigen, Kristalle und Edelsteine in allen Formen, Erze

**Heiliger Stein:** Rubin

**Opfergaben:** Artefakte, Werkzeug, Schätze, Bodenschätze (vor allem Zwergenkohle, einfache Kohle, Erze, Mineralien, Metalle, Kristalle etc.), Rauch

**Politischer Einfluss:** groß bei den mittelreichischen Handwerkergilden, sonst eher gering

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** gering



**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** mittel

**Feindbilder:** Löschen eines Feuers (Brände dürfen eingedämmt werden); Händler, die Handwerksstücke nicht zum gerechten Preis feilbieten; Magier, die mit Hilfe ihrer 'arkanen Pfuscheri' Handwerksstücke magisch verändern oder erschaffen; Betreiber von Manufakturen

**Lehre der Kirche:** Das Feuer ist das Element des Lebens: Es verbreitet Wärme und spendet Licht in der Dunkelheit.

**Ziele der Kirche:** Schutz der ingerimmgefälligen Handwerkskunst, Wahrung des Feuers

**Jenseitsbild:** Ingerimms Esse

**Weltbild:** Ingerimm hat die Welt nicht für den Menschen geschaffen, aber mit den göttlichen Gaben kann der Mensch sich die Welt nach seinem Willen formen.

**Menschenbild:** Das Feuer ist der Freund des Menschen. Wer es missachtet, den verbrennt es, doch wer es achtet, dem nützt es.

**Stärkstes Argument:** mythologisch Ingerimms Hammer 'Malmar' (Erdbeben, Vulkanausbrüche), praktisch: "Beharrlichkeit verhilft zum Sieg."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** selbstlose Versenkung in die handwerkliche Arbeit, Traum vom vollkommenen Handwerksstück; Wahrung des Feuers

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Der Handwerkskunst der Geweihten wird Respekt und Anerkennung entgegengebracht.

## VOM WESEN DER GOTTHEIT

*„Doch als die Giganten sahen, dass Los' Kinder die Schöpfung bereits unter sich aufgeteilt hatten, gerieten sie in grossen Zorn. Ingra, der stärkste und mächtigste unter ihnen, war aus Sumus Leib entstanden, als das Feuer in ihr im Kampf gegen den Allgott am höchsten loderte. So wurde er der Herr über Feuer und Erz und führte nun sein Gefolge gen Alveran.“*

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Der Herr über Feuer und Erz ist sehr alt und überdies sehr mächtig, so wissen einige Schriften zu berichten, denn ihm sind zwei der sechs Elemente untertan. Manche Quellen bezeichnen ihn gar als einen der ältesten Götter, der vom Anbeginn der Zeit die Welt nach seiner Vorstellung geschaffen hat. Mit Kraft und Geschick hat er die elementaren Naturgewalten gebändigt und ihnen eine gefällige Form gegeben. Hohe Berge, schroffe Gebirge und feurige Vulkane sind leibhaftige Zeugnisse seines göttlichen Schaffens. Der Schlund, die blutende Wunde des schlafenden Giganten Raschtul, wird von vielen als heiligster Ort Ingerimms angesehen. Andere Erzählungen wiederum sehen Ingerimm als Himmlischen Schmied, der in seiner Esse mit feurigem Eifer Artefakte für seine Geschwister erschafft, wobei ihm bisweilen das heiße Schmiedefeuher außer Kontrolle gerät. Berühmt geworden ist vor allem seine Äonen alte Feindschaft zu seinem Bruder Efferd, und vielleicht steckt viel mehr dahinter als der natürliche Widerstreit von Feuer und Efferds Element, dem Wasser. Nicht umsonst heißt es in der Inschrift des Feuerturms in Vallusa, der die Stadt vor den Fluten des Meeres schützen soll: "Wo Ingerimm Efferd trotzt ..."

Es heißt, von allen Wesenszügen Ingerimms würden Geduld und Zorn am stärksten hervorstechen. Nichts vermag den Gott leicht aus der Ruhe zu bringen, so dass es lange Zeit braucht, bis er in Zorn gerät. Doch wenn es so weit ist, dann ist dieser Zorn feurig und ungebändig: Er heizt seine Esse an und schwingt seinen Hammer *Malmar*, er lässt die Erde heben und Ingerimms heilige Berge, die Vulkane, speien Glut und Asche.

In mancher Hinsicht erinnert sein Wesen auch an die launischen und dickköpfigen Zyklopen, ihren Erzählungen nach selbst Kinder Ingerimms, die unbeirrbar nach Vollendung ihres Handwerks streben und weder durch Reichtümer noch durch Freundlichkeit gnädig zu stimmen sind.

Doch Ingerimm ist nicht nur der grimmige Gott, dem die Belange der Sterblichen einerlei sind. Er ist auch der Schutzpatron des Handwerks, den die Gläubigen für seine göttlichen Gaben ehren: Feuer als Element des Lebens und Erz als Urgestein der Schöpfung, Kohle, Edelsteine und

glitzernde Kristalle, aus Feuer und Stein geborene Verbindungen wie Glas, Porzellan und gleißender Stahl. Nicht zuletzt wurde den Sterblichen sein Wissen um die Erschaffung 'weltlicher Artefakte' zuteil, denn er gab ihnen Erfindungen wie Hammer, Sense oder Brennofen, das Rad und derlei Dinge mehr.

## DER WAFFENSEGEN

*„... und er erbat mit der überlieferten Formel Sein Urteil:*

*"Oh, Himmlischer Schmied, Ingerimm, unser Herr!*

*Im Namen der Flamme und des Erzes,*

*im Namen der unfehlbaren Alveraniare und der Heiligen,*

*Ingerimm, mein Herr, richte!"*

*Nach diesen Worten schlug Seine Gnaden Iberion die Klinge mit der geballten Kraft seiner gewaltigen Arme auf einen mächtigen Felsbrocken, der zentral in der Mitte des Tempelraumes lag. Ein ohrenbetäubendes Krachen war die Folge. Ein Singen der Klinge, gepaart mit einem Donner, der dumpfer und bedrohlicher klang als jeder gewöhnliche Donner. Gleichzeitig ging ein Vibrieren durch die Halle, und man hatte das Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren. Während alle Anwesenden auf die Knie sanken und versuchten, sich irgendwo festzuhalten, stand Meister Iberion felsenfest und starrte gebannt auf die Klinge in seinen Händen, die für einen kurzen, kaum wahrnehmbaren Moment in einem tiefen Rot zu leuchten begann. Schließlich war es Seine Gnaden, der als erster das Schweigen brach:*

*"Ingerimm hat Euer Werk gewürdigt, Meister Ambros. Er hat auch den neuen Träger von Feuerzunge angenommen. Seht her! Die Klinge ist makellos. Keine Scharte, kein Riss, nur die unbefleckte Schönheit eines Meisterwerkes. Sein Segen liegt auf Euch."*

*—Auszug aus dem Protokoll eines Waffensegens, Tempel zu Angbar, 21. Ingerimm 1025 BF*

### Meisterinformationen zur Waffensegnung

Eines der bedeutendsten Rituale der Ingerimm-Kirche ist neben der traditionellen Segnung des Handwerks der Waffensegen des Ingerimm, der sich deutlich von der Weihe der Rondra-Kirche unterscheidet. Hier stehen vor allem das Handwerksstück als solches, das handwerkliche Geschick des Schmiedes und die Eignung des Trägers im Vordergrund. Kämpfer, die nur an einer scharfen und belastbaren Waffe interessiert sind, werden oft direkt zum Rondra-Tempel weitergeschickt. Es ist vor allem die Aufgabe des Geweihten, sich eingehend mit dem Träger der Waffe zu unterhalten und die Ernsthaftigkeit seines Anliegens zu prüfen. Ein ehrfürchtiger Glaube an Ingerimm ist dabei ausdrücklich erforderlich.

Die eigentliche Zeremonie, der stets eine große Anzahl von Gläubigen beiwohnt, wird mit folgenden Worten eingeleitet: "Flamme und Fels! Hitze und Stahl! Zorn und Härte! Mut und Kraft! Herr des Feuers, Herr des Erzes, erhöhe mich!"

Im Anschluss daran würdigt der Geweihte das Handwerksstück. Er beschreibt im einzelnen, durch welchen Meister und wie lange es geschmiedet wurde, ob besondere Materialien wie Edelsteine oder seltene Erze verwendet wurden, ob die Klinge über Verzierungen oder sonstige Auffälligkeiten verfügt, und vor allem, ob und welche Schriftzeichen eingraviert wurden, sei es der Name Ingerimms oder der Klinge. Dann stellt er den Träger und den Einsatzzweck der Waffe Ingerimm vor und bittet schließlich um seinen Segen.

Der hier vorgestellte Waffensegen ist äußerst selten zu beobachten und sollte sich nur in den wichtigsten Tempeln ereignen. In der Regel begleiten lediglich kleinere Manifestationen von Erz und Feuer das Ritual. Eine Waffe, an der Ingerimm keinen Gefallen findet, wird entweder zerbrechen oder sichtbare Scharten davontragen.



# DIE KIRCHE

Der Glaube der Menschen spiegelt sich innerhalb der Kirche in verschiedenen Richtungen wider, wobei sich die Verehrung des Gottes von Region zu Region, ja, sogar von Tempel zu Tempel unterscheidet. Von einem einheitlichen Bild der Kirche kann daher nicht gesprochen werden.

Im Norden Aventuriens überwiegt der mystisch verklarte Kult des Feuergottes **Ingra**. Seine Entstehung liegt im Dunkel der Geschichte, doch die Gelehrten vermuten, der Glaube sei von den Zwergen überliefert worden, die vor Tausenden von Jahren ihre Heimat Xorlosch in Richtung Orkland und Ehernes Schwert verlassen haben. Im Mittelpunkt des Kultes steht das Feuer, doch nicht etwa die anheimelnde Wärme des Herdfeuers, sondern die sengende Hitze der lodernden Flammen. Hier gilt das Feuer zugleich als schöpferische und reinigende Kraft, die zu Beginn alles Leben formt und am Ende wieder zu Asche verbrennt. Die Geweihten heiligen die Ewige Flamme und erweisen dem Gott ihre Ehrerbietung auf eine Weise, die dem Uneingeweihten recht befremdlich erscheinen mag: Brandzeichen auf Stirn oder Handflächen werden ebenso wenig gescheut wie das Einschmelzen von Schmuck, Münzen oder Waffen.

Neben dem Ingra-Kult haben sich viele lokale Feuerkulte und Sekten herausgebildet, die sich ganz dem heißen Element verschrieben haben. Gerade in der Nähe von Vulkanen kommt dem Feuer eine nahezu mystische Bedeutung zu. Immer wieder wird von Brandopfern berichtet, die den Herrn der Esse besänftigen sollen. In entlegenen Gegenden Mhanadistans finden sich noch uralte Totenbräuche, in denen die Verstorbenen mal mit heißer Asche und glühenden Kohlenstücken bestattet, mal unter Aufsicht eines einäugigen Flammengötzen verbrannt werden. In manchen Regionen Araniens ist es Sitte, die Fruchtbarkeit der Felder durch gezielte Brandlegung oder durch beschwörende Fackelmärsche zu erhöhen.

Weitaus weniger 'glühend' ist die traditionelle Verehrung im Mittelreich, wo Ingerimm als **Schutzpatron des Handwerks und der Zünfte** gilt. Hier ist der Ingerimm-Kult sehr weltlich ausgeprägt und besitzt bei den Bürgern und in Zunftkreisen großen Einfluss. So sind ehrfürchtige Gottesverehrung und hohe Politik oft untrennbar miteinander verbunden. Im Mittelpunkt des Glaubens steht die ingerimmgefällige Handwerkskunst, deren Wahrung und Verbreitung sich die Geweihten verpflichtet fühlen. Der einzelne Handwerker ehrt Ingerimm, indem er besonders schöne Werkstücke in die Obhut des Tempels gibt oder um die Gunst des Gottes für neue Werke bittet.

Die ursprüngliche **Verwandtschaft zum Angrosch-Kult** lässt sich nur noch im Kosch, in den Nordmarken, am Schlund und auch in Vallusa finden. Aus Tobrien und dem nördlichen Weiden wird berichtet, dass die Verehrung des Erzes an Bedeutung gewinnt, sei es nun als Gabe Ingerimms oder gar als Element der Schöpfung, das vor dämonischen Schändungen zu schützen ist.

Der Kult im Lieblichen Feld ähnelt prinzipiell der mittelreichischen Form, ist jedoch nicht so stark ausgeprägt. Größere und vor allem prunkvolle Tempel befinden sich in den Städten Silas, wo die Verehrung Ingerimms von der Blüte der Goldschmiedekunst profitiert, und Methumis, deren Tempel zugleich die Herzögliche Handwerks-Kammer und die Fakultät für Rechenkunst und Mechanik beherbergt. Horasische Neuerungen, wie die Manufaktur, sind der ganzen Kirche ein Dorn im Auge.

## Struktur und Hierarchie

Die Organisation der Ingerimm-Kirche ist recht einfach; eine strenge Hierarchie gibt es nicht. Hier ist besonders der einzelne Geweihte von Bedeutung, der sich Tag für Tag durch seine Handwerkskunst vor seinem Gott bewähren muss.

Oberster Geweihter des Ingerimm ist der **Hüter der Flamme** zu Angbar. Aus traditioneller Verbundenheit zu Xorlosch stehen ihm aus dem Volk der Hügelzwerge die beiden **Schürer der Flamme** zur Seite. In ihrer Obhut liegen vor allem die Pflege des Tempels und der Erhalt der templeigen Werkstätten. Nach weit verbreitetem Glauben hat der Hüter solange sein Amt inne, bis eines Tages die Kraft seine Arme und das Feuer sein Herz verlassen. Ingerimm selbst erwählt dann unter den Geweihten einen würdigen Nachfolger durch die Feuerprobe eines Werkstückes in der **Heiligen Esse** des Angbarer Tempels. In der Regel fällt seine Wahl auf einen Hochgeweihten, den Vorsteher eines Tempels. Die **Meister der Esse**, wie die Tempelvorsteher offiziell genannt werden, sind die ehernen Säulen des Kultes und gleichermaßen seine Baumeister. Mit ihrem Wirken prägen sie das Bild der Kirche in der Umgebung ihres Tempels. Sie haben sich entweder ganz traditionell dem Umgang mit Feuer, Erzen und uralten Künsten verschrieben oder aber betreiben mit glühendem Eifer Zunft- und Kirchenpolitik. Beim täglichen Dienst im Tempel werden sie von den **Wahrern der Glut** unterstützt, den Akoluthen der Ingerimm-Kirche. In der Bevölkerung wird den zum Akoluthen geweihten, meist ehrgeizigen oder besonders frommen Handwerkern stets viel Anerkennung entgegengebracht. Gleichwohl geht damit die Verpflichtung einher, sich mit Hingabe der Vollendung der eigenen Handwerkskunst zu widmen. Oftmals sind sie auch mit der Ausbildung der Novizen betraut, den **Lehrlingen des Ingerimm**. Die einfachen Geweihten, **Gesellen des Ingerimm**, stellen das Fundament der Kirche dar, denn sie tragen den Glauben und die Ansichten der Kirche über rechtschaffene Handwerkskunst in die Welt hinaus. Meist wählen sie ein Leben auf Wanderschaft, um fremde Künste zu erlernen, um besonders schöne Handwerksstücke für den heimischen Tempel zu finden oder um Rat und Segen bei handwerklichen Arbeiten zu geben.

## Der Ingerimm-Dienst

Die Tempel des Ingerimm sind oft düstere, natürliche oder aus dem Fels gehauene Höhlen, deren einziger Schmuck schillernde Tropfsteine, gold- und silberdurchzogenes Gestein oder glitzernde Kristalle sind – rau, aber dennoch von urwüchsiger Schönheit. Die Gotteshäuser in den Städten sind vor allem gewaltige Bauten aus Marmor oder dunklem Ba-

## SCHUTZPATRONE DES HANDWERKS

### Schutzpatron

St. Aisyphan  
Sta. Alruna  
St. Bosper  
Sta. Coruna  
St. Firunian  
St. Helmbrecht  
Sta. Ingrimiane  
Sta. Maline  
Sta. Odelinde  
St. Rhys  
Sta. Rondralieb  
St. Stordian  
Sta. Sylvette  
St. Thallian  
St. Thimorn  
Sta. Waliburia  
Sta. Ysinthe  
St. Zachariad

### Handwerk

Steinmetze  
Weber  
Goldschmiede  
Graveure  
Töpfer  
Fleischer / Räucherer  
Waffenschmiede  
Zimmerer / Küfer  
Stellmacher  
Grobschmiede  
Harnischmacher  
Seiler  
Schuster / Sattler  
Färber  
Baumeister / Steinmetze  
Kürschner / Gerber  
Schneider  
Glasbläser

### Heilige Reliquien

Finger Ingerimms, s.u.  
Meilersgrunder Spinnwirtel  
Gildenlade der Gareth Goldschmiede  
Reichssiegel der Klugen Kaiser  
Wandlether Schale  
—  
Twergentrutzer Schleifstein  
Großes Fass von Vinsalt  
—  
verschiedene, s.u.  
Panzerhandschuh Kaiser Rauls  
Erstes Tau des Flaggschiffs von Admiral Sanins d.Ä.  
—  
Bluttuch von Mengbilla  
—  
—  
—  
Gläserner Kelch von Bethana

salt, im Innern geschmückt mit vollendeten Meisterstücken des Handwerks. Allen Kultstätten ist gemein, dass sich im Allerheiligsten die *Heilige Esse* befindet, das ewig lodernde Feuer Ingerimms.

Die hohen Gottesdienste zu Ehren Ingerimms erinnern an die langwierige Prozedur des Schmiedens. Rhythmisch, im Takt des Schmiedehammers, wiegen sich die Gläubigen hin und her und stimmen dazu gleichförmige Gesänge an, in denen der Klang des Hammers, wie er auf den Amboss fällt, Widerhall findet. Kürzere Gebete werden oftmals stumm an den Gott gerichtet, begleitet vom zischenden Harz in der Glut der Esse, vom Rauch, der aus den Kohlebecken aufsteigt, oder vom Singen des Stahls, der gerade geschmiedet wird. Als Opfergeschenke werden Ingerimms Gaben dargeboten und als Dank wieder dem ewigen Feuer überantwortet. Das höchste Fest ist alljährlich der 21. Ingerimm, der *Tag der Waffenschmiede*. Besonders in Angbar, dem Herzen der Kirche, kommen viele Gläubige aus weiten Teilen des Landes zusammen, um den Feierlichkeiten beizuwohnen. Der Höhepunkt des Festes ist der Angbarer *Gang zur Flamme*, eine Fackelprozession, die bei Einbruch der Dunkelheit vor den Toren der Stadt beginnt und ihr würdiges Ende im Ingerimm-Tempel findet. An diesem Tag werden traditionell neue Lehrlinge in die Gemeinschaft aufgenommen oder ein neuer Meister der Esse ernannt. Unter den Schmiedern ist es Sitte, besondere 'Meisterstücke' zu vollenden und anschließend durch den Gott weihen zu lassen. Solcherart ausgezeichnete Waffen tragen deshalb oft die Inschrift 'ING21' am oberen Ende der Klinge.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Der derzeitige Hüter der Flamme ist **Hilpertion Asgareol**, ein meisterlicher Grob- wie auch Goldschmied, der bereits seit Jahren mit zunehmender Bewunderung die Mystik des zwergischen Angrosch-Kultes studiert. Behutsam treibt er die Annäherung der beiden Kulte voran, wodurch er in letzter Zeit verstärkt den Unmut der Geweihten der Reichsstädte auf sich zieht, die mehr um die weltlichen Bedürfnisse der Zünfte und Handwerkergilden bemüht sind. Bei seiner Arbeit sieht man ihn des Öfteren verbittert und bisweilen grüblerisch, sucht er doch immer wieder die Unterstützung von ehrlichen Recken, die für ihn nach alten Geheimnissen der Zwerge forschen.

**Arascha Walroder**, die Ewige Schmiedin, vertritt als Hochgeweihte zu Notmark den uralten Ingra-Kult des Nordens. Ihr rußgeschwärztes Haar und die durch ein Netz von Brandnarben 'geschmückte' und vom Schweiß glänzende Haut verleihen ihr beinahe etwas Statuenhaftes. Verstärkt durch die düster-rauchige Atmosphäre im Tempelinnern mag dies auch der Grund sein, weshalb die misstrauische Bevölkerung ihr schon so manches Gerücht angedichtet hat. Arascha selbst sieht sich als Hüterin des gewaltigen Heiligtums unterhalb des Tempels, denn hier öffnet sich der Schlund eines versunkenen Vulkans. Dem Ratsuchenden gewährt sie gerne ihre Hilfe, wobei sie eine ganz eigene Vorstellung von Gottesfurcht besitzt ...

## HEILIGE UND ALVERANIARE

**Rhys der Schnitter**, ein ehemaliger Landarbeiter, der sich nach dem Untergang Havenas Ingerimm zuwandte und in den darauf folgenden Jahren einige der größten Werke der Schmiedekunst schuf, gilt vielen als größter Heiliger der Ingerimm-Kirche und wird vor allem als Schutzpatron der Grobschmiede verehrt. Sein berühmtestes Meisterwerk ist das Rommilyser Tor zu Gareth. Weitere Kunstwerke befinden sich in seinem Geburtshaus in Abilacht, zu dem alljährlich zahlreiche Gläubige pilgern.

Die Heilige **Ilpetta Ingrasim** wird von vielen als Vorbild ingerimmgefälliger Geduld verehrt. Berühmt geworden ist sie vor allem deswegen, weil es erstmals einer einfachen Gesellin des Schmiedegottes gelang, durch Ingerimms Gunst zur Hüterin der Flamme erwählt zu werden. Ihre Reliquie ist die *Hl. Laterne zu Angbar* (s.u.).

Die Kirche kennt auch einige Märtyrer, die im Dienste des ingerimmge-

### WEIHEGRADE

| Funktion        | Titel                 | Verzierte Gürtelschnalle   |
|-----------------|-----------------------|----------------------------|
| Novize          | Lehrling des Ingerimm | Kupfer                     |
| Akoluth         | Wahrer der Glut       | Messing                    |
| Priester        | Geselle des Ingerimm  | Bronze                     |
| Tempelvorsteher | Meister der Esse      | Silber                     |
| Patriarch       | Hüter der Flamme      | Gold, im Zentrum ein Rubin |

fülligen Handwerks ihr Leben ließen: Die Heilige **Waliburia**, Patronin der Kürschner und Gerber, starb während des bornischen Junkeraufstandes im Jahre 692 BF. Der Heilige **Aisyphan**, Schöpfer des *Fingers Ingerimms* (s.u.), wurde erschlagen, weil seine Arbeit dem König der Zyklopeninseln nicht gefallen mochte.

Daneben werden zahlreiche **Schutzpatrone des Handwerks** verehrt, die je nach Berühmtheit ihres Meisterwerks oft nur regionale Bedeutung haben. Die mit ihnen assoziierten *Heiligen Reliquien* werden im Rahmen der Liturgie MEISTERSTÜCK herbeigerufen (siehe WANDELN IN HESINDES HAIN, in AG).

### Ein Bekenntnis des Glaubens:

»O Ingerimm, Herr über Fels und Erz,  
 dir zu Ehren beten wir:  
 Es ist: Feuer und Stein!  
 Dein Zorn bewahrt uns vor dunklen Pfaden.  
 Deine Kraft gibt der Welt Gestalt.  
 Es ist: Glut und Gebein!  
 Dein Geist beflügelt unser Tagwerk.  
 Deine Beständigkeit gibt uns Halt.  
 Es ist: Erz und Kristall!  
 Deine Gaben halten wir in höchsten Ehren.  
 Dein Hammer schlägt bis in alle Ewigkeit!  
 Es sei: Esse und Metall!  
 Demut und Geduld seien unsere Tugenden.  
 Fleiß und Geschick seien unsere Werkzeuge.«

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Der Stein des Ingerimm:** Als Ingerimm am *Tag des Zorns* im Jahre 3072 v.BF in Xorlosch die Erde beben ließ, brachte ihm der Angrosch-Priester Humarasch Sohn des Ugin seine einzige Tochter zum Opfer dar. Und während sich ringsumher die Erde auftrat und Feuersbrünste aufwallten, blieb wie durch ein Wunder die Sippe des Priesters unversehrt. Dort jedoch, wo man das Kind den Flammen übergeben hatte, lag nun ein riesiger Erzbrocken aus Mindorium, so als sei der Leib des Kindes in diesem Metall aufgewogen worden. Seitdem wird der Talisman, der gut gehütet im Angbarer Tempel liegt, zum Schutz vor Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Feuersbrünsten herbeigerufen.

**Heilige Laterne zu Angbar:** Die Laterne der Ilpetta Ingrasim ist ein mit filigranter Flammen-Ornamentik geschmücktes Kunstwerk aus Zwergerstahl. Mit diesem Meisterstück errang die Heilige Ingerimms Wohlgefallen und wurde so im Jahre 776 BF die neue Hüterin der Flamme. Seit alters her gewährt die Laterne sicheres Geleit durch einsturzgefährdete Stollen oder Höhlen. Sie wird im Tempelraum zu Angbar aufbewahrt, wo eine ewige Flamme in ihr brennt.



**Der Ring der Flammen:** Im Jahre 1020 BF hat Hilpertion Asgarcol seinem Gott ein kunstvolles Meisterwerk geweiht. Das Artefakt, ein sich windender Kranz rotgoldener Flammen, ist über und über mit winzigen Granat- und Onyxsteinen besetzt. Leicht bekommt man den Eindruck, die dargestellten Flammen seien nicht aus starrem Gold gefertigt, sondern züngelten heiß und echt empor. Mut und Zuversicht verbreitet der Ring, wenn die Dunkelheit hereinbricht. Es heißt, der Ring habe in der *Nacht des brennenden Himmels* einige Gebäude vor dämonischem Feuer bewahrt.

**Der Finger Ingerimms:** Im Jahre 385 v.BF wurde der Bildhauer Aislyphan Osakis mit der Fertigung einer Statuette beauftragt, die den Gott der Vulkane gnädig stimmen sollte. Doch dem König der Zyklopeninseln gefiel das Werk nicht, und er ließ den Erschaffer vor lauter Zorn erschlagen. Bald darauf erbebt der Vulkan Amran Nemoras und begrub Palakar unter sich. Erst 980 BF gelang es der Kirche, das Kleinod zu bergen. Der Talisman, ein Stück Lavagestein in Form eines Steinmeißels und ursprünglich als Abbild eines schmiedenden Zyklopen gedacht, wirkt als göttlich ordnende Kraft auf ausströmende Lava ein.

### Der Geheimbund der Schnitter

*»Ihr fragt allen Ernstes, ob ich einen Schaden erlitten hätte? Diese Bengel haben mich ruiniert! Jawohl, restlos ruiniert! Seht her: An diesem Apparat wurden die wichtigsten Elemente entfernt: die tragenden Rädchen dort am Unterbau und nebenbei die Lenkhebel, wenn ihr versteht, was ich meine. Wahrscheinlich dienen die Teile jetzt irgendwo als Spielzeug in Kinderhänden oder schmoren gerade in irgendeinem Kaminfeuer!«*  
—Ilderico Montazzi, erzürnter Besitzer eines Manufakturbetriebes in der Nähe von Methumis

*»Betreffend der Vorkommnisse in Neetha im letzten Efferdmond bleiben bedauerlicherweise noch zahlreiche Details ungeklärt. Aufgrund der annähernd zeitlichen Koinzidenz eines weiteren Vorfalls in der Nähe von Methumis steht zu befürchten, dass es sich mitnichten um einen Einzelfall handelt.«*

—Auszug aus einem Geheimpapier der liebfeldischen Staatskanzlei

Das Aufblühen des Manufakturwesens und die harten Handelsbedingungen der liebfeldischen Handelscompagnien haben in jüngerer Zeit einen Geheimbund auf den Plan gerufen, der vor allem in größeren Städten des Liebflichen Feldes für Aufruhr sorgt. Inzwischen häufen sich die Berichte, nach denen Lagerhallen in Brand gesteckt, Waren mit Unrat verschmutzt, Aufseher und Wachen verprügelt oder gar komplizierte Mechanismen sachkundig entfernt oder zerstört werden.

Die Rede ist von den Schnittern, benannt nach dem *Heiligen Rhys*, deren oberstes Ziel die Wahrung des Handwerks und des Zunftwesens ist. Zu den erklärten Feinden zählen in erster Linie die Betreiber von Manufakturen, die mit der Herstellung von billigen Massengütern so manchen altherwürdigen Handwerksbetrieb in den Ruin getrieben haben, sowie im allgemeinen jegliche Modernisierer des Handwerks.

Von einer echten Organisation kann nicht gesprochen werden. Die Schnitter – rechtschaffene, wenn auch hitzköpfige und teils naive Gesellen – finden sich in der Regel in kleinen Handwerksbetrieben zusammen, meist unter der Führung eines glühenden Laienpredigers oder Ingerimm-Geweihten, und planen im Verborgenen ihr Vorgehen. Derzeit mag es etwa ein Dutzend Rädelsführer geben, die für den Zusammenhalt des Bundes sorgen. Ob der Geheimbund Verbindungen zur Kirche in Angbar unterhält oder gar von der KGIA protegert wird, muss als wilde Spekulation angesehen werden.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

**Zünfte und Wandergesellen:** Im Gegensatz zu anderen Kulte sind Orden in der Ingerimm-Kirche nahezu unbekannt, zumindest im traditionellen Sinne, denn die Grenzen zwischen einer einfachen Handwerkervereinigung und einer ingerimmgefälligen Bruderschaft sind fließend. Gerade die großen Gilden der Reichsstädte, allen voran die Garethher Zünfte, sehen sich gern als 'Orden des Ingerimm', die ihr jeweiliges Handwerk unter den Schutz des Gottes oder eines Heiligen stellen. Die teils strengen Sitten und Gebräuche der Zünfte erinnern dabei oft an Ordensregeln.

Neben dem organisierten Zunftwesen existiert die Wandergesellen-Bewegung. Sowohl für den einfachen Handwerker als auch für den geweihten Gesellen steht nach der Freisprechung eine mehrjährige Wanderschaft an. Viele Gesellen bleiben dem Leben auf Reisen treu und schließen sich zu kleineren Gemeinschaften zusammen, wie etwa die *Wandergesellen zu Ehren des Hl. Thimorn*, eine Schar von angesehenen Baumeistern.

### Die Bruderschaft des lodernden Feuers

*»Wer das Feuer beherrschen will, muss ihm dienen.«*  
—Ingund vom Schlund, Meisterin der Esse

*»Wenn irgendwo ein Haus in Flammen aufgeht, muss später genau festgestellt werden, warum es gebrannt hat, ob etwa ein Unfall oder Missgeschick vorlag, ob Brandstiftung im Spiel war oder ob Ingerimm selbst eingegriffen hat.«*  
—aufgeschnappt in Havena, kurz vor der Großen Flut 702 BF

Als im Zuge borbaradianischer Attacken die Städte des Mittelreiches in Flammen standen, hat sich eine geheimnisvolle Gruppe von Ingerimm-Geweihten der staunenden Priesterschaft zu erkennen gegeben, deren Wurzeln angeblich mehrere Jahrhunderte zurückreichen. Die Entstehung des Ordens liegt im Verborgenen, und der Kreis der Eingeweihten, dem Gerüchten zufolge sowohl hochrangige Geweihte Ingerimms und Angroschs als auch einige Druiden angehören sollen, hüllt sich in Schweigen.

Wie der Name bereits andeutet, beschäftigen sich die Geweihten eingehend mit der urtümlichen Macht Ingerimms: dem Feuer. Oberstes Ziel ist es, die verschiedenen Manifestationen des Feuers zu beobachten und darin den Willen Ingerimms zu erkennen. Der profane Zweig der *Feuerleser*, der überwiegend aus jüngeren Geweihten besteht, untersucht Brände und Feuersbrünste auf höchst wissenschaftliche Art und Weise: Was war die Ursache eines Brandes? Wie heiß und wie schnell brannte das Feuer? Welche Brandmittel wurden eingesetzt? Mitunter sitzen die Geweihten stundenlang in tiefe Konzentration versunken vor einem Häufchen Asche oder einem verkohlten Holzstück, um dann strahlend zu verkünden, was sie herausgefunden haben. Die erfahreneren *Feuerdeuter* des mystischen Zweigs verfolgen vor allem ein Ziel: Wie können Vulkanausbrüche und Erdbeben, bei denen Ingerimms Willen am stärksten offenbar wird, richtig gedeutet oder gar vorhergesagt werden?



## GÄNGIGE ANSICHTEN DER INGERIMM-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Praios:** Nun, mein Sohn, jedes Ding auf dieser Welt hat seinen Platz; die Praios-Diener sorgen dafür, dass die von den Göttern gegebene Ordnung erhalten bleibt. Sie sind zwar etwas hochmütig, aber dafür können sie ja nichts.

**Rondra:** Was wäre der Krieger ohne die Kunstfertigkeit des Schmiedes, und was würde der Schmied erschaffen, wenn nicht eine Klinge für den Krieger?

**Efferd:** Oh, diese vermaledeiten Fischbrüder! Gar nichts haben sie

verstanden – nicht heute, nicht in der Vergangenheit. Jedem gescheiten Feuer müssen sie mit ihrem Wasser gleich den Garaus machen.

**Phex:** O ja, Ingerimm ist wütend geworden, weil die Menschen sich gegen ihn versündigt haben. Besonders die Anhänger des Fuchsgottes, allen voran die Händler, Krämer und Kaufleute, verspotten das gottgefällige Handwerk und verschachern die Früchte unserer Arbeit zu irrwitzig niedrigen Preisen.

**Travia und Peraine:** Gute, aufrechte Gesellen.

**Angrösch:** Der Glaube der Zwerge an den Ehrwürdigen Vater mag uns in Zukunft noch die ein oder andere Erkenntnis bringen.

# HARMONIE UND EKSTASE – DIE KIRCHE DER RAHJA



## RAHJA\* FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Freude, Pferde, Blumen, Feste

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** ganz Aventurien, besonders Horasreich, Almada, Aranen, tulamidische und südaventurische Bereiche

**Weltliche Aufgaben:** Ausrichtung von Feierlichkeiten, Ausbildung in 'grundlegenden Rahjatechniken', Betreuung von Winzern und Pferdezüchtern

**Wichtige Tempel:** Belhanka (Haupttempel), Tiefhusen (Heilige Weinstöcke), Fasar, Baliho, Gareth

**Feiertage:** Fest der Freuden (1.–7. Rahja)

**Sternbild:** Stute

**Beinamen:** die Schöne Göttin, die Berausende

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Sta. Dorlen (Versöhnung zwischen Feinden), St. Khabla (Schönheit), St. Ascandear (Hingabe), St. Valpo (Brauer, Brenner, Winzer und Zecher), die Himmelsrösser Sulva und Tharvun als Stammeltern aller Pferde Deres, Halbgöttliche Söhne Aves und Levthan

**Orden und Laienbruderschaften:** Orden der Säbeltänzer (Kriegerschule der Kavaliers Rahjas zu Belhanka)

**Heilige Talismane und Artefakte:**

Kelch der Rahja, Levthansband, Joborner Liebeslicht, die mythischen Schleier Rahjas

**Heilige Orte:** Palast Rahjas auf Deren (Belhankaner Tempel), Weinstöcke von Tiefhusen, der Rosengarten von Zorgan

**Sinnbilder:** Männer und Frauen können 'rahjagleich' sein (von göttlicher Schönheit), sich in 'Rahjas Armen' befinden oder 'Rahja opfern'

(zwei Umschreibungen des Liebespiels). Jemand 'nimmt den Schleier' beim Eintritt in die Rahja-Kirche (eine Anspielung auf die luftige Garderobe der Priesterschaft) oder 'leert den Kelch bis zur Neige' (genießt das Leben in vollen Zügen).

**Heiliges Tier:** Stute (meist weiß oder fuchsfarben), im tulamidischen Raum seltener auch der Hengst

**Heilige Farben:** Rot, Rot-Töne

**Heilige Pflanzen:** Rosen, wilder und kultivierter Wein, Rosenholzbaum; bisweilen werden Kakaobaum, Zuckerrohr und Zuckerrübe genannt

**Heilige Steine:** Amethyst, Rosenquarz, im tulamidischen Raum auch der Granat

**Opfergaben:** die eigene Lust und Hingabe, Liebeslieder und -gedichte, Tanzdarbietungen, auch Schmuck, Wertgegenstände und Ländereien sowie kostbare Schleier, Konfekt (Horasreich), Wein, Parfum, Weihrauch, Räucherstäbchen, Blumen und Ziergegenstände sowie rahjagefällige Kunstgegenstände

**Politischer Einfluss:** regional beachtlich – zum Beispiel hat Gylvana von Belhanka durchaus politische und wirtschaftliche Interessen im Horasreich; regional ebenso Madalena von Punin in Almada; in Fasar ist die Hüterin eine Erhabene (und damit im

Kreis der Mächtigsten), in Aranen räumt Fürst Arkos dem Kult viel Einfluss ein.

**Hierarchie innerhalb der Kirche:** gering. Die Geliebte der Göttin ist eher eine Festkönigin, die Metropolen sind zwar regional einflussreich, die Priester und Tempelvorsteher schulden jedoch nur Rahja Gehorsam.



\* Aussprache: tulamidisch 'Radscha', Garethi 'Raja'



## WEIHEGRADE

| Grad              | güldenländische Bezeichnung     | tulamidische Bezeichnung, die oft auch dem Vornamen nachgestellt werden |
|-------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Novizin           | Schülerin der Leidenschaft      | Bastrasun/-ya (Sohn / Tochter der Reinheit)                             |
| Akoluthin         | Dienerin der Leidenschaft       | Sulefsun/-ya (Sohn / Tochter der Schönheit / des Liebreizes)            |
| Priesterin        | Lehrerin der Leidenschaft       | Tarefsun/-ya (Sohn / Tochter der Wollust / Leidenschaft)                |
| Tempelvorsteherin | Gastgeberin der Leidenschaft    | Tarfilasun/-ya (Sohn / Tochter der höchsten Erfüllung)                  |
| Metropolen        | Hüter der Zehn Göttlichen Gaben | Bylothim ay Mechallayat ('Hüter der Kostbarkeiten')                     |
| Kirchenoberhaupt  | Geliebte der Göttin             | Al'Tarfiri/a (der / die Wollüstige / Leidenschaftliche)                 |

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch. Im Liebesspiel finden sie alle zu Rahja, ob sie es glauben oder nicht.

**Feindbilder:** sexuelle Gewalt ohne beiderseitige Zustimmung, unkultiviertheit, Gefühlskälte

**Lehre der Kirche:** Allein in der Ekstase erkennt der Mensch, wer er wirklich ist – entkleidet von Allüren, Ängsten, Hoffnungen und Selbstlügen.

**Ziele der Kirche:** den Menschen innerlich zu bilden und in Einklang mit sich selbst zu führen; Leidenschaft zu verbreiten und den Menschen Genüsse aller Art zu schenken oder zu vermitteln

**Jenseitsbild:** Rahjas Zelt der Leidenschaft. Wer sein Leben genutzt hat, wird nicht beklagen, wenn es zu Ende ist; hat er doch, in jedem Augenblick, da Rahja ihn berührt, von der Erfüllung gekostet. Rahja erwartet ihn in ihrem Zelt, wo er die allgegenwärtige Nähe der süßen Herrin erleben wird. Alle geheimen Leidenschaften werden dort erfüllt. Es ist der Ort unaufhörlicher Genüsse, ohne Reue, ohne Neid, ohne Überdruß.

**Weltbild:** Die Welt ist voller Hass, Neid und Furcht. Allein Ekstase, Leidenschaft und Freude sind in der Lage, dem die Stirn zu bieten und den Menschen die Kraft zu geben, den Kampf gegen die Widrigkeiten fortzuführen.

**Menschenbild:** Jeder Mensch sucht nach der Erfüllung seiner Sehnsüchte und Gelüste. Man muss das Leben genießen, solange es währt, denn die Götter sind neidisch mit der Zeit des Menschen. Der Tod kann einem Haus und Heim, Geld und Besitz, Macht und Wissen nehmen. Aber die Freuden, die ein Mensch genossen hat, kann ihm niemand nehmen.

**Stärkstes Argument:** "Spüre die Göttlichkeit im Pochen des Blutes in deinen Lenden; spüre die Göttlichkeit mit allen Sinnen im Rausch und in der Wirklichkeit. Wenn du es nur zulässt, ist die Göttin überall." – "Lust ist Freiheit."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Freude und Genuss verbreiten, Feste feiern, sich Rahja hingeben. Das Leben mit jedem Atemzug genießen.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Der offene und unbeschwerte Umgang mit Rauschzuständen und ausgelebter Sexualität ist vielen hart arbeitenden Menschen (gerade dort, wo Praios, Peraine und vor allem Travia stark verehrt werden) oft unverständlich, müssen sie sich doch mühen, ein wenig Freizeit für solche Tätigkeiten aus ihrem geregelten Tagesablauf 'abzuzucken'. Die Stadtbevölkerung ist in ihrem Umgang mit den Rahja-Geweihten schon weitaus offener, wenn auch hier bisweilen solche Missverständnisse vorkommen, wie den Tempel für ein 'Edelbordell' oder eine 'Rauschkrauthöhle' zu halten. Wer jedoch einmal den Schritt über die Schwelle gewagt und die göttliche Ekstase erfahren hat, den lässt Rahja nie wieder los.

## VOM WESEN DER GÖTTHEIT

*»Die Geschichte von der Entstehung aller Kreaturen lehrt uns, dass Los' Tränen paarweise auf Sumu fielen, so dass von jedem Wesen zwei einer Art entstanden: Schaf und Widder, Maus und Mäuserich, Frau und Mann. Und jedes Paar erkannte, dass es zueinander gehörte, ein Teil wurde vom anderen angezogen. Als sie alle sich aber gefunden hatten, da wussten sie nicht, was sie miteinander beginnen sollten. Und es war Rahja, von allen Göttern die schönste, die die Kreaturen lehrte, welche Lust, welcher Rausch zugleich sich aus dem Umstand gewinnen lässt, dass die Teile eines Paares einander gleich und doch so verschieden voneinander sind. Offenbarungen sagen uns, dass sich zwar viele Götter um das Wohl der Menschen kümmern, aber nur Rahja darum, was sie wirklich wollen.«*

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

## DIE KIRCHE

Die Heitere Göttin gebietet über Lust und Rausch, Harmonie und Liebe, und ihre sterblichen Anhänger sehen sich oft dem Vorwurf ausgesetzt, sich nur um ihren eigenen Genuss zu kümmern und den 'Ernst des Lebens' zu verdrängen.

Oft werden die Rahjani (sprich: 'Radschani'; tul. für Rahja-Priester, auch Singular für Priester und Priesterin) um ihr vermeintlich leichtes und vergnügtes Dasein beneidet. Es ist jedoch nicht einfach, im richtigen Moment 'loszulassen', um die göttliche Ekstase zu erleben, und noch schwieriger ist es, dies einem Laien oder Tempelbesucher zu vermitteln und nahezubringen. Einfacher erlernt sind da schon die Grundlagen der persönlichen Schönheit und der grundlegenden Rahja-Techniken, die Kunde von berausenden und einstimmenden Substanzen, die Vorbereitung von Festivitäten und die eher theoretischen Lehren der Harmonie (in Ton und Bild, Gefühlsleben, Bewegung und Ausdruck). Das jährliche Treffen in Belhanka ist eine der

wenigen Gelegenheiten, bei denen Rahja-Geweihte sich in rauschhafter Selbstvergessenheit ergehen können.

Für den mhanadistanischen Zweig des Kultes stellt sich die Angelegenheit weitaus unkomplizierter dar: Rausch und sexuelle Ekstase bringen dem Menschen Freude und sollten verbreitet werden. 'Höhere Weihen'

## DIE HÜTER UND HÜTERINNEN DER GÖTTLICHEN GABEN

|                                             |                                        |
|---------------------------------------------|----------------------------------------|
| Hüterin des Göttlichen Kelches zu Belhanka  | Horasreich mit Zyklopeninseln und Dröl |
| Hüter des Valpoglücks zu Gareth             | Garetien, Darpatien, Kosch             |
| Hüterin des Rosengartens von Zorgan         | Aranien und Khunchom                   |
| Hüterin des Levthansbandes zu Tiefhusen     | Svelltscher Städtebund und Orkland     |
| Hüter des Liebeslichtes von Joborn          | Andergast, Nostria, Albernia           |
| Hüterin der Heiligen Herde zu Menzheim      | Weiden                                 |
| Hüter des Roten Lotos zu Al'Anfa            | Südliche Stadtstaaten                  |
| Hüterin des Ersten Schleiers zu Fasar       | Mhanadistan mit Rashdul                |
| Hüterin der Kunstreitschule Rahjas zu Punin | Almada und Nordmarken                  |
| Hüter des Himmelsamethysten zu Festum       | Bornland                               |

und Erkenntnis durch Lust sind jedoch ausgebildeten Geweihten vorbehalten.

Durch die Heiligen Becken in den Tempeln können die Geweihten nicht nur die meisten Blessuren heilen, auch der körperliche Alterungsprozess schreitet bei regelmäßigem Baden langsamer voran, so dass die Priester zwar reifer und schöner werden, oft aber noch mit über fünfzig den Tempeldienst versehen und gar wie Mitte dreißig wirken. Noch ältere Geweihte bleiben in ihren Tempeln und bilden Novizen aus, führen eines der Tempelgestütze oder eine tempeleigene Reitschule, ziehen sich ins private Leben als normale Bürger mit einer Kelterei, Parfumeurswerkstatt, einem Weinrestaurant, Badehaus, einer Tanzschule o. ä. zurück oder treten (selten) einem Kloster bei (zum Beispiel Dubar auf den Zyklopeninseln).

## STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Die Grundidee der göttlichen Lehren wird von fast allen Tempeln übereinstimmend gesehen. Nach ihr ist es vor allem wichtig, gemeinschaftlich Lust zu verspüren und zu verbreiten sowie Leid zu vermeiden, denn allein die genossenen Freuden nimmt die Seele mit ins Jenseits. Dabei wird 'Liebesleid' durchaus als vorbereitende Stufe des Lustempfindens gesehen; beim Lustempfinden aus Schmerz heraus scheiden sich jedoch die Geister. Einig ist man sich jedoch in der Ablehnung von maßloser Lust und Ekstase auf Kosten des Partners.

Die **güldenländische Tradition** (auch: Harmonisten; speziell in Zivilisationszentren des Horas- und Mittelreichs) ist ein heiterer, gelöster und verspielter Kult, der die Ideen der Harmonie der Welt und der Selbsterkenntnis durch Lustgewinn und Lust-Gabe in den Mittelpunkt rückt. Die Erkenntnisuchenden streben danach, ihre leiblichen und seelischen Bedürfnisse zu befriedigen und diese Sinneseindrücke zu genießen und dadurch zu ekstatischen Höhen zu gelangen – aber auch solche Ausgeglichenheit zu besitzen, dass sie schmerzhaft und unangenehme Erfahrungen mit heiterer Gelassenheit ertragen können. In der Hingabe lernen die Gläubigen zudem, den weltlichen Schein von Besitz und Äußerlichkeiten von der inneren Wahrheit der Seele zu trennen. Dass ein kultiviertes und ästhetisches Äußeres für den Kult und die Gläubigen dennoch von Wichtigkeit ist, wird nicht als Widerspruch gesehen, denn Schönheit ist ein inneres Bedürfnis der Seele und sollte auch nach außen strahlen.

Im **eher bodenständigen Norden** (Svelltland, Bornland) hat die Rahja-Kirche so manche Sitten der Naturreligionen und Satuar-Anbetung aufgenommen, wie es scheint: nächtliches Tanzen auf Waldlichtungen im Mondlicht, das Feiern wildromantischer Feste oder Orgien im Freien, bei denen selbst Anrufungen Levthans vorkommen sollen.

Die **Roten Riten der Radscha** (Aranien, Mhanadistan und tiefer Süden sowie Tiefhusen) verbreiten das individuelle Streben nach göttlicher Ekstase. Leidenschaft und Wollust gelten hier als die intensivsten und ehrlichsten menschlichen Gefühle, die in der Lage sind, die Seele von Hass, Neid und Angst zu befreien und neu auferstehen zu lassen.

Viele Geweihte der **Radscha Uschtammar** (urtulam.: 'Rote Schwester') nähern sich der Göttin durch fortgeschrittene Ekstase-Techniken wie Trance-Tänze, Genuss von bewusstseinsverändernden Rauschmitteln und akrobatische Sexualpraktiken, manche sogar durch wochenlange Fastenriten mit Entzug der Sinneswahrnehmungen oder schmerzhaftes Rituale. Ziel dieser sicherlich aus dem Ferkina-Kult der Rascha stammenden Praktiken ist nicht nur die Vereinigung der Seele der Geweihten mit der Göttin, sondern auch die Perfektion der Sinneswahrnehmungen, die Ausbildung einer übermenschlichen Körperwahrnehmung und -kontrolle.

Im manchen Regionen wie in Almada und in manchen Bereichen des Südens haben sich Mischformen der beiden Strömungen eingebürgert.

Dass die Richtungen, Harmonisten wie Praktiker wie Mystiker, gerade jetzt heftig aneinandergeraten sind, hängt mit der im tulamidischen Oron praktizierten Verehrung der Belkelel zusammen, denn für viele Harmonisten rücken die Ekstatiker gefährlich nahe an die dunkle Lust der Erzdämonin heran.

### Struktur und Hierarchie

Die Priesterschaft Rahjas ist nur in eine schwache Hierarchie gegliedert. Die Verwendung von Titeln ist weitgehend ungebräuchlich und variiert nach Region, oft sind Kosenamen wichtiger, als die Tempelvorsteherin die 'Gastgeberin der Leidenschaft' zu nennen. Je nach Weihegrad erhalten die Priester Tätowierungen von brillanter Farbgebung und kunstvoller Schönheit, die sich – so heißt es – in Rahjas Ekstase oder Zeiten höchster Entrückung verändern.

Junge Schüler der Leidenschaft, die Novizen der Kirche, helfen zuerst in weltlichen Bereichen des Tempeldienstes, während sie auf ihre zukünftigen Aufgaben und Erkenntnisse vorbereitet werden, was üblicherweise vier Jahre in Anspruch nimmt.

Die Kirche der Rahja ehrt langjährige Verbundenheit und Frömmigkeit mit der Akoluthenweihe, die auch rahjagläubigen Winzern, Spielleuten, Poetinnen, Pferdezüchtern, Kurtisanen o.ä. zuteil wird, ebenso langjährigen Tempelgardisten wie Rahjakavalieren oder Säbeltänzerinnen.

Die Priester, die **Lehrer der Leidenschaft**, betreuen zum einen die Gäste beim Ewigen Fest, zum anderen den Tempelbesitz, wie etwa den Weinkeller, den Blumengarten, die Pferdeställe oder -zuchten, die Parfümerie oder die Schneiderei, und sind oft selbst Meister ihres (Handwerks-)Fachs. Sehr wenige Priester betreuen auch Schreine und Kapellen auf dem Lande oder ziehen gar als Prediger und Seelsorger durch die Welt, um Beratung in Liebesdingen zu geben oder im Auftrag eines Mäzens Feste zu veranstalten. Sie reisen jedoch fast nie alleine, sondern in Begleitung

eines Vertrauten oder eines Rahjakavaliers. Die Tempelvorsteher, die **Gastgeber der Leidenschaft**, sind für die reibungslose Feier des Ewigen Festes verantwortlich. Sie unterstehen in religiöser Hinsicht direkt der Göttin, die sie als Hausherrin gleichsam vertreten, doch sind sie meist so in organisatorische Tätigkeiten eingebunden, dass sie nur wenig Zeit finden, sich bisweilen den Gläubigen zu widmen.

Die höchsten Würdenträger der Rahja-Kirche nach der Geliebten der Göttin sind seit dem Jahr 1023 BF die zehn **Hüterinnen und Hüter der Göttlichen Gaben**, Vorsteher wichtiger Tempel, in denen heilige Artefakte oder andere denkwürdige Reliquien aufbewahrt oder einzigartige Besitzungen betreut werden. Die **Geliebte der Göttin** ist die oberste Geweihte der Kirche und hat ihr Amt immer nur für ein Jahr inne, denn auf jedem Fest der Freuden wird eine neue Geliebte oder ein Geliebter der Göttin gewählt. Jede Geweihte ist wählbar, doch meist sind es Tempelvorsteher, die den Ruf erhalten. Die Aufgaben der Geliebten der Göttin sind weitgehend zeremoniell.

### Der Rahja-Dienst

Die Rituale zu Rahjas Ehren sind von Frohsinn, Freude am Leben und heiterer Sinnlichkeit, bei den Tulamiden von wilder Leidenschaft und Hingabe geprägt.

Dieser Weg zur Ekstase ist der Rahja heilig, und niemand wird seinem Gatten oder seiner Gattin einen Vorwurf aus dem Besuch eines Tempels machen, noch hätte es Sinn, einen Handelsherrn oder eine Fürstin zu erpressen, der oder die in einem Rahja-Tempel gesehen wurde. Man genießt und teilt die Lust um der Lust willen – und nicht, weil man den Partner abhängig machen oder erpressen will.

Gläubigen, die der rahjanischen Freuden für würdig gelten, weil sie den nötigen religiösen Ernst aufbringen, dürfen an dem **Ewigen Fest**, dem Göttinnendienst, teilnehmen, bei der kleine Geschenke an die Herrin

»Rahja, Herrin mein,  
halt Einzug in mein Herz!  
In Ewigkeit will dein ich sein,  
aus meiner Seele banne den Schmerz!  
Die Glut des Leibes widme ich dir,  
Lust und Leidenschaft schenke mir,  
Herrliche. Herrliche. Herrliche!«



## GÄNGIGE ANSICHTEN DER RAHJA-GEWEIHTENSCHAFT ÜBER DIE DIENER VON ...

**Rondra:** Sie kennen die Leidenschaft der Gefühle, doch sie nutzen sie leider nur zum Töten. Bedauerlich.

**Travia:** Wir machen ihnen Angst – denn die Leidenschaft der Ekstase kennen sie nicht. Doch sie wissen, was sie bewirken kann.

**Hesinde:** Sie wissen nicht, wie gefährlich das rationale Denken für die Gläubigen sein kann!

**Firun:** Brrr! So viel Ernst und so wenig Freude!

**Phex:** Mit den Jüngern des Lieblingsbruders Rahjas macht das Handeln Spaß ...

üblich sind. Ihnen wird nach der Reinigung im Bad der göttliche Wein **Tharf** (gekeltert aus der Traube 'Rahjas Göttergabe') gereicht, der den Geist berauscht, aber die Sinne bis aufs Äußerste verfeinert und stimuliert.

Die Ewige Feier im Hause der Göttin kann viele Formen annehmen, und nur einige haben mit körperliche Liebe zu tun: Ebenso ist der Tanz ein Genuss für Tänzer wie Zuschauer, ein schönes Lied kann eine wundervolle Gabe für Sänger und Zuhörer sein, und die Fröhlichkeit des ungezwungenen Beisammenseins ist ebenso Göttinnendienst wie der Rausch des Liebespiels.

Alle Wege zur Göttin haben die Stimulierung der Sinne gemeinsam, vom Sehen und Hören über das Tasten und Riechen bis zum Schmecken. Wenn 'Rahja im Raume weilt', kann auch der Duft eines Parfüms, der Geschmack von exotischen Früchten oder eine eingängige Melodie die göttliche Ekstase auslösen.

Gebete werden in der Regel frei improvisiert und ähneln oft Liebesgedichten für die Göttin. Eine übliche Floskel ist "Rahja, erfülle mich!".

Wer die Feier im Tempel besucht, bringt oft Geschenke mit, wie man sie auch zu einer weltlichen Festlichkeit brächte: einen schönen Strauß Blumen, eine Schale Zuckerwerk oder auch ein wohlklingendes, selbst geschaffenes oder irgendwo aufgeschnapptes Lied. Wer hingegen um weltlichen Beistand der Priesterschaft in Liebesdingen bittet oder künstlerische Eingebung erfleht, opfert eher Münzen, Schmuck oder Edelsteine.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die bereits mehrfach zur Geliebten der Göttin gewählte Comtessa von Honingen **Aillil Andara Galahan** ist eine meisterliche Diplomatin und vollendete Verführerin, die vor allem die politische Unabhängigkeit im Blick hat. Sie ist sehr an der Verbreitung der Lebensweisheit der Göttin auch in weltlichen Kreisen interessiert und gilt als Repräsentantin der 'harmonischen' Glaubensrichtung.

**Gylvana von Belhanka** dagegen ist die Hüterin des Kelches zu Belhanka und eine überzeugte Machtpolitikerin, die den Einfluss der Kirche (und ihren eigenen) speziell im Horasreich schon häufig in Verhandlungen benutzt und vermehrt hat. Wenig politisch gesonnen ist **Azila von Awallabad**. Die Zorganer Hüterin des Rosengartens ist eine frühere Säbeltänzerin, die die romantische Rahjasicht der aranischen Rosenritter mit der ekstatischen Auffassung der tulamidischen Tradition verbindet. **Llebaduin von Gareth**, der Gareth Hüter des Valpoglücks und oftmalige Geliebte der Göttin ist ein gut aussehender Waldmensch mit intensiver Ausstrahlung, aber wenig Interesse für weltliche Angelegenheiten.

Die Hüterin des Ersten Schleiers ist **Reshalia ai Djer Khalil**, die die mhanadistisch-ekstatischen Kultrichtung repräsentiert. Die blinde 48-jährige ist eine Erhabene von Fasar, der man nachsagt, sie habe die innersten Mysterien geschaut und sei nun unverwundbar und in der Lage, allein durch eine einzige Berührung ein Gegenüber in Ekstase zu versetzen. **Yasinthe von Tuzak** ist ebenfalls vielmalige Geliebte der Göttin. Sie hat sich mittlerweile in einem Bergkloster nordwestlich Fasars niedergelassen und dem mhanadistischen Kult zugewandt.

## DIE TEMPEL

Die wichtigste Einheit in der Rahja-Kirche ist der Tempel, der als Haus der Göttin betrachtet wird, die darin Hof hält. Alle Geweihten sind ihre Diener, die ein reibungsloses Ablaufen des 'Ewigen Festes' gewährleisten, das die Herrin mit ihren Besuchern feiert.

Die Tempel der Rahja gehören unzweifelhaft zu den schönsten Aventuriens: geschwungene Formen aus rosafarbenem Eternenmarmor, Muschelkalk der Purpurschnecke und Rosenholz, runde und ovale Hallen mit Fenstern aus Silas-Glas, licht und luftig, bestechend durch die filigrane Leichtigkeit der Kuppelbauten und Säulenhallen,

von einem kleinen Park oder Lustgarten umgeben – ein Bild, das der Göttin der Schönheit würdig ist und nach dem viele, vor allem 'güldenländische' Tempel aufgebaut sind. In allen Rahja-Tempel üblich sind Bildnisse oder Statuen, die die Göttin oder Menschen beim Liebespiel zeigen, häufig auch 'wildharmonische' Muster, wie sie nur aus einem Rausch heraus entstehen können.

Die Vorhalle dient nur der stillen Andacht, dem materiellen Opfer und der Fürbitte. Das Heilige Becken mit warmem Rosenblütenwasser bildet die Grenze zur eigentlichen Tempelhalle, die nur in gereinigtem Zustand betreten werden darf. Wohlriechende Blüten schmücken das Tempelinnerste, die Wände sind mit Seide oder Samt in Dunkelrot bespannt, Wandmalereien, Mosaiken und Wandteppiche sind hier im Überfluss zu finden.

Das Herz eines jeden Hauses der Rahja ist unbestreitbar das stets kunstfertige Standbild der schönen Göttin. Die drei hauptsächlichen Arten der Darstellung sind die Tanzende (Freude), die Liegende (Sinnlichkeit) und die Rahja in Ketten (rauschhafte Selbstaufgabe).

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Rahja-Kirche und die weltliche Obrigkeit haben vielerorts wenig gemeinsam, denn so, wie die Welt aufgebaut ist, scheint die Politik weder nach den Lehren der Harmonie noch nach denen der Ekstase geführt werden zu können. Daher bemüht sich die Kirche vor allem darum, dort, wo sie weltlichen Einfluss hat, sich die nötigen Freiräume zu schaffen, um ihren Kultus auch gegen engstirnige Kritiker aufrechtzuerhalten – was ihr in den meisten zivilisierten Regionen auch gelingt.

Die Aventurier, die Rahja verehren, lieben die Göttin als Schirmherrin der Freuden und der Liebe, aber auch der darstellenden Künste wie Musik und Tanz, sind deshalb aber nicht notwendigerweise oft im Rahja-Tempel anzufinden. Fast jeder Schönggeist, jede Verliebte, jede leidenschaftliche Musikerin ist rahjagläubig, auch wenn er oder sie niemals einen Tempel von innen gesehen haben sollte.

In vielen Regionen stehen die Riten der Rahja in deutlichem Widerspruch zu anderen zwölfgöttlichen Lehren, sei es, dass sie die Beschränkung auf einen lebenslangen Sexualpartner ablehnen, sei es, dass sie allerlei Traumkräuter als Mittel zur Erlangung persönlichen Lust- und Erkenntnisgewinns gutheißen oder auch, dass für sie gelebte Sexualität und Fruchtbarkeit nichts miteinander zu tun haben müssen.

Zuhälterei und Armutsprostitution sind jedoch auch ihnen ein Graus, und so kommt es häufig zu regelrechten 'Bekehrungswettstreiten' mit den Badilakanern, in denen die Rahja-Diener die Huren und Lustkneben darin ausbilden, ihre Eigenständigkeit zu wahren, selbst Lust zu empfinden und letztendlich auch der Verrohung der 'Kundschaft' durch eine harmonische Atmosphäre entgegenwirken, während die Travia-Diener die 'gefallenen Mädchen und Burschen' so schnell wie möglich verheiratet und mit Familienanschluss sehen möchten.

Besondere Fürsorge der Kirche gilt den Liebenden, und schon manches Mal setzten sich Rahjani über konventionelle Sitten hinweg, um Liebenden zu helfen, die nach Ermessen der Weltlichen nicht zueinander kommen durften, sei es, weil Standesunterschiede, zu nahe Verwandtschaft, Familienfeinden oder gar der Glaube sie trennten.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

● **Alveraniare:** *Sulva* ist die Stute der Rahja, *Tharvun* ihr Hengst (tul. 'sulef' = 'Liebreiz', 'Schönheit'; 'taref' = 'Wollust'), beide gelten als Stammeltern aller Pferde Deres. Vor allem von Tharvun sagt man, er paare sich auch heute noch mit verlockenden Stuten und zeuge besonders vortreffliche Fohlen. Beide Himmelsrösser werden mit Flügeln dargestellt.

**Khabla** gilt nach herkömmlicher Tradition als der Mann, der Levthan gezeugt und ausgetragen hat; er wird zugleich als Bruder der **Meriban** (der Mutter Ifirns) bezeichnet. In Mhanadistan (aber auch bei den Novadis) hingegen gilt **Khabla** als weiblich und leibliche Mutter des Widder-Gottes. In jedem Falle ist Khabla, ganz gleich, welchen Geschlechts, Schutz-Heilige(r) der Schönheit.

● **Heilige:** **Dorlen von Joborn** war die Geweihte, die einen Krieg zwischen Nostrianern und Andergastern schlichtete und die Joborner Verbrüderung stiftete. Sie gilt als Spenderin der Versöhnung zwischen Feinden. **Ascandear von Baburin** war ein Gläubiger, der aus Liebe zum Bild der Liegenden Rahja im Tempel von Baburin jeder anderen Liebe bis ins hohe Alter entsagte. Als Lohn für diese Hingabe schenkte ihm die Göttin jugendliche Schönheit bis zu seinem Tode und nahm ihn als Beschützer der Hingabe in ihr Paradies auf. St. Ascandear gilt damit bei den Harmonisten als Schutzheiliger der Hohen Minne; im östlichen Zweig wird er kaum verehrt. Die **Heilige Rahjalina** ist eine frühere Geliebte der Göttin, die den Bosparanjer erfunden hat. Der **Heilige Valpo** (Kaiser Valpo von Gareth) gilt als Patron der Brauer, Winzer und Zecher. Gerade die Tulamiden kennen sehr viele lokale Rahja-Heilige mit Großtaten in Winzerei, Pferdezucht und Liebeskunst.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

**Der Kelch der Rahja:** Angeblich aus dem Gildenland stammend, wurde der Kelch von den ersten Siedlern nach Aventurien gebracht. Als die Garether Bosparan stürmten, überdauerte der Kelch den Sturm in Teremon und wurde knapp hundert Jahre später wieder nach Belhanka gebracht. Dies feiert alljährlich ein Umzug an Bord der Galeere *Seestute* von Belhanka nach Teremon und zurück.

Der amethystgeschmückte Goldpokal mit Weinblatt-Verzierungen und einem Rebstöcken nachempfundenen Stiel hat die Gabe, jegliche hineingegossene Flüssigkeit in Tharf zu verwandeln, so dass überall dort ein Fest der Göttin gefeiert werden kann, wo der Kelch anwesend ist. Die Liturgie, die den Kelch ruft, wird in der heiligen Ekstase der Amts-Initiation gelehrt. Andere Geweihte erhalten sie, wenn sie sich würdig erwiesen haben.

Das **Levthansband** gleicht einem teuren Gewandgürtel aus roter Seide mit goldenen Stickereien und ist eine mächtige Fessel, die sämtliche psychischen wie physischen Empfindungen des Gebundenen ins Unermessliche gesteigert. Angeblich kann es sogar Wesen überderischer Macht und deren Kräfte binden. In seinem Heimattempel zu Tiefhusen wird das Band vor allem bei der Priesterweihe angewandt.

Mit dem **Liebeslicht von Joborn** schlichtete Sta. Dorlen 133 BF den Krieg zwischen den Kämpfern Nostrias und Andergasts. Die unscheinbare irdene Duftlampe der Geweihten strömt Rosenduft aus, der bei Bewaffneten Angst und Hass schwinden lässt und die nachfolgende Verbrüderung oft in einem orgiastischen Fest gipfeln lässt. (Das Liebeslicht wirkt nur auf lebende, fühlende Wesen, und überdies nicht gegen solche, die aus tiefster Überzeugungen handeln.)

Eine alte, oft unterdrückte Legende der Tulamiden über den **Ersten Schleier** behauptet, dass sich der Rahja-Sohn Levthan einst mit der Erz-

dämonin Belkelel eingelassen habe und von ihr in Fesseln geschlagen worden sei. Als die göttliche Mutter Rahja in die Niederhöhlen hinabstieg, musste sie der Legende nach an jeder der sieben Höllentore einen ihrer Schleier dem Torwächter überlassen. Ihre Nacktheit habe ihr in Belkelels Reich aber erst ermöglicht, den Sohn zu befreien. In Fasar wird seit ewigen Zeiten eine hauchzarte Stoffbahn von glutroter Farbe als der Erste Schleier der Göttin gehütet. Der Erste Schleier ermöglicht es einer Geweihten, in den Träumen einer beliebigen Person zu erscheinen.

Der **Himmelsamethyst zu Festum** ist nur ein Splitter des im bornländischen Brandthusen vom Himmel gefallenen Amethyst. Seine Kräfte sind noch unbekannt, richten sich jedoch vermutlich gegen widernatürliche Wesen der Belkelel.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

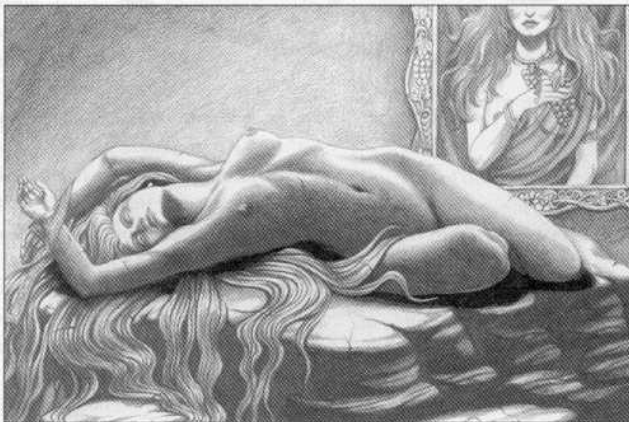
**Der Orden der Säbeltänzer:** Es gibt viele ungewöhnliche Orden im Tulamidenland, und einer davon ist die Gemeinschaft der Säbeltänzer: Angeblich entstanden, als sich noch junge Amazonen mit Männern des Ferkina-Stammes verbanden, betrachten sie den Kampf als Spiel schöner und athletischer Körper und verbinden Gewandtheit mit Waffenkunst, überhaupt spielt Kunstfertigkeit die größte Rolle. Die rahjagefällige Mystik der 'Harmonie im fechtenden Körper' vereint Schönheitssinn und Gewalttätigkeit. Und obgleich Säbeltänzer ihren Körper im Kampf ungehindert zur Schau stellen, sind sie doch alles andere als leicht zu haben – und wenn sie Werbern nachgeben, werden diese oft mehr Wildheit erleben, als sie geahnt hatten. Heute liegt die wichtigste Festung des Ordens (*Größe:* klein; *Wappen:* ein langes, rotes Tuch) und der Sitz ihrer 'Sheika' im mhanadistanischen Erkenstein, wo auch viele der Laien bzw. Akoluthen ausgebildet werden. Sie dienen in den Tempeln von Aranien und Mhanadistan als Wachen und Kulttänzer, doch in jüngster Zeit kann man sie auch vereinzelt im übrigen Aventurien antreffen.

**Die Kavaliers Rahjas zu Belhanka:** Diese belhankanische Kriegerschule bildet Laien aus, die sich dem Schutz der Geweihten widmen. Schon ihre Ausbildung ist rahjabetont, und der Salon (und das Boudoir) sind ebenso ihr Revier wie der Turnierplatz und das Schlachtfeld. Sie dienen mit ihren Prunkrüstungen als 'vorzeigbare' Reiter für Umzüge und Paraden und als kultivierte Leibwächter, die ebenso auf Empfangen, Tanzfesten oder Turnieren (und selbst im Schlafgemach, wie viele meinen) an

der Seite ihrer Schutzbefohlenen glänzen. Zum Studium zugelassen werden daher nur Schülerinnen und Schüler, die nicht allein körperliche Kraft, sondern auch die nötige Ausstrahlung besitzen. Die Leitung der Schule hat Tedeo Rahjalieb ya Aranori inne, der auf die Anfragen von Rahja-Tempeln die Kavaliers in den Dienst von Tempeln vermittelt. Zum Fest der Freuden treffen sich die unbeschäftigten Kavaliers gerne in Paraderüstung in Belhanka, um im Lanzenmarsch am Umzug der Priesterschaft teilzunehmen.

**Der Orden der Rose:** Hinter Mharan Arkos Shah, dem (nominellen)

Fürsten von Aranien, formiert sich eine wachsende Schar junger Männer (selten einmal auch Frauen) Araniens, die die Geliebte nach den Lehren der Weidener oder Hohen Minne anbeten: mit nächtlichem Gesang zum Lautenspiel unter dem Fenster, der Widmung von Gedichten und Heldentaten, dem Streiten im Turnier mit einem Unterpfand der Liebe und ähnlich 'romantischem' Beiwerk, ganz im Sinne von St. Ascandear. Oft ist auch die Priesterschaft der Rahja Ziel solcher Verehrung, die ein subtiles Spiel von kleinen Zeichen und Blicken sein kann. Höchstes Ziel ist die Vereinigung mit der Liebsten in Rahjas Ekstase – doch da dies das Ende der Minneverehrung darstellen würde, wird diese selten gewährt. Wie lange diese Laune des Fürsten anhält und ob danach auch der 'Orden' wieder vergeht, kann nur spekuliert werden.





# EINIG UND DOCH VIELFÄLTIG – DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

DER BUND FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Gemeinschaftlichkeit der Zwölfe

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Aufgaben:** Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Kloster:** Mantrash'Mor; Göttertrutz

**Heilige Artfakte:** Silem-Horas-Edikt,

Kosmogonika, Kette der Zwölfgötter  
(verschollen)

**Symbolik:** Dodekagramm (ein

Stern mit zwölf Zacken) mit

Symbolen der Zwölfgötter

**Politischer Einfluss:** gering  
(wird auch nicht angestrebt)

**Toleranz gegenüber  
Andersgläubigen:**  
mittel

**Feindbilder:** alles, was  
wider das Zwölfgötter-  
Pantheon ist

**Lehre des Bundes:**

Vereint wird das Gute das  
Böse bezwingen.

**Ziele des Bundes:** Verbrei-  
tung des Zwölfgötter-Glau-  
bens und Verhinderung des  
Weltendes

**Stärkstes Argument:** "Die Zwölfe  
sind mehr als die Summe ihrer Anteile,  
wahre Stärke ist Einigkeit."

**Lebensinhalte der Mitglieder:** Die Welt so  
gestalten, dass man den Idealen aller Zwölfe zu-  
gleich gerecht werden kann, den Glauben an die Zwölfe  
im Volk festigen und ausbreiten.

**Bild des Bundes in der Bevölkerung:** gern gesehen in zwölfgöttlichen  
Landen als sogenannte 'Zwölfgötter-Geweihte'

## VOM WESEN DES BUNDES

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

*—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF*

## DIE KIRCHLICHE GEMEINSCHAFT

Wann genau Illumnestra ihre Kenntnisse über die Schöpfung und den  
Untergang der Welt erlangte, ist nicht überliefert. Ebenso wenig ist be-  
kannt, wann aus den Jüngern der Prophetin der Bund des Wahren Glau-  
bens entsprang.

Illumnestra beschrieb bereits – ohne ihre Namen zu nennen – eine  
Einheit der Götter, die erst deutlich nach ihr, im Zwölfgötter-Edikt des  
Silem-Horas, offiziell anerkannt und als einzig wahr und verehrungs-  
würdig für alle Zeiten als Zwölfgötter festgelegt wurde.

Der Bund des Wahren Glaubens, dessen Mitgliederzahl bei etwa 100

*»Seit Anbeginn währt das schändlich Hämmern an den  
Grundfesten Alverans. Die Zahl der Frevler ist My-  
riade, die Zahl der Erzfrevler ist Legion, die  
Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder  
Sterbliche ahnt.*

*Am Urgrund der Welt wuchert der  
Dämonenbaum, denn als ein-  
stmals die Dämonen bis zu SU-  
MUS Herz vordrangen, leg-  
ten 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 Seelenmüh-  
le zerbricht und her-  
vorquillt die Brut der  
Niederhöllen.*

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

*Es wird kommen ein Tag, da  
der Namenlose seinen Verrat voll-  
endet, 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 ein-  
brechen und zerschlagen die Sphären.*

*Es wird kommen ein Tag, da treten die Toten aus den Hallen,  
und es wird eröffnet den Kriegen, warum sie gestorben, und den Seefahrern,  
warum sie ertrunken.*

*Und es wird kommen ein Tag, da Götter und Erzdämonen einander gegen-  
überstehen, und sie werden zur Letzten Waffe greifen.*

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

*—Ausschnitt aus Die Kosmogonika der Illumnestra, Der Untergang De-  
res, Heilige Schrift des Bundes des Wahren Glaubens, aus den Dunklen Zei-  
ten, Kloster Mantrash'Mor, Übersetzung aus dem Bosparano*



Haben sie sich jedoch zu einer Entscheidung durchgerungen, setzen sie diese mit einer Entschlossenheit um, die der eines Praios-Geweihten gleicht.

Die Mitglieder versuchen stets, es allen zwölf Geschwistern zugleich recht zu machen. Da das aber eindeutig nicht möglich ist, versucht eine kleine Minderheit, den inneren Konflikt zu lösen, indem sie täglich wechselnd Geboten eines bestimmten Gottes den Vorzug geben. Und so lebt diese Gruppe einen Tag im Sinne des Praios, einen anderen im Sinne des Phex und so fort. Andere wiederum praktizieren den Wechsel monatlich – rondrianisch im Rondra-Mond, hesindianisch im Hesinde-Mond und so weiter. Allen Bündlern aber ist gemein, dass sie besonders in den Namenlosen Tagen allen zwölf Göttern zugleich gerecht zu werden suchen. Die selbst auferlegte Vorgabe, möglichst nach den Geboten eines jeden Zwölfgottes zu leben, birgt die Gefahr, dass der Bündler sich in seinem Glauben verliert. Es sind nicht wenig Fälle bekannt, da sich ein Mitglied des Bundes in die Obhut eines Klosters der Noioniten begeben musste, weil er nicht stark genug war, die zwölffache Bürde zu tragen.

Die Illumnestraner haben sich zur Aufgabe gemacht, den Glauben an die Zwölfgötter zu verbreiten. Sie tragen ihn in jene Landstriche, in denen andere Glaubensrichtungen vorherrschen, sei es nun die Khôm, der hohe Norden oder gar die Waldinseln. Die Ordensmitglieder pflegen das Dasein eines Wanderpredigers, der auf den Marktplätzen großer wie kleiner Städte oder in den Schänken kleiner Weiler den Menschen den Glauben mit Enthusiasmus näher bringen. Sie erzählen von den Geboten und Wundern der Zwölfe, stellen ihre Vielfalt dar und zeigen den Zuhörern, dass die Götter in allem und jedem wiederzufinden sind.

Neben dem einfachen Erzählen vom Pantheon der Zwölfe geschieht es auch, dass ein Wanderprediger seinen Auftrag in einem Tempelbau in entlegenen Gebieten sieht, wie seinerzeit in der Grünen Ebene geschehen, als es galt, in Goblgebiet einen Traivia-Tempel zu errichten, zu dem der Bund seinen Baumeister Turundir Sohn des Tögomil für dieses Unternehmen freistellte.

Auch wenn sie nur als 'einfache' Wanderprediger gelten, steckt wesentlich mehr hinter den Mitgliedern dieses Bundes. Es ist allgemein bekannt, dass sie vom Wirken der Zwölfe predigen und allen Widersachern, seien es nun extrem Ungläubige, Paktierer oder gar Dämonen, ihre Kraft und Mittel entgegensetzen. Finden sie aber einen finsternen Pfuhl, setzen sie alles daran, diesen zu reinigen und suchen Unterstützung durch wackere Recken, die wie sie durch die Lunde streifen. In solchen Unternehmungen legen sie gern einmal ihre offizielle Tracht ab und nutzen Phexens Weg, um ihr Ziel zu erreichen.

## DER ORDEIN UND DIE OBRIGKEIT

Der Titel der Fürststäbtissin gewährt dem Oberhaupt des Ordens weitgehende Autonomie, denn sie ordnet sich lediglich der Horas unter. Trotz der Verflechtung in das Horasreich bemüht sich der Orden weitgehend erfolgreich um politische Neutralität. Laut seiner Lehre haben sich Staat und weltliche Herrscher den Zwölfgöttern und ihren Vertretern unterzuordnen. Aus diesem Grund hat sich der Orden auch – vergeblich – für eine Aufhebung des Verbots des Praios- und Phex-Glaubens in Mengbilla eingesetzt.

Mit dem Erstarken der Fintermächte im Osten Aventuriens wurde deutlicher, dass nur eine vereinte Vorgehensweise das Böse zu bezwingen half. Selbst alte Konflikte zwischen Praios- und Rondra-Kirche wurden beigelegt; und die Einheit der Kirchen führte zum Erstarken des Bundes des Wahren Glaubens. Der Orden ist, auch wenn es immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten kommt, bei allen Kirchen angesehen.

Jeder Illumnestraner wird mit dem gleichen Respekt behandelt wie ein Geweihter einer der Zwölfgötter-Kirchen. So geschieht es nicht selten, dass der Bund gebeten wird, in Kirchen-Zwistigkeiten zu vermitteln und zu schlichten.

Einige Geweihte verschiedener Zwölfgötter, die nur in der Einheit der Kirchen eine Zukunft sahen, sind in den letzten Jahren dem Bund beigetreten.

## STRUKTUR UND HIERARCHIE

Seit der Zerstörung des Klosters Marano (zwischen Ferdok und Gareth) während des Orkensturms im Jahre 1012 BF ist die Kirchenstruktur weitgehend mit der Hierarchie des Klosters Mantrash'Mor identisch.

**Novizen:** Novizen werden normalerweise im Alter von zwölf Jahren in den Orden aufgenommen. Gewöhnlich findet die umfangreiche Ausbildung über die Zwölfe und die Kunst des Überlebens in Mantrash'Mor statt. In den letzten Jahren haben sich jedoch Wanderprediger öfters Kindern angenommen, die ihre Eltern in einem der vielen Kriege verloren haben, und sie im Sinne des Ordens erzogen. In den Reigen der Novizen reihen sich ebenfalls die Kinder der Illumnestraner ein, denn auf Mantrash'Mor leben auch einige Bündler-Familien.

Geweihte aus einer der zwölfgöttlichen Kirchen können in einem verkürzten Noviziat von zwölf Monaten dem Orden beitreten, was jedoch von vielen der einzelnen Kirchen angefochten wird. Offenbar ist der Grundgedanke der zwölfgöttlichen Einheit bislang von nur wenigen, einzelnen Kirchenoberen in dieser Konsequenz anerkannt worden.

**Akoluthen und Priester:** Geweihte und Nicht-Geweihte stehen gleichberechtigt nebeneinander. Das Ordensgewand und die gemeinsame Mission überdecken alles, was vorher war.

**Äbte:** Jedem Kloster steht ein Abt oder eine Äbtissin vor, die sich insbesondere um die weltlichen Belange des Ordenshauses kümmern.

**Erzabt** (hier immer: -äbtissin): Seit der Prophetin Illumnestra (I.) trugen alle Ordensoberen diese Bezeichnung, die Rang und Name zugleich ist. Seit damals zählen wir erst zwölf Träger des Titels. Es heißt, die Götter gewähren jedem Ordensvorsteher 12 x 12 Jahre, in denen er nicht altert, dann aber binnen weniger Stunden dahinwelkt. Die Nachfolgerin der amtierenden Illumnestra wird durch eine Prophezeiung bestimmt, die ihre Vorgängerin noch zu Lebzeiten empfängt. Bisher waren die Erzäbtissinnen alle verschiedene Geweihte eines der Zwölfgötter. Eine Legende berichtet, dass die kommende Illumnestra XIII. den Orden in seine finsterste Zeit führt – eine Zeit, der mit Bangen entgegengesehen wird und die immer näher rückt.

### WEIHEGRADE

| Funktion           | Titel  | Tracht / Abzeichen               |
|--------------------|--------|----------------------------------|
| Novize             | –      | schlichte, weiße Leinenkutte     |
| Akoluth / Priester | –      | schwarze Kutte, weißes Skapulier |
| Praetor            | Abt    | weiße Kutte, schwarzes Skapulier |
| Patriarch          | Erzabt | weiße Kutte, schwarzes Skapulier |

### Symbolik

Als Symbol des Bundes gilt das Dodekagramm, ein zwölfsackiger Stern, dessen Zacken jeweils ein Symbol eines der Zwölfgötter aufweist. Es ziert oft die Tracht der Geweihten oder ihre Amulette.

### Klöster

Im Jahre 1028 BF wurde das neue Kloster **Göttertrutz** in der nordtobrischen Baronie Erlschwerd (Mark Drachenstein) nach nur fünf Jahren Bauzeit eingeweiht. Es wird der Ausgangspunkt für Ordensmissionen in den Schwarzen Landen sein.

Am Nordrand der Goldfelsen, hoch über dem Yaquirbogen, wo die Guggella einmündet, liegt das Urkloster des Bundes: **Mantrash'Mor**. Es ist das einzige Kloster, das nach der Blütezeit während der Dunklen Zeiten und der Zerstörung Maranos bestehen blieb. Der Name stammt vermutlich aus dem Tulamidischen: Mantra (Zauberformel, Hymne), Ras (Fund, Lösung, verflinsterner Sandsturm, auch Kopf, Haupt, Oberhaupt), Mor (Luftschloss, wundersamer Anblick).

Zum Gebiet des Klosters gehört die Signorie Mantrash, verwaltet von Archo-Defensor (Vogt) Vascal Berísac de Mantrash, aus der Struktur des Horasreiches durch eine Sonderstellung der Illumnestra als Fürststäbtissin herausgehoben.

In den Klöstern Mantrash'Mor und Göttertrutz stehen die einzigen aventurischen Tempel der Zwölfgötter. In den unterirdischen Hallen



des halb in den Fels gehauenen Klosters Mantrash'Mor studieren die Brüder und Schwestern des Bundes den zwölfgöttlichen Glauben und werden für ihre Missionen ausgebildet.

Die Kavernen und Gänge des Klosters bergen einige interessante Orte, unter anderem die Gräber der Illumnestren und die Kammer der Prophezeiung, von der es heißt, dass hier Illumnestra erleuchtet wurde und dass man hier das Alter der Welt ablesen kann. Zudem ruhen hier Schriften Fran-Horas', versiegelte Dokumente Silem-Horas' und ketzerische Traktate aus der Herrschaft Hela-Horas' unter Verschluss. Die wertvollsten Schriften sind jedoch eine Urschrift des *Silem-Horas-Edikts* und die Erstschrift der *Kosmogonika*.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

An der Spitze des Ordens steht Erz- und Fürstäbtissin **Illumnestra XII**. Selten verlässt die ehemalige Rahja-Geweihte die Kammer der Prophezeiung; sie kümmert sich ausschließlich um die Ausbildung der Novizen und neue Missions-Strategien. Die Verwaltung des Klosters Mantrash'Mor obliegt **Miron ab Djugan'Kaij**, einem Hesinde-Geweihten, der mit dieser Aufgabe nicht sonderlich glücklich ist und lieber in den Schwarzen Landen die Lehren der Zwölfgötter stärken würde. Weitere bekannte Illumnestraner sind **Ancorium** (häufig in Tobrien anzutreffen), **Memento** (in Gareth), **Khorim Jenderen**, ein Bote der Illumnestra, **Schwester Thalia** (Äbtissin der Göttertrutz) und **Adnan Vanderen**, ein gefallenes Mitglied des Bundes, das heute die Gegensätzlichkeit von Ork- und Zwölfgöttern predigt.

## HEILIGTÜMER UND ARTEFAKTE

Obwohl es zu den heiligen Schriften des Ordens zählt, ist der Zugriff auf das *Silem-Horas-Edikt* nur mit Genehmigung der Illumnestra möglich. Die von den Schülern Illumnestras I. niedergeschriebene *Kosmogonika* ist jedoch die wichtigste und heiligste Schrift des Ordens.

**Die Kette der Zwölfgötter:** Die Kette mit zwölf Amuletten einer unbekannten, goldschimmernden Legierung, von der jedes das Bild eines der Zwölfgötter zeigt, gilt als heiligstes Gut des Ordens. Eine Legende berichtet, sie sei das Band, mit dem die Götter das Zwölfgötter-Edikt Kaiser Silem-Horas' bestätigt hätten. Lange Jahre wurde die Kette im Praios-Tempel zu Neetha aufbewahrt, später nach Marano überführt und ist seit dem Orkensturm verschollen. Das Amulett Borons wurde 1017 BF wieder gefunden. Als Ganzes, so sagt man, gibt die Kette dem Träger Macht über andere Menschen, selbst über große Entfernungen hinweg. Zusätzlich schreibt man einzelnen Amuletten auch eine eigene Kraft zu, so wird beispielsweise dem Amulett der Tsa eine heilsame Fähigkeit nachgesagt.

Einst sollen alle Teile eine überderische Wirkung gehabt haben, doch im Laufe der Jahrhunderte sind einige der Amulette aus dem Gefüge gelöst und durch Kopien ersetzt worden. Lediglich von einem der entfernten Amulette ist der Aufbewahrungsort bekannt: Das mit Delphinen und Walen verzierte Stück des Efferd zielt die Delphinkrone der zyklöpäischen Seekönige. Dies war der Grund, warum man beim Verschwinden der Kette im Jahre 1000 BF keine Nachricht an den Seekönig sandte, obwohl man die Teile der Kette auf den Zyklopeninseln wusste. Man vermutete wohl, dass dieser versuchen würde, sich der anderen Amulette zu bemächtigen.

**Das Monument der Zwölfgötter:** Auffälligstes Zeichen und eines der Menschenwunder sind die vielfach übermannsgroßen Köpfe der Zwölfgötter, die in einer Felswand in der Nähe des Klosters aus dem Stein geschlagen wurden. Das Monument ist jedoch – auch nach jahrhundertelanger Arbeit – noch nicht einmal zur Hälfte vollendet.

### Das Zwölfgöttliche Glaubensbekenntnis

»Ich glaube an die Allmacht der Zwölfgöttlichkeit:

an Praios, Gott der Sonne, des Gesetzes und Herrschaft,

an Rondra, Göttin des Krieges, des Sturmes und der Ehre,

an Efferd, Gott des Wassers, des Windes und Seefahrt,

an Travia, Göttin des Herdfeuers,

der Treue und der Gastfreundschaft,

an Boron, Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens,

an Hesinde, Göttin der Gelehrsamkeit,

der Künste und der Magie,

an Firun, Gott des Winters, des Eises und der Jagd,

an Tsa, Göttin der Geburt, des Friedens und der Erneuerung,

an Phex, Gott der Nacht, der Diebe und der Händler,

an Peraine, Göttin des Ackerbaus, des Humus und der Heilkunde,

an Ingerimm, Gott des Feuers, des Erzes und des Handwerks,

an Rahja, Göttin des Weines, des Rausches und der Liebe.

In ihrer Zwölfgöttlichen Vollendung herrschen sie über jedes lebende und atmende Wesen auf Dere.

Sie weisen es durch ihre Göttlichen Gebote,  
sie bewahren es durch ihre Göttliche Fürsorge  
und sie strafen es mit ihrer Göttlichen Macht,  
wenn es in ihrem zwölfgöttlichem Ratschluss  
verdient bestraft zu werden.

Gelobet seien die Zwölfe!

# DER WEG IST DAS ZIEL – DIE KIRCHE DES AVES



## AVES FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Reise, Wanderschaft, Suche, Pilgerfahrt, Seefahrt, Entdeckungen, Schicksal, Abenteuer, Reiten

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** überall in Aventurien spärlich, am bekanntesten im Mittelreich, Tulamidenland und auf den Zyklopeninseln

**Weltliche Aufgaben:** Pilgerzüge leiten, Reise-Segen erteilen, Weg- und Reisebeschreibungen verbreiten, Wandern weiterhelfen

**Wichtige Tempel:** Fasar, Teremon, Gareth, Khunchom

**Feiertage:** 24. Phex (Glückstag), Tag des Aufbruchs (je nach Region und Klima unterschiedlich, z. B. nach der Schneeschmelze)

**Sternbild:** Aves (Wandelstern)

**Beinamen:** Herr des Horizontes, Fröhlicher Wanderer, Unsteter Pilger, Weber des Schicksals (selten)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Alveransfeder, Lapislazuli-Flöte

**Heilige Orte:** ganz Aventurien

**Orden und Laienbünde:** Gemeinschaft der Freunde des Aves

**Sinnbilder:** "Aves-Jünger" (sowohl Schimpfwort für Herumtreiber wie anerkennende Bezeichnung von Weitgereisten), "Aves suchen gehen" (aus Fernweh auf und davon ziehen), "Aves' Spuren folgen" (die Welt bereisen)

**Heiliges Tier:** Paradiesvogel, Pfau

**Heilige Farben:** Gelb, fast immer in Kombination mit Blau, Rot und Grün

**Heilige Pflanzen:** Keine Pflanze wird ausschließlich dem Aves heilig angesehen, aber als nützliche Pflanzen für die Reise gelten unter anderem: Conchisin (gegen Sonnenbrand), Egelschreck (vertreibt Parasiten), Hiradwurz (gegen Schlangengifte), Neckerkraut (gegen Kerkerseuche (irdisch: Skorbut)) sowie die auf Reisen praktischen Pflanzenprodukte Orazal und Zunderschwamm

**Heilige Steine:** Aventurin, Lapislazuli

**Opfergaben:** Fundsachen von der Reise, Reise- oder Seekarten von bislang nicht oder schlecht kartographierten Gebieten, Pilgerreisen, Mitbringsel aus großen oder heiligen Städten, Bilder oder Andenken

**Politischer Einfluss:** minimal

**Hierarchie innerhalb des Glaubens:** keine

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** außerordentlich hoch

**Feindbilder:** erzwungene Ansässigkeit, Feindseligkeiten gegen Fremde, in gewissem Sinne: übermäßiger Missionierungsdrang

**Lehre der Kirche:** Der Weg ist das Ziel.

**Jenseitsbild:** an Aves' Seite über die Länder zu ziehen, um alle Regionen Deres kennen zu lernen.

**Menschenbild:** Wer sich mit dem begnügt, was er kennt, lebt nicht. Allein wer mutig auf den Horizont zuschreitet, ohne zu wissen, was der

nächste Tag bringt, wer das Leben genießt und sich selbst entdeckt, der lebt.

**Weltbild:** Aventurien, der Kontinent des Aves, ist so vielfältig und interessant, dass man stets neue Bekanntschaften und Entdeckungen machen kann und sollte.

**Stärkstes Argument:** "Hätte es keine Entdecker gegeben, säßen wir alle immer noch im Guldland." (für Tulamiden: "... im Raschtulswall und würden Ziegen zählen.")



**Lebensinhalte der Gläubigen:** pausenloses Reisen

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Die ansässige Bevölkerung hat wenig Verständnis für die unstenen Aves-Priester, ist sie doch entweder unfrei oder durch Handwerk oder andere Pflichten an einen Ort gebunden. Besonders der Adel begnügt die Aves-Jünger misstrauisch, da diese bisweilen die Leibeigenen zur Flucht ermuntern.

## VOM WESEN AVES'

Der freie Sohn Rahjas und Phexens ist der Schirmherr der Abenteurer, Glücksritter und Entdecker. Sein Tier ist der Paradiesvogel, und sein Lied lockt die Abenteurer in die Ferne und die Seefahrer aufs Meer. Er gilt als Erfinder von Schiff und Segel ebenso wie von Sattel und Zaumzeug. Nicht nur soll er der Stammvater aller Aventurier sein, sondern bis in unsere Zeiten immer wieder Heldensöhne und -töchter mit Sterblichen gezeugt haben. Denn Aves hat die List seines Vaters und die Leidenschaft seiner Mutter geerbt, und beides vereint er gerne zu amourösen Abenteuern.

Die Geweihtenschaft des Aves kennt unzählige Geschichten, in denen Aves als junger Mann oder junge Frau durch Aventurien reist. Sei es, dass er den Praios-Novizen mit dem unwiderstehlichen Spiel seiner Flöte auf die weite Wanderschaft lockt oder als Außenstehender in einen kleinen Ort kommt und dort Ereignisse anstößt, die die Ansässigen ohne diesen kleinen Hinweis nicht gewagt hätten zu beginnen. Der Wanderer kehrt immer die geheimsten Wünsche mit List und Freude zu Tage, und nichts ist mehr, wie es war, wenn er weitergezogen ist.

### WEIHEGRADE

| Funktion       | Titel            | Abzeichen                       |
|----------------|------------------|---------------------------------|
| Novize         | Weltsuchende(r)  | keines                          |
| Akoluth        | Zugvogel         | hölzerne oder<br>bronzene Flöte |
| Wanderpriester | Zugvogel         | silberne Flöte                  |
| Tempelpriester | Weltsehende(r)   | goldene Flöte                   |
| Patriarch      | Weltwandelnde(r) | Lapislazuliflöte                |



# DIE KIRCHLICHE GEMEINSCHAFT

Bei der Aves-Gemeinschaft kann man kaum von einer Kirche im eigentlichen Sinne sprechen. Zwar gibt es Tempel in Gareth und Fasar, die Aves geweiht sind, sowie entsprechende Schreine im Rahja-Tempel in Khunchom und in Teremon, doch die meisten Priester folgen dem Weg, der Aves heilig ist: der Wanderschaft. Dabei fühlen sie sich den anderen Wanderern und Abenteurern verpflichtet; man hilft einander weiter, reist einige Tage miteinander, trennt sich schließlich wieder und vertraut darauf, dass Aves eines Tages die Pfade wieder miteinander verbindet. Es gibt keine einheitliche Darstellung Aves': Oft wird er als bunt gekleideter Mann dargestellt, der die Kennzeichen eines Wanderers trägt (Wanderstab und Rucksack), dazu eine schillernde Hutfeder und eine Aves-Flöte. Manchmal stellt man ihn dar, wie er am Ruder eines Schiffs steht und den Blick in die Ferne schweifen lässt. Es gibt jedoch auch Bilder, die ihn auf einem Paradiesvogel reitend zeigen. Eine Darstellung in Fasar zeigt ihn am Steuer eines von Vögeln gezogenen 'Himmelswagens'.

Die Farbenpracht des Paradiesvogels symbolisiert die Vielfalt der Welt. In Horoskop und Astrologie steht der kleine Wandelstern Aves für offene Gefühle, Spontaneität, unüberlegtes Handeln und unbegrenzte Freiheit. Der Stein Lapislazuli ist Aves heilig. Er gilt als Schutzstein der Seeleute und Abenteurer, weist den Reisenden den Weg und vermag – der Legende nach – durch seine Kraft Unglücksfälle zu verhüten.

## Struktur und Hierarchie

So unstat wie die Geweihtenschaft Aves' ist, so wechselhaft können auch Rang und Stand in der Kirche des Paradiesvogels der Götter sein:

**Novizen:** Ein Weltsuchender zieht meist an der Seite seines Lehrers durch die Welt und lernt, was für einen Reisenden wichtig ist.

**Akoluthen:** Es gibt keine niederen Weihen im Aves-Kult, jedoch den Akoluthenstatus als seltene Ehrbezeichnung für Wanderlustige, die sich "in Abenteuer begeben, um des Abenteurers wegen". Dass von dieser Ehre geldgierige Söldner oder ähnliche 'Glückssucher' ausgeschlossen sind, versteht sich von selbst.

**Priester und Tempelvorsteher:** Ein Geweihter ist üblicherweise ein Wanderer. Nur wenige Geweihte entschließen sich, in einem Tempel Dienst zu tun, meist sind dies ältere Geweihte, deren Beine nicht mehr dazu taugen, die Welt zu durchwandern – erst dann nehmen sie die Bürde auf sich, andere zu unterweisen und zu weihen, anstatt selbst die Welt zu sehen.

**Der Weltwandelnde:** Das Amt des höchsten Geweihten zu Fasar wird auf keine spezielle Dauer festgelegt. Es währt so lange, bis wieder das

Fernweh erwacht und er sein Amt an einen gerade verweilenden Geweihten überträgt. (Somit ist der Aves-Kult die einzige Kirche, in der ein Spieler-Held – befristet – Kirchenoberhaupt werden kann.)

## Der Aves-Dienst

Zeremonien zur Anrufung des Halbgottes Aves sind meist sehr schlicht. Oft finden Gottesdienste gar auf der Wanderschaft oder im Pilgerzug statt, und auch im Tempel beinhalten die Andachten meist Schritte und symbolische Wanderungen. Die Seher des verborgenen Pfades versuchen, die Pfade der Zukunft mit Meditationstechniken zu ergründen.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da die Kirche des Aves wechselhaft wie seine Anhänger ist und ein Posten, kaum dass man sich den Namen seines Trägers hat merken können, auch schon wieder neu besetzt wird, gibt es nicht viele 'große Namen' in der Aves-Kirche.

Eine der avesgefälligsten Seefahrerinnen derzeit ist die Aves-Freundin **Harika ni Coalgha**, Großadmiralin der Südmeerflotte und Edle von Bethana, von der man sagt, sie habe mit ihrem unermesslichen Fernweh die Singenden Inseln und Korelkin im Osten Maraskans entdeckt und sogar bereits die Küsten des Güldenlandes bereist. Fast so bekannt ist der hesindegeweihte Derograph **Alessandrian Arivorer**, der ebenso den Aves-Freunden angehört und, wie die Gerüchte besagen, seinen Traum erfüllte und mit Harika ins Güldenland segelte.

Seit einiger Zeit aber hält sich hartnäckig das Gerücht von **Avatas**, der **Bunten**, die in hilflosen Situationen Eingeschlossene vor ihrem dunklen Schicksal – sei es nun ein Feuertod in einer brennenden Stadt oder einem Wald oder ein Dorf, das vom Feinde eingeschlossen ist – bewahrt, indem sie sie mit den Tönen ihrer Flöte leitet und ihnen einen Ausweg weist. Und so mag es geschehen, dass in den Schwarzen Landen ein Dorf, das geschliffen werden sollte, bar jeden Lebens vorgefunden wurde oder man nach einem Unglück in den niedergebrannten oder überspülten Stätten keine Überreste von Töten fand. Jene derart Geretteten berichten später von einer jungen Frau, die "plötzlich da war" und die Hilflosen mit dem Spiel ihrer Flöte scheinbar ungangbare Wege leitete. Stets fehlen aber am Ende der Reise einige wenige, die, so glaubt es das Volk, von Avatas mit auf ihre Reisen genommen wurden.

## STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Neben den **Zugvögeln** gibt es jene Priester, die Aves als Gott des Schicksals betrachten, der die Wege der Menschen miteinander verflucht. Die **Seher des verborgenen Pfades** glauben an die Möglichkeit, diese Schicksalsfäden zu erkennen und danach zu handeln – und so mit eigenen Taten den Lauf der Welt zu verändern. Neben diesen beiden Gruppen gibt es noch die **Stillen Wanderer**: Geweihte, die in normaler Wanderkleidung durch Aventurien ziehen und kaum als Aves-Priester zu erkennen sind und so im Stillen Aves' Werk tun, ganz der Heimlichkeit des göttlichen Vaters Phex gemäß (oft jedoch auch auf Rahjas Spuren).

## DIE TEMPEL

In einem Tempel des Aves geht es zu wie in einem Taubenschlag. Reisende kommen, erbitten den Segen für die Reise, nehmen Einsicht in die vorhandenen Kartenwerke und gehen ebenso unzeremoniell, wie sie gekommen sind. Doch es gibt nur wenige feste Tempel, der übliche Ort der Andacht ist das Lagerfeuer (oder das Gasthaus, meinen einige Spötter) des Reisenden. Es gibt eine größere Anzahl kleiner mobiler Schreine, mit denen die Geweihten über die Lande ziehen. Man sagt von ihnen, dass sie nahezu nie den gleichen Weg zweimal fahren und deswegen sehr selten an einen Ort zurückkehren, wenn sie ihn einmal verlassen haben. Gerade diese bei vielen Gauklerfamilien geschätzten

### DIE GÄNGIGEN ANSICHTEN

#### DER AVES-KIRCHE ÜBER DIE DIENER VON ...

**Praios:** Würden sie nur sich selbst einsperren, könnten wir sie gewähren lassen. Doch sie neiden anderen ihre Freiheit.

**Phex:** Wie selbststüchtig kann der Vater Aves' sein! Und seine Diener tun es ihm gleich.

**Rahja:** Die Hingabe ihrer Diener an die Menschen werden wir wohl niemals erreichen. Doch wir bemühen uns – auf andere Art.

**Travia und Praise:** Es ist schon richtig – so, wie die Welt derzeit beschaffen ist, scheint die Sesshaftigkeit mancher notwendig. Aber nicht der Stand soll entscheiden, sondern die Neigung.

**Rastullah:** Wenn man aus seiner Heimat zieht, sollte man es niemals tun, um mit Feuer und Schwert andere zu bekehren. Ja, von dem Zelt in der Wüste haben wir gehört, doch wo sind Rastullahs Spuren zu finden? Aves' Spuren finden wir hinter jedem Horizont.

**Keke-Wanaq:** Auch die Waldmenschen erkennen die Schönheit der Welt, sie sehen sie in den Augen ihrer Spinnengöttin. Man sollte ihnen von den Zwölfen berichten, die die Welt schufen. Ich habe leider keine Zeit dazu, ich muss weiterziehen.

bunten Kastenwagen sind den Landesherren üblicherweise ein Dorn im Auge, da die Priester im Ruf stehen, die Bauern zur Landflucht anzustacheln.

## KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Aves-Geweihte lassen sich nicht in starre hierarchische Strukturen und die höfische Gesellschaft mit all ihren Riten und Normen einpassen – einigen Fraktionen gelten ihre Ideale gar als gefährlich demokratisch. Sie versuchen, Konflikte mit Recht und Gesetz zu meiden, werden jedoch oft als 'Mäusefänger' beschimpft, die das Volk mit aufrührerischen Reden vom Felde locken. Dennoch sind sie gern gesehene Gäste an der Tafel so manches Adligen, dem Geschichten aus fernen Reichen eine interessante Kurzweil bereiten und der einem Geweihten eher traut als (anderen) umherziehenden Abenteurern.

Die Gefolgschaft Aves' sieht es als ihre Aufgabe an, einem jeden von den Wundern der Welt zu erzählen, um etwas Farbe in den grauen Alltag zu bringen. So mancher ist so schon selbst zum Abenteurer geworden, weil solche Reden in ihm Fernweh entfacht und seine Abenteuerlust erweckt haben.

## HEILIGE

So manche – oft noch lebende – Entdecker und Forscher werden in der Aves-Kirche verehrt. Einen Heiligenstatus wie in anderen Kirchen gibt es jedoch nicht. Als Beispiele können dienen: **Admiral Rateral Sanin der Ältere** (der Entdecker Albernias), **Admiral Rateral Sanin III.** (begründete den *Groszen Aventurischen Atlas*), **Yesatan von Eslamsgrund** (vogelfrei, schrieb 996 BF das feudalkritische *Wider Fron und Lehen*), **Kara ben Yngerymm** (Autor zahlreicher Reiseberichte), **Dhara Tuzirim** (ehemalige Hauptfrau der Beilunker Reiter, schrieb 956 BF *Von Weg und Steg*), **Garghelt Rorlifsdotter-Jandasdotter**, ehemalige Hetfrau der Hetleute (ließ viele See- und Landkarten anlegen und sammeln), **Admiral Rateral Sanin XII.** (kartographierte den Perlenmeer-Raum), **Deirdre Sanin X.** (reiste nach Gildenland) sowie **Bastan Munter** (ebenfalls ein weit gereister Derograph), **Ohm Follker**, ein reisender Thorwaler Skalde, der seine Abenteuer in zahlreichen Liedern besingt, die Khunchomerin **Feruschan Rohalsunya** (entdeckte das Riesland), **Bastrabun ibn Raschtul** (zähmte das erste Kamel)

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Das bedeutendste Artefakt des Aves-Kultes ist das **Nest des Paradiesvogels**. Der Vogel wird denjenigen auf seinem Rücken über die Welt tragen, der es zuerst erreicht. Einer Legende nach liegt es an dem Punkt Deres, der als letzter von einem Mensch entdeckt wird. Alle Aves-Geweihten suchen nach ihm und tragen dazu bei, es zu finden, denn zuvor muss ja schließlich die ganze Welt erforscht werden.

Die **Alveransfeder** (eine anderthalb Schritt lange Schwungfeder in hundert schillernden Farben) soll Aves' Reitvogel entstammen und wird im Teremoner Tempel aufbewahrt. Mit ihr wird der Segen über jedes Schiff erteilt, das von dort gen Gildenland segelt (siehe die Liturgie ÜBER DIE WOLKEN). Die **Lapislazuli-Flöte zu Fasar** ist nach alter Überlieferung ein Geschenk Aves' an die ersten tulamidischen Siedler, die den Mut hatten, ihre alte Heimat im Raschtulswall zu verlassen (und später Fa-

sar gründeten). Um die anderthalb Spann lange Flöte aus reinstem Lapislazuli winden sich eingravierte Federn und Wellenlinien, die man als Wassersymbole oder Schlangen deuten mag. Man kann ihr Töne von überderischer Klarheit und Schönheit entlocken, die die Menschen bezaubern (siehe auch die Liturgie EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT).

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

### Gemeinschaft der Freunde des Aves

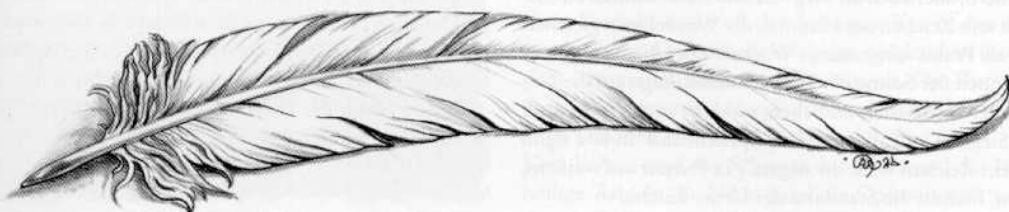
Die gerne als 'Aves-Freunde' betitelte Loge (mit Sitz in Vinsalt) nimmt weit gereiste Veteranen und Entdecker auf und gilt als 'Ruhmeshalle der lebenden Helden'. Sie finanziert Planung und Ausrüstung von Expeditionen, die Ausbildung von Kartographen, Geographen, Botanikern, Zoologen und Völkerkundlern und fördert die kosmopolitische Denkweise, aber natürlich reisen ihre Mitglieder auch selbst durch die Lande. Admiral Gilmon Quent, Grandsignor Ascanio Numapataupo von Malur und Harika ni Coalgha von Bethana sind hier ebenso Mitglieder wie es Raidri Conchobair war. Die Aufnahme in die Reihen der Aves-Freunde ist eine hohe Ehre, die den berühmtesten Abenteurern, Forschern und Helden zukommt und die sich auch materiell niederschlägt: Man kann auf die eventuelle Unterstützung zukünftiger (Erfolg versprechender) Projekte hoffen und hat in einigen Städten gleich gesinnte Ansprechpartner.

»Frisch erwacht schnüre ich  
heut mein Bündel, denn licht  
grüßt mich freundlich-hell ein neuer Tag.  
Hab mein Ziel nie erreicht,  
meine Schritte sind leicht,  
weil seit jeher das Reisen ich mag.

### Refrain:

Immer der Nase nach,  
mal fidel, mal gemacht.  
Leben ist uns Genuss,  
leiden nie Überdruß.  
Zög're nicht und spring auf,  
neue Taten zuhauf  
warten schon auf uns am Horizont.

Hab's mir nirgends verscherzt,  
viele Frauen (Männer) geherzt,  
weil ganz Dere die Heimatstatt mein.  
Wippt die Feder am Hut,  
ist mein Herz voller Mut,  
dann wird Aves wie stets mit mir sein! «  
—Wanderlied der Aves-Jünger





# BOTEN DER ORDNUNG – DIE KIRCHE DES UCURI



UCURI FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Ordnung  
**Pantheon:** Zwölfgötter  
**Schöpfungslehre:** Los / Sumu  
**Verbreitung:** gering  
**Wichtige Tempel:** Kapelle des Ucuri in der Stadt des Lichts (Gareth), Stadttempel in Alt-Gareth, Vinsalt  
**Stern:** Ucuri  
**Beinamen:** Goldener Falke, König der Alveraniare, Himmlicher Herold, Bote des Sieges, Gesandter, Gefährte der Götter  
**Orden und Laienbünde:** Orden des goldenen Falken  
**Heiliges Tier:** Falke  
**Heilige Farben:** Gold, Weiß, Purpur  
**Heilige Steine:** Zitrin, Goldtopas und Chrysoberyll

## VOM WESEN UCURIS

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

*Doch nicht nur darum hat PRAios Ucuri geschaffen; auch, weil es die Zwölf nach einem Boten verlangte, herrlich wie Sie alle zusammen, der Ihre Künste tragen könnte gedankenschnell durch alle Sphären. PRAios nahm sich darob kein Weib (hält doch auch keins gefunden, das ist wie Er), sondern gebär Ucuri aus Seiner Hand durch Sein göttliches "Es sei!" und gab ihm die Gestalt des stolzen Falken, der alles sieht und schnell ist wie der Pfeil. Ucuri verkündet allen Ratschluss PRAios' den Sphären mit schallender Stimme.«*

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

In der Kosmogonie wird Ucuri als der erste Halbgott angesehen, denn es heißt, Praios schuf ihn aus sich selbst, um ihn als Bote von Ordnung und Frieden nach den Gigantenkriegen zu den Sumu-Kindern zu schicken – und Ucuri war es auch, der in allen Sphären die neue Ordnung des 'Mysteriums von Kha' verkündete (siehe S. 22). Er gilt als Bote und Späher Alverans, der so schnell wie ein Gedanke zu reisen vermag und die Ratschlüsse und Wünsche der Götter verkündet.

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

Trotz seines hohen Ansehens gibt es nur wenige echte (praiosgeweihte) Tempel des Göttlichen Falken (siehe unter **Ucuri für den eiligen Leser**). Zwar sind in vielen Praios-Tempeln auch Ucuri-Schreine zu finden, aber eine echte Geweihtenschaft ist nicht vorhanden; stattdessen organisiert sich die Gefolgschaft des Praios-Sohnes im *Orden des Goldenen Falken*.

## DER ORDEEN DES GOLDENEN FALKEN

Die Ucuriaten, wie die zumeist dem Praios geweihten Mitglieder des Ordens genannt werden (*Größe*: etwa sechs Dutzend ständige und noch einmal halb so viele zeitweilige Mitglieder, Novizen genannt, und Akoluthen; *Wappen*: s.o.), berufen sich auf Ucuri in seiner Rolle als Verkünder der göttlichen Ordnung. Neben dem Betrieb der Tempel haben sie sich vor allem zwei Aufgaben verschrieben: Sie stellen die zeremonielle Ehrengarde des Lichtboten und hoher Würdenträger der zwölfgöttlichen Kirchen und sie sind die offiziellen Herolde

aller Zwölfgötterkirchen (primär natürlich der Gemeinschaft des Lichts). In dieser Funktion ist der rätselhafte **Greif** ihr Hochmeister, dem als Marschallin die Hohe Verkünderin **Falconia von Eslamsroden** zur Seite (und damit dem Orden vor-) steht. Die einzelnen Augen, Schwingen und Krallen des Falken sind die einfachen Ordensmitglieder, die nach ihren Aufgaben Mahnung zur Ordnung (Beratertätigkeit an Herrscherhöfen: die Augen), Verkündigung von Ordnung (Herolde: die Schwingen) und Bewachung ordnender Kräfte (Ehrengarden: die Krallen) so genannt werden. Das Ordenshaus der Ucuriaten ist die Kapelle des Ucuri in der Stadt des Lichts, doch finden sich Niederlassungen in vielen Städten Aventuriens, die entweder einen Praios-Tempel oder mindestens sechs Tempel der anderen Zwölfgötter beherbergen – häufig nur aus einem einzigen Ucuriaten bestehend. Einzig in Gareth, auf Mantrash'Mor oder im Gefolge einer zwölfgöttlichen Eminenz sind sie ein etwas häufigerer Anblick.

### Der Ucuri-Funke

Nur wenige Eingeweihte wissen um die Existenz des Ucuri-Funkens oder Heiligen Blutes, einer angeblich von Ucuri oder Horas ausgesäten, vererblichen Macht. Sie soll dem Träger unter anderem göttliche Eingebungen gewähren oder es ermöglichen, durch Berührung zu heilen und die Wahrheit der Dinge zu erkennen. Die alten Horaskaiser waren angeblich Träger der Macht – die an einem nicht näher beschriebenen Zeichen auf der Stirn erkannt werden soll –, und während Silem-Horas mit dieser Gabe die wahre Natur der Zwölfe erkannte, sollen Fran- und Hela-Horas sie missbraucht haben.



# LEBEN IST KAMPF - DIE KIRCHE DES KOR



Hierarchie innerhalb des Kultes:  
gering  
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch  
Feindbilder: Schwäche, Zögerlichkeit, mangelnde Opferbereitschaft, Deserteure, zahlungsunwillige Auftraggeber, Verräter  
Lehre der Kirche: "Kämpfe für den Sieg! Siege für den Kampf!"

## KOR FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Kampflust, Kampfrausch, Blut, Sieg (Aspekte des 'Guten Kampfes'); Beute, Sold, Vertrags- und Worttreue (Aspekte des 'Guten Goldes')

Pantheon: Zwölfgötter

Schöpfungslehre: Los / Sumu

Verbreitung: Südaventurien

Weltliche Aufgaben: an Schlachten teilnehmen, für die Rechte der Söldner eintreten

Wichtige Tempel: Fasar, Khunchom, Al'Anfa

Feiertage: Fest des Schwertes (Nacht vom 15. auf den 16. Rondra)

Sternbild: Kor (Wandelstern)

Alveraniare, Heilige, Erwählte:

Schwarzer Panther, St. Ghorio

Orden und Laienbruderschaften:

korgläubige Söldnertruppen:

Schwarze Reiter (Eliteschwadron der Tulamidischer Reiter, Fasar),

Schwarzer Bund des Kor

und Orden des Schwarzen Löwen

(Al'Anfa), Ritter des Immerwährenden Kampfes

(Schutztruppe der Drachenei-Akademie, Khunchom)

Heilige Talismane und Artefakte:

Urschrift des *Khunchomer Kodex*, Schwarzer Speer

Heilige Orte: Schlachtfelder, an denen viel Blut geflossen ist

(zum Beispiel die Furt der Klagen bei Belew am Gadang, wo Murak-Horas das Diamantene Sultanat besiegte; Trollpfote, Brig-Lo)

Beinamen: Herr der Schlachten, der Mitleidlose, der lachend über

das Schlachtfeld schreitet, Herr der neun tödlichen Streiche, Geifer-

der Schnitter, Donnernder Himmelsreiter, Schwarzer Prinz der Chimären, Bruder des Blutes, der Gnadenlose, der Schwarze Mantikor, der Unbarmherzige

Heiliges Tier: schwarzer Panther (seit jüngerer Zeit), Mantikor, Sultansechse (selten)

Heilige Farben: Schwarz und Rot, neunfach geschachter Schild (fünfmal Schwarz zu viermal Rot)

Heilige Pflanzen: Koriander, Kornelkirsche

Heilige Steine: schwarzer Obsidian, schwarzer Topas, Korund, Morion (schwarzer Quarz)

Typische Opfergaben: Tieropfer, eigene Körperteile und Blut, der 'zehnte' kleine Finger, bezwungene Feinde, in Friedenszeiten Verbrecher, Gold

Struktur: relativ offen

Politischer Einfluss: allgemein gering, an Glaubenszentren aber verstärkt

Ziele der Kirche: Herrschaft und Leben den Starken, Unterjochung und Tod den Schwachen.

Jenseitsbild: im letzten Kampf mit Kor über das Schlachtfeld schreiten

Weltbild: Die Welt ist ein ewiges Schlachtfeld.



Menschenbild: Der Mensch lebt, um zu zeigen, ob er zu den Starken oder zu den Schwachen gehört.

Stärkstes Argument: "Wer sich fürchtet, siegt nicht!"

Lebensinhalte der Gläubigen: Kämpfen um des Sieges und des Kampfes Willen

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der Kor-Kult wirkt auf die breite Masse des Volkes (hauptsächlich im Norden) abstoßend und ist auch für den sinn suchenden Kämpfer nicht anziehend. Lediglich für die Starken, Siegeswilligen hat er etwas zu bieten und pflegt deren Egoismus.

## VOM WESEN DER GOTTHEIT

*»Neunmal neun Praiosläufe lang  
fegten Rondra und Famerlor  
donnend über die Himmel und durch  
die Sphären, so dass das Derezelt  
von Blitzgetöse und Sturmgeheul  
widerhallte, und aus dem schwarzen  
Blut des Drachen und dem glutroten  
Blut der Göttin wurde Kor ge-  
boren.«*

—aventurische Überlieferung

Kor gilt als der Sohn der Kriegsgöttin Rondra und ihres ungestümen Gemahls, des löwenhäutigen

Hohen Drachen Famerlor. Es heißt, in den Adern Kors fließe das aufrechte, heiße Kriegerblut seiner Mutter. Er kenne jedoch kein Mitgefühl, denn sein Herz sei von kaltem Karfunkel. Kor gilt als höchster Streiter Rondras und unbarmherziger Wächter über das göttliche Wort.

Er ist der Gott der Schlachten, des Blutvergießens, der Kampfeslust, des Siegeswillens und des Kampfrauschs, und neben Söldnern und Gladiatoren haben auch Scharfrichter ihn zu ihrem Schutzpatron erhoben.

Einer Raubkatze gleich spielt Kor mit seinen Opfern, bis er sie endlich tötet. Deshalb und weil der Schwarze Kor in den Mythen unerwartet sogar aus der Dunkelheit zuschlägt, vergleichen ihn die Aventurier mit dem schwarzen Panther des Dschungels. Das Wappentier seines Kultes aber ist der grausige Mantikor: heraldisch ein Löwe mit dem Schweif eines Drachen oder eines Skorpions.

Kors Farben sind das Schwarz des Todes und das Rot des Blutes, seine heilige Zahl ist die Neun (und die Opferung des zehnten Fingers und Gestik mit den verbliebenen neun sind ihm wohlgefällig, bei den Geweihten mittlerweile sogar gefordert).



Selbst in der Rondra-Kirche halten sich hartnäckig Sagen, dass Kor gar nicht der alveranischen Götterwelt entstamme, dass er Borbarad die blutrünstigste Kampfzauberei gelehrt habe, dass sein Kult die Rückkehr der Drachen vorbereite und dass er der Herr der Chimären sei. Dem halten seine Anhänger entgegen, dass sich ihr Herr mit entsprechenden Opfergaben (wie zum Beispiel Blut) besänftigen lasse und dass sie jene, welche nicht kämpfen, verschonen – beides wichtige Abgrenzungen gegenüber dem Erzdämon Xarfai, mit dem Kor dennoch manchmal gleichgesetzt wird.

#### GÄNGIGE ANSICHTEN DER KOR-KIRCHE ÜBER DIENER VON ...

**Rondra:** Starke Kämpfer, aber zu regelbesessen. Seien wir ehrlich: Forderungen auf das erste oder zweite Blut sind Kinderei.

**Boron (Al'Anfa):** Gute Leute!

**Boron (Punin):** Die Golgariten sind konsequent und fähig, der Rest der Kirche ist doch nur ein halbtoter, verschlafener Haufen.

**Rahja:** Manche von ihnen können selbst uns 'umhauen' ...

**Rastullah:** Einige sind gute Kämpfer, der restliche Schnickschnack ist Dreck.

## DER KULT DES KOR

Die kleine Gemeinschaft der Brüder des Blutes weist für eine quasi-militärische Gruppierung eine erstaunlich offene Hierarchie auf, an deren Spitze der Richter der Neun Streiche steht, der Herr des Fasarer Haupttempels. Die wenigen weiteren Tempel unterstehen einem Erzpriester, der manchmal Hauptmann-Geweihter, manchmal Sohn des Mantikors genannt wird. Der Hüter des Kodex (der Khunchomer Hochgeweihte) erhebt bisweilen Anspruch auf die höchste Würde, ebenso wie das Oberhaupt des Al'Anfaner Tempels, der die größte Gefolgschaft aufweist.

Die Gemeinschaft kennt ein einjähriges Noviziat mit allerlei blutigen Prüfungen und Ritualen und besitzt auch eine kleine Gefolgschaft von Akoluthen, jedoch keine weiteren festen Ränge zwischen den Geweihten und den oben genannten Würdenträgern.

Neben Fasar und Khunchom finden sich weitere Tempel und Betstätten in Al'Anfa, Port Stoorrebrandt, Mengbilla, Kuslik, Alt-Bosparan und Gareth.

Weltlicher Einfluss wird durch die korgläubigen Söldnertruppen (s.o.) ausgeübt. Manche rechnen sogar den Hochgeweihten von Fasar zu den dortigen Erhabenen.

Der Kult des Gnadenlosen besitzt nur in Südaventurien und in Mhandaistan eine wirkliche Anziehungskraft auf erfahrene Kämpfer – schon im Horasreich und in Almada, aber auch in Aranien halten es die professionellen Kämpfer eher mit dem Herrn Phex, und deren Weg des 'guten Geldes' wird oft fälschlicherweise Kor zugerechnet.

Der Kor-Glaube ist für die breite Masse des Volkes abstoßend und von vielerlei, oft selbst gewählten Mysterien umgeben. Während der Gläubige aus der Art, wie das Blut des Verbrechers über den Altar rinnt, den Willen des schwarzen Mantikors zu lesen vermag, wenden sich die meisten anderen mit Grausen ab. Denn die Ansicht, dass die Opferung von Verbrechern zu Friedenszeiten den Blutdurst des Mitleidslosen stillen soll, um so die Welt vor Kriegen zu bewahren, ist für Außenstehende kaum nachzuvollziehen. Dennoch gibt es immer wieder Aufgaben, die nur solche wagen werden, die Leib und Seele Kor verschrieben haben. Nicht jeder Kampf ist ehrenhaft zu gewinnen. Und wo der Rondra-Geweihte ehrenhaft fällt, wird ein Kor-Geweihter manchmal siegen. Wer im Kampf seinem Banner zugeteilt ist, sollte wissen, dass der Kor-Geweihte ein Spieler ist: Sein Einsatz ist sein Leben, sein Gewinn der Sieg. Diesseitiges bedeutet ihm wenig, er lebt für den Kampf und in ihm. Auch Hoffnungen hegt er nicht, und sein Denken ist stets auf den Augenblick gerichtet.

### Gebet eines Kor-Geweihten vor dem Kampf

»Kor, Herr der Schlachten, nimm dieses mein Blut und sende mir die Kraft, meine Waffe in deinem Namen zu führen. Soll sie sich ihren Weg durch die Reihen der Feinde bahnen, so wie Sokramor durch die Vielleibige Bestie. Möge dein Durst durch das Blut, das ich in deinem Namen vergieße, gestillt werden.«

### Das Gebet eines Söldners vor der Schlacht

»Kor, schenk uns Kraft für den Sieg und viel Beute beim Plündern!«

## HEILIGE ORTE UND PERSÖNLICHKEITEN

● **Heilige:** Der einzige Heilige des Kultes ist Ghorio Dorgulawend, genannt **Ghorio von Khunchom** (um 300 BF), ein ehemaliger Rondra-Geweihter und Stifter des *Khunchomer Kodex*, des Vertragswerks für Söldner und ihre Auftraggeber.

● **Heilige Orte und Gegenstände:** Jede Walstatt, an der in 'Gutem Kampf' viel Blut geflossen ist (Orkenwall oder Mühlingen sind gute Beispiele aus neuerer Zeit), gilt vielen Kor-Geweihten als heiliger Ort. Der Kult kennt nur wenige heilige Gegenstände und Bücher, namentlich die **Urschrift des Khunchomer Kodex**, auf die auch die Heiligsten Eide abgelegt werden, und den **Schwarzen Speer**, eine vom Richter der Neun Streiche gehütete Waffe von gut vier Schritt Länge, die Kors Spiß Razhashthar darstellen soll.

● **Kirchliche Persönlichkeiten:** keine von bleibendem Einfluss, da der Gevatter des Todes die Geweihtenschaft gerne zu sich holt ...

## Ein Ritual des Kor-Kultes

»Als erstes wurde ein Krokodil geopfert – mit den vorgeschriebenen neun Streichen. Doch dann trat der Novize an den Altar und zog ein gezacktes Messer. Er begann unter Anrufung des Mitleidslosen, sich einen Schnitt in den linken, dann in den rechten Unterarm zu setzen. Es folgten zwei Schnitte in die Unterschenkel, jeder seiner Schnitte wurde von unserem Jubel begleitet. Er machte weiter – zwei tiefe Schnitte in die Oberarme, kaum konnte er noch das Messer halten. Doch er schaffte es, er setzte sich noch zwei Schnitte an der Hüfte, dort wo die großen Adern verlaufen. Dann, nach einer letzten Anrufung des schwarzen Prinzen der Chimären, trennte er sich mit dem neunten Streich den kleinen Finger der Linken ab und opferte ihn dem, dem Morden eine Freude ist. Entkräftet fiel er vornüber auf den Altar, das Messer zu Boden, gleich vor die Füße des Hochgeweihten. Dieser nahm es auf und leckte es mit seiner Zunge ab, die er dabei selbst verletzte, so dass sich sein Blut mit dem des neuen Geweihten vermischte. Als dieser wieder zu sich kam, erhielt er seine schwarze Rüstung, den blutroten Mantel mit dem Bild des schwarzen Panthers und den Helm mit dem roten Busch.«

—Bericht eines al'anfanischen Söldners in Gratenfels

## ORDEN UND LAIENBRÜDERSCHAFTEN

Wirklichen Einfluss hat die Kor-Kirche vor allem durch die korgläubigen Söldnertruppen, namentlich die **Schwarzen Reiter** als Eliteschwadron der Tulamidischen Reiter in Fasar und natürlich den **Schwarzen Bund des Kor** (ein Regiment) und den **Orden des Schwarzen Löwen** (2 Banner Novizen und Akoluthen) in Al'Anfa, aber auch durch die

Ritter des immerwährenden Kampfes, die die Drachenei-Akademie zu Khunchom schützen. Die Söldnereinheit der **Korknaben** (etwa ein halbes Regiment) untersteht dem Hochkönig der Zwerge, Albrax von Waldstein, und besteht auch nur aus Axt schwingenden Mitgliedern des kleinen Volkes. Das erste Banner führt der König auch heute noch zuweilen selbst in die Schlacht. Albrax' besonderer Hass gilt den Orks.

# GNADE AUCH IM TOD – DIE KIRCHE DER MARBO



*«Um aber für eine Seele zu bitten, wenden sich die Menschen von alters her an die sanfte Marbo, Tochter des Schweigsamen Gottes, von ihm gezeugt mit einer Sterblichen, der schönen Etilia, die, als sie in der Blüte ihres Lebens vor den Meister der Unendlichkeit trat, das kalte, strenge Herz des Gottes zu rühren vermochte. Und er öffnete Etilia das Tor zurück in die Gefilde der Sterblichen und legte ihr zugleich seine Tochter Marbo in den Schoß. Und die bleiche, schöne Marbo ist es, die von allen lebenden Wesen am ehesten die Gnade besitzt, das gerechte, aber kalte Herz ihres Vaters zu erwärmen und eine weitere Frist für einen Sterblichen zu erbitten.»*  
—Das Schwarze Buch, Punin, Übersetzung ins Garethi

Die Halbgöttin Marbo, die Tochter Borons und der Sterblichen Etilia, wird hauptsächlich von Boron-Priestern verehrt. Die Marbiden (eigentlich der 'Orden zur Sanften Ruhe') sind demnach ebenfalls Priester des Boron, wie auch die Etilianer vom Orden zu Ehren der Heiligen Etilia. Trotzdem gibt es Tempel der Marbo, in denen die sanfte Tochter des Herrn des Todes um Mitleid und Fürsprache angefleht wird. Tempel der Göttin stehen in Fasar, Al'Anfa und Arivor, und andere dem Totengott nahe Städte wie Punin und Rashdul besitzen zumindest große Schreine.

Es sind vor allem die Diener jener beider Orden, die sich berufen fühlen, die Boron-Tochter zu verehren. Die Sanfte, Milde, die meist als weiße Taube oder weißer Rabe dargestellt wird, ist den Menschen so viel näher als ihr dunkler Vater, so dass sich die Gläubigen gerne an sie wenden, um Boron zu erweichen. Man bringt ihr ähnliche Gaben wie dem Gott des Todes (verbrannte Traumkräuter, Weihrauch, Karneole, Granate) und nähert sich ihr in rauschhaften Trancezuständen, Traum-

visionen und tiefen Gebeten. Ihr wird der blutrote Granat zugeordnet, der die Sinne den Geistern und Träumen öffnen soll und der als steingewordenes Blutopfer geschen wird.

Im Namen Marbos pflegen die Priester Kranke an ihrem Sterbebett und geleiten sie in einen sanften Tod ohne Schmerzen und Ängste. Bisweilen geschehen jedoch in ihrem Zeichen wunderbar anmutende Heilungen längst verloren geglaubter Patienten, die Marbo aus ihres Vaters Griff hat befreien können oder deren Zeit einfach noch nicht gekommen war. Doch man ruft die Stille, die Blasse auch an, um der Vergangenheit zu huldigen, dem Althergebrachten und Traditionsbehafteten.

Manche munkeln, Marbo sei in der Lage, den beiden Alveraniaren Golgari und Bishdaniel Träume mit auf den Weg zu den Schlafenden zu geben. Sie leitet die Seelen, die Golgari über das Nirgendmeer geflogen, Uthar eingelassen und Rethon gewogen hat, schließlich hinauf nach Alveran. Sie ist die Traumwächterin, die die Seelen der Toten zu kurzen Besuchen in die von Bishdaniel gewirkten Träume der Lebenden geleitet, um diese zu beruhigen, zu ermahnen oder ihnen einen letzten Abschied zu gönnen.

Bei den Tulamiden wird die der Tochter des Todes weniger um Gnade angefleht als mit ihr kokettiert, ihr der Hof gemacht. Selbstmörderische Risiken nennt man hier 'anbändeln mit Marbo', und nicht selten geschehen Freitode unter ihrem Stern. Bei den Novadis kennt man sie als Marhibo, die siebte Frau Rastullahs, die den von Rastullah gesandten Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz berührte.

Der älteste aventurische Tempel der Marbo ist der Tempel zu Fasar.





# WELTERKENNTNIS IST SELBSTERKENNTNIS – DIE KIRCHE DES NANDUS

## ΠΑΝΔΥΣ FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Einsicht und Intuition, Streben nach Erkenntnis, Bildung und Wissensvermittlung, Schläue im Handeln, Planung und darauf basierende Improvisation, Strategie und Taktik, Schrift, Orakel (vor allem In-rah)

**Pantheon:** Zwölfgötter (So sehen es Außenstehende und einfache Eingeweihte. Je höher der Einweihungsgrad des Geweihten – siehe unten –, desto unabhängiger vom Zwölfer-Pantheon wird Nandus gesehen.)

**Schöpfungslehre:** auf niederen Einweihungsgraden Los/Sumu-Kosmologie, auf höheren Weihegraden eher metaphorisch

**Verbreitung:** Horasreich, südliche Stadtstaaten, Almada, Fasar, Khunchom

**Weltliche Aufgaben:** Allgemeinbildung, 'Aufklärung', Verbreitung 'kosmopolitischer' Ansichten

**Wichtige Tempel:** Vinsalt, Brabak, Methumis

**Feiertage:** Nächte vor den Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen (entsprechen den Hesinde-Feiertagen)

**Sternbild:** der gleichnamige Wandelstern

**Beinamen:** Hesindes Weisheit (selten), die List (selten)

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Rohal (weise Regentschaft, verborgenes Wissen), die Heilige Niobara (Sterndeuterei, sphärologische Erkenntnis), St. Thamos Nostriacus (Prophezeiung und deren Verschlüsselung für die Weisen); in höheren Weihegraden auch Mada (Bringerin der Zauberei, Märtyrerin für die Geistesfreiheit) und die mit ihr verbundenen 'Bashuriden' (eine Dienerrasse der Mada aus einem früheren Zeitalter) sowie Borbarad (entschlossene Regentschaft, verbotenes Wissen)

**Orden und Laienbruderschaften:** keine offiziellen, jedoch starker Einfluss (etliche Akoluthen) in verschiedenen libertären horasischen Logen, bei Alchimisten und Sterndeutern, diversen Magier-Akademien (Belhanka, Thorwal) und den aventurischen Universalschulen (in Al'Anfa eher im Untergrund)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Heiliger Strohsack (angeblich zu Brabak)

**Heilige Orte:** keine bekannten

**Sinnbilder:** Als 'nandusgefällig' gilt eine hohe Allgemeinbildung (und die Personen, die sie haben); 'Heiliger Strohsack!' ruft man bei einer spontanen Einsicht aus.

**Heiliges Tier:** Einhorn

**Heilige Farben:** Grau, Grün

**Heilige Pflanze:** Tamarinde

**Heilige Steine:** Topas, Mondstein

**Symbole:** Einhorn, Ouroboros, Sterne, Labyrinth, magische Zahlenquadrate und andere Rätselbilder oder Versinnbildlichungen mathematischer Zusammenhänge (goldener Schnitt, das rechtwinklige

Odenius-Dreieck), Nanduria-Schrift. Übliche Handzeichen sind Kreis und Dreieck, wobei die Spitze Nandus, die beiden anderen Ecken Phex und Hesinde symbolisieren (wird Phex und Hesinde mehr Bedeutung zugemessen, steht es mit der Spitze nach unten und heißt 'Hohes

Trigon'; im anderen Fall heißt es 'Niederes Trigon', bei dem die Spitze nach oben zeigt).

**Opfergaben:** wenig verbreitet; allerhöchstens in Form von eigenen Erkenntnisleistungen, Rätselbildern (es gibt spezielle, gedruckte Motivbilder), Feinmechaniken

**Kirchenstruktur:** wenig ausgebildet

**Politischer Einfluss:** im Horasreich mittlerweile beachtlich (speziell bei Fernhändlern, Edelhandwerkern, Forschern und Entdeckern sowie neuerdings beim Offizierskorps von Armee, Flotte und Söldnern) und noch steigend; in anderen Regionen gering, aber steigend

**Hierarchie innerhalb des Kultes:** gering; weltlicher Einfluss und Einweihungsgrad sind wichtiger als Tempelfunktion; kirchliche Hierarchie als Selbstzweck wird abgelehnt. **Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch gegenüber all (!) denen, die Wissen und Erkenntnis als erstrebenswert ansehen, niedrig gegenüber jenen, die Erkenntnis beschneiden oder sich weigern, aus ihrer 'selbstverschuldeten Unmündigkeit' herauszutreten.

**Feindbilder:** bewusste Verdummung, kirchliche Dogmatiker, Dämonen-

Paktierer (die freiwillig ihre Denkfreiheit aufgeben)

**Lehre der Kirche:** Das Diesseitige ist erkennbar, das Jenseitige ist erfahrbar, beides ist denkbar – doch nichts davon ohne persönliche Mühen. Die Welt ist als Abbild ihrer Schöpfer geformt und somit ein Rätsel. Erfahrung kann nur persönlich sein, Geweihte nur Mentoren bei dem Streben nach Erkenntnis.

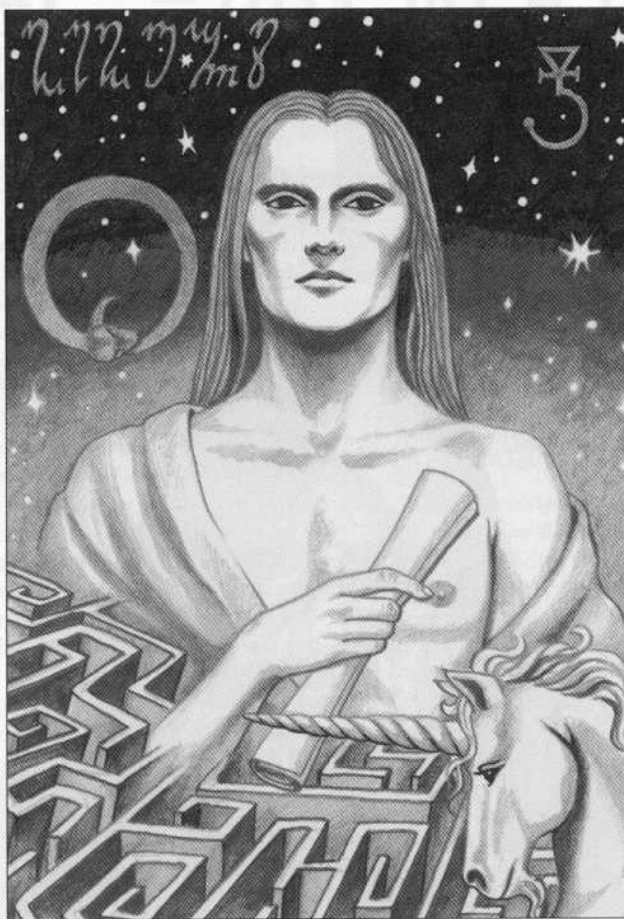
**Ziele der Kirche:** dem Menschen die Möglichkeit zu freiem und eigenständigem Erkennen, Denken und Erleben zu geben, sie geistig dabei zu fördern und so ihre spirituelle und sittliche Entwicklung voranzubringen.

**Jenseitsbild:** Je nach Grad der Einweihung wird gelehrt: ein Teil von Hesindes Labyrinth (niedere Grade) oder das Einswerden mit dem Nayrakis (hohe Grade)

**Weltbild:** Die Welt ist nicht so einfach, wie die Menschen gemeinhin glauben, aber sie kann enträtselt werden.

**Menschenbild:** Nur, wer nach Erkenntnis strebt, kann sich über die dumpfe Masse erheben. Die Möglichkeit dazu hat (fast) jeder; wer sie nicht nutzt, ist selbst Schuld, wenn Schlawere und Tatkräftigere ihn manipulieren.

**Stärkstes Argument:** "Nur, was du selbst durchdacht hast, verstehst du!" – "Nur der Unvoreingenommene kann immer wieder neue Wege gehen." – "Sei stets voller Wagemut und für Überraschung gut!"; weltlicher Einfluss der Kirche



**Lebensinhalte der Gläubigen:** in allen Aspekten des täglichen Lebens das göttliche Muster suchen, Geist und Sinne bilden und anderen dabei helfen.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Für all jene, die ohnehin ihre Dukaten mit Köpfchen verdienen, ist Nandus eine bedenkenwerte Alternative. Denn auf den ersten Blick klingt seine Lehre nach: "Wer sich nur ein wenig anstrengt, kann schlau und reich werden – und Reichtum ist Ausdruck von Weisheit."

Außerdem ist die Nandus-Geweihtenschaft organisiert wie eine echte Geheimloge, was ebenfalls einen großen Reiz ausmacht. Für die Wahrer kirchlicher und weltlicher Autorität ist der Kult jedoch kurz davor, eine Gefahr darzustellen.

#### GÄNGIGE ANSICHTEN

##### DER NANDUS-GEWEIHTEN ÜBER DIE DIENER VON ...

**Praios:** Wer den Geist in Ketten legt, schafft keine Ordnung, sondern Dummheit.

**Hesinde:** Sammeln und Säen ist eine Sache, aber wer darüber das Pflegen der Bestände oder das Bewässern vergisst, erliegt dem Selbstzweck.

**Phex:** Eine ernsthafte Konkurrenz in weltlicher wie geistlicher Hinsicht – lässt uns sehen, wer gewinnt.

**Borbarad:** Weisheit ist, den letzten Schritt nicht zu gehen.

## DIE KIRCHE

Nandus ist der Vermittler göttlichen Wissens und Überbringer der Einsicht, vor allem aber Schutzpatron der allgemeinen Bildung. Es heißt, er habe den Menschen die Schrift, die Inrah-Wahrsagekarten und andere Formen des Orakels gebracht. Mehr als Hesinde, die in erster Linie Wissen sammelt, gilt Nandus als handelnder Gott: Wissen und Weisheit sind nicht Selbstzweck, sondern Weg zu höherer Erkenntnis. Sie erhalten ihren Sinn durch praktische Verwendung, als Fundament für weiteres Wissen und damit als Mittel der Sterblichen, sich dem Göttlichen zu nähern.

#### Struktur und Hierarchie

Die Nandus-Kirche (aventurienweit etwa 200 Geweihte, dazu im Horasreich zahlreiche Akoluthen) schätzt keinerlei hierarchische Organisation. Der wichtigste Tempel steht in Vinsalt, die anderen in Methumis und Brabak, ein Neubau in Fasar. Ansonsten gibt es in den größten Städten Aventuriens noch etwa ein Dutzend Schreine, meist in den örtlichen Hesinde- (seltener Phex-) Tempeln. Die Universität von Al'Anfa verehrt den Göttersohn ebenso wie die Nandus-Schule von Methumis nominell als Schutzpatron.

Die vier Tempelvorsteher sind nicht automatisch ranghöher als andere Geweihte, sondern bekleiden hauptsächlich eine repräsentative Position. Hier finden sich oft erfahrene Geweihte, die sich mehr der Vermittlung als der Erlangung von Wissen und Geistesschärfe verschrieben haben. Nach außen hin ist Schwester Rumina vom Vinsalter Tempel die höchste Vertreterin des Kultes, intern werden Entscheidungen jedoch auf dem alle zwei Jahre in Vinsalt stattfindenden Konzil getroffen, bei dem sich bis zu 75 Geweihte treffen.

Die Geweihten durchlaufen eine Folge so genannter Weihegrade. Über den Aufstieg entscheiden nicht Prüfungen, sondern die persönliche 'Erkenntnisstufe' des Geweihten. Ob dieser genug Rätsel ergründet hat, wird von anderen hochgradigen Geweihten unter Heranziehung spezieller Texte des *Liber Enigmarum Nandi* entschieden. Die Geschwindigkeit des Aufstiegs in den Graden steht in keinem Zusammenhang mit den weltlichen Aufgaben. Da viele Erkenntnisse nur im Erfahren der Welt gemacht werden können, ist es nicht selten, dass wandernde Geweihte höhere Grade innehaben als die Tempelvorsteher.

Theoretisch soll es 12 Weihegrade geben, wobei das Erreichen des höchsten einer Verschmelzung mit dem Nayrakis, der göttlichen Ordnung des Kosmos (siehe **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**), entsprechen soll. Bisher sind keine Sterblichen bekannt, die einen höheren Grad als 9 erreicht haben – wobei es heißt, sowohl Rohal als auch Borbarad hätten zuletzt Grad 11 erreicht. (Borbarad hat sich dann jedoch im Gegensatz zu seinem Bruder für den falschen Weg entschieden, woraus sich die Erkenntnis ziehen lässt, dass selbst eine große Reife nicht vor dem Fall bewahrt.) Nandus selbst wird üblicherweise auf Grad 12 gesehen – eine Aussage, die von der Hesinde-Kirche abgestritten wird (wohl wegen der erstaunlich abergläubischen Furcht vor der 13, denn im hesindianischen Weltbild hätte die Göttin natürlich einen höheren Rang als ihr Sprössling).

Neben der kirchlichen Organisationsstruktur scheint es aber auch noch einen geheimen Bund oder 'inneren Zirkel' höhergradiger Eingeweihter innerhalb der Kirche zu geben, der sich speziell um die Vernetzung von

kirchlichem Einfluss und weltlicher Macht bemüht und dem man daher die Vorbereitung eines Staatsstreichs, die Verbreitung überraschender Erkenntnisse über die 'Wahre Natur der Götter' und dergleichen nachsagt.

#### KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Bekannteste Geweihte ist die Vinsalter Tempeloberer **Rumina von Bosparan**, vor allem seit dem Damnatius gegen Borbarad (1020 BF). Wesentlich weniger bekannt sind **Lyleicon di Phrygoros**, der greise, nicht jedoch senile Tempelgeweihte von Brabak (als Begleiter auf dem 'Weg des Hinterfragens') und die Schriften-Kennerin **Anghara saba Sathena** vom Tempel zu Methumis. **Xerwolf Xandros vom Berg**, ein Mittelreicher, hat sich dem Kampf gegen borbaradianische Irrlehren verschrieben und gilt als hochrangiges Mitglied der KGIA. In letzter Zeit im Horasreich an Einfluss gewonnen hat '**Colonello Nandurio**', dessen wahrer Name nur wenigen bekannt ist und der im Stab Marschall Folnors horasische Strategien plant und dessen nandusgefälliges *Vademecum für den Mercenario* Anlass zur Spekulation um einen kriegeerischen Nandus-Orden gab.

#### DIE TEMPEL

Außen eher schlicht und vom klassischen Stil sind die wenigen Tempel innen mit Rätselbildern und der komplexen Symbolik des Glaubens dekoriert. Viel häufiger sind jedoch Treffen in privaten Kreisen, in Salons oder den so beliebten 'Logen-Hinterzimmern', denn die übliche Form der Nandus-Gemeinde ist in der Tat die Loge.

#### KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

In keinem Reich wird die Lehre des Nandus wirklich gerne gesehen, da in ihr die Herrschaft der Fähigsten gepredigt wird – und das sind nicht zwingend die Angehörigen des Adels. Zudem ist die Nandus-Kirche der Meinung, dass eine religiöse Erfahrung nur dem Individuum möglich ist und dass man sie sich erarbeiten kann, also weder auf göttliche Gnade noch auf die Verkündigung durch Priester angewiesen ist. Geweihte können und sollen also nur Lehrer und Wegbegleiter sein, was natürlich die Kirchen mit expliziter Hierarchie vehement bestreiten. Auch die Volksbildung, der sich die Brüder und Schwestern verschrieben haben, wird nicht überall geduldet. Nicht zuletzt werden den Geweihten intensive Verbindungen zum Bund der Freidenker (einer libertären Loge des Horasreiches) nachgesagt. Die meisten aber sind harmlose Privatlehrer, arbeiten in Druckereien oder als Schreiber auf den Märkten.

Allerdings lehren sie nicht so selbstlos, wie es scheinen mag. Schüler, die sich nicht von sich aus lernbegierig zeigen, werden mit der Erkenntnis, sie seien 'offensichtlich nicht reif für dieses Wissen' durchaus von der Liste des Interesses der Geweihten gestrichen. Generell aber ist den Nandus-Jüngern an der Weiterbildung Vieler gelegen, um die Menschheit(en) insgesamt der Vereinigung mit dem Nayrakis näher zu bringen.



## HEILIGE UND ALVERANIARE

Als Nandus-Alveraniare gelten Rohal und Borbarad, wobei letzterem dieser Status im Jahr 1022 BF durch ein gemeinsames Diktum der Phex-, Hesinde- und Nandus-Kirche aberkannt wurde.

Wichtige Heilige sind Niobara von Anchopal, die als Sternen- und Sphärenkundige und Scherin legendär wurde, sowie Thamos Nostriacus, der seine Prophezeiungen sehr nandusgefallig verschlüsselte. Heilige werden als Vorbilder angesehen, nicht jedoch als Mittler zu den Göttern, denn die Weisheit kann ein jeder nur auf seinem eigenen, steinigen Weg erreichen.

## HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Reliquien und heilige Gegenstände werden im Nandus-Glauben nur als Fokus oder Konzentrationshilfe verwendet, echte Reliquien oder Talismane sind unbekannt – was der Suchende aber erst in einem höheren Weihegrad erfahren mag. So wird beispielsweise die Suche nach dem Heiligen Strohsack des Nandus (einer Reliquie, die Weisheit bringen soll, wenn man auf ihr nächtigt) durchaus unterstützt – aber erst, wer von sich aus erkennt, dass der Strohsack als solcher völlig bedeutungslos ist und nur die Suche als solche einen Sinn hat, ist bereit für einen höheren Grad.

Hohen Stellenwert hat das heilige Buch *Liber Enigmarum Nandi*. Was für den Nichteingeweihten wie ein wirres Sammelsurium kruder Texte, Zeichnungen und Rätselspiele wirkt, ist für den Nandus-Geweihten wichtiger Anhaltspunkt auf dem Weg zur höheren Reife. Nur wer sich intensiv mit Weisheit, Wissen und deren Anwendung auseinandersetzt, gewinnt die Fähigkeit, Rätsel und Wahrheiten in den Texten zu erkennen und zu entschlüsseln. So gilt es auch als Sakrileg, einem anderen die Geheimnisse des Buches zu offenbaren, da nicht die Lösung entscheidend ist, sondern der Weg dorthin.

Abgesehen davon heißt es, dass nur mit dem höchsten Grad der Einweihung wirklich alle Rätsel dieses Buches zu entschlüsseln wären. Herkunft und Autor des Buches sind ungeklärt, aber im Tempel zu Vinsalt soll es ein Exemplar geben, das teilweise in Nanduria, teilweise aber in einer sonst unbekannten Sprache verfasst ist und aus prähorasischer Zeit stammen soll. Das Wissen und die Einsicht, die aus diesem Buch gewonnen werden können, scheinen dem zu ähneln, was in den von allen Zwölferkirchen als ketzerisch verdammt *Chroniken von Ilaris* niedergelegt ist ...

»Gesagt ist nicht erklärt.

Erklärt ist nicht verstanden.

Verstanden ist nicht behalten.

Behalten ist nicht akzeptiert.

Akzeptiert ist nicht hinterfragt.

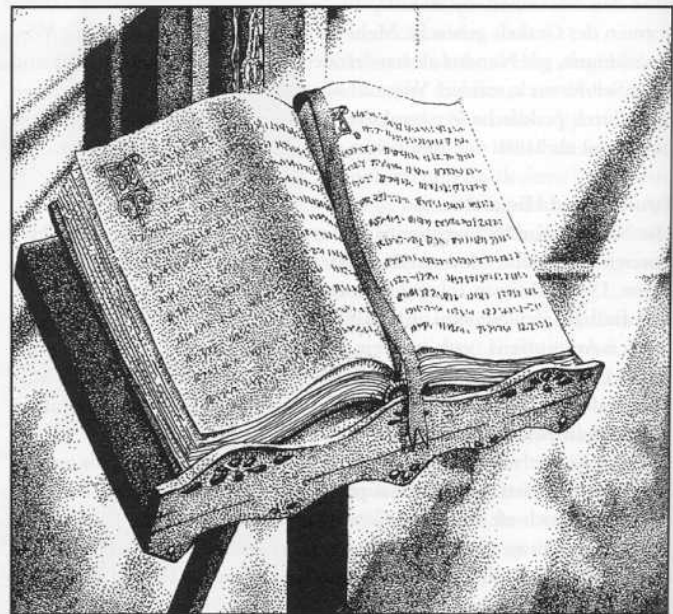
Hinterfragt ist nicht angewandt.

Angewandt ist nicht kombiniert.

Kombiniert ist nicht gesagt.

Lerne, Kreatur, lerne!«

—gelesen auf einer Tafel  
im Tempel zu Fasar



# SCHWAN UND SCHNEEFLOCKE – DIE KIRCHE DER IFIRN



## IFIRN FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Frühlingsanfang, die gütige Seite der wilden Natur, Hilfsbereitschaft, Bogenschießen

**Pantheon:** Zwölfgötter

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** Nordaventurien, Thorwal

**Weltliche Aufgaben:** Hilfe und Freude für die Menschen in der Wildnis

**Wichtige Tempel:** Olport, früher Eestiva

**Feiertage:** Tag der Ifirn (30. Firun)

**Sternbild:** Nordstern

**Beinamen:** Schwanengleiche

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** Iloinen Schwanentochter (Tochter Ifirns, kämpft mit dem Ifirns-Rudel gegen Glorania), die Silberschwäne, diverse Gestalten der thorwalschen Mythologie

**Heilige Talismane und Artefakte:** der heilige Eiskristall (nicht schmelzender, warm leuchtender Eiskristall)

**Heilige Orte:** siehe Firun (S. 56ff.)

**Sinnbilder:** Schwan (Schönheit und Sanftheit der Natur), Nordlicht

**Heiliges Tier:** Schwan

**Heilige Farben:** Weiß, Eisblau

**Heilige Pflanzen:** Schneeglöckchen, Birke

**Heiliger Stein:** Jaspis

**Struktur:** wenig ausgeprägt, siehe Firun

**Politischer Einfluss:** gering (und wird von der Kirche nicht angestrebt)

**Hierarchie innerhalb des Kultes:** gering

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch, insbesondere gegenüber Nivesen und Elfen

**Feindbilder:** Eisreich Glorania, nicht waidmännische Jagd, unnötige Störung der Natur, unnötige Härte

**Kirchliche Persönlichkeiten:** Iloinen Schwanentochter (s.o.), Ifirnjane Raskirsdottir (Vorstherin des Olporter Tempels, hünenhafte Thorwalerin, meist unterwegs)

**Lehre der Kirche:** Die Natur gibt dem Bedürftigen.

**Ziele der Kirche:** Vernichtung Glorantias, Hilfe für die Bedürftigen in der Wildnis, Spenden von Hoffnung und Zuversicht

**Jenseitsbild:** siehe Firun

**Weltbild:** Die Natur gibt dem, der sich auf die rechte Art nimmt.

**Menschenbild:** Der Mensch ist nur ein Teil der Natur.

**Stärkstes Argument:** "Wer eins mit der Natur ist, dem tut sie kein Leid."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** tätige Hilfe für Notleidende

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Die Geweihten der Ifirn gelten als ruhig, aber fröhlich und hilfsbereit.



## VOM WESEN DER GOTTHEIT

Ifirn ist die einzige, die es schafft, das harte Herz ihres Vaters Firun zu erweichen. Auch hat sie den Menschen Pfeil und Bogen gegeben, damit diese es bei der Jagd nicht ganz so schwer haben.

*»Als Firun den Menschen wieder einmal grollte in seiner kalten Wut, da wandte er sich gen Mittag, um allerlei Frevler mit seinem Zorn zu treffen. Doch als er am Ziel angelangt war, da fiel sein Auge auf die Tochter eines wandernden Hirten in der Wüste, die heute Khôm geheißen wird. Die Frau hieß Meriban, und ihr Haar war schwarz wie Pech, die Augen dunkel wie ein Loch im Himmelszelt, und die Haut hatte die Farbe eines braunen, aber hellen Hühnereis und war ebenso glatt.«*

—aus den Annalen des Götteralters

*»Als der Wintergott Meriban, die schwarze Blume der Wüste, erblickte, schmolz Sein Zorn und Er führte die Sterbliche als die Seine in Sein eisiges Reich. Und aus Liebe gebar Meriban Firun Seine Tochter: Ifirn, die Schwanengleiche genannt, denn Ihr Haut und Haar sind so weiß wie federweicher Schnee unterm mittäglichen Praios, und Ihr Wesen ist warm und zugetan dem aufrechten Jäger und der mutigen Jägerin. Wo Firuns Zorn die fehlenden Menschen eisig strafend trifft, ist Sie die Mittlerin, die den strengen Vater milde zu stimmen vermag. Doch hüte dich, deine Bitte leichtfertig und ohne Not an die Göttin zu richten. Denn auch Sie folgt dem strengen Gesetz des göttlichen Vaters und weiß wohl in dein Herz zu sehen!«*

—die Ifirnsage, erzählt von Iloinen Schwanentochter, Tochter der Ifirn

## Das Ende des Winters

»Völlig verwandelt wirkte die Jägerin, als sie nun in ihrem weißen Kleid wieder aus dem Busch hervortrat. Sie kniete sich nieder und beschrieb mit den Fingern einen Kreis im Schnee, so dass sie aussah wie ein Schwan. Dann küsste sie das einzelne Schneeglöckchen, welches auf der Lichtung stand, und erhob sich wieder. In diesem Augenblick wusste ich, dass der Winter überstanden war.«

—Reiseberichte des Ortwin Kalenbeck



# DIE KIRCHE

Von einer 'Kirche' der Ifirn kann man noch weniger sprechen als von einer des Firun. Ifirns Heimat ist die Weite des eisigen Nordens, ihre Geweihten sind zumeist unter freiem Himmel zu finden. Der bedeutendste Tempel stand in Eestiva, doch hat das Schwarze Eis über das Schwanenhaus auf der einstmals blühenden Insel triumphiert. Die Schwäne sind fortgezogen, Geweihte gab es dort allerdings auch vorher nicht. Somit ist der Ifirn-Tempel zu Olport das einzige heilig zu nennende Haus der Weißen Göttin.

Einige wenige Geweihte vertreten die seltsame Ansicht, dass Ifirn und Tsa ein und dieselbe Gottheit seien, jedoch scheint dies bisher keine weiteren Wellen zu schlagen. Lediglich zu Frühlingsanfang kommt es hin und wieder zu Reibereien, wer die entsprechenden Riten ausführen darf.

## Struktur und Hierarchie

Vor Ifirn sind allein das Herz und die Tat bedeutsam, und nicht der derische Stand ihres sterblichen Gefolges – sei dieses nun menschlich oder von anderer Rasse.

Die Ausbildung der **Novizen** ähnelt stark der der Firun-Kirche. **Akoluthen** sind im Ifirn-Kult nicht üblich. Die **Priester** der Ifirn verbringen die größte Zeit ihres Lebens in der Wildnis, jedoch weit mehr, um dort verirrt Wanderern zu helfen, als um die Herausforderungen der Natur zu suchen. Als Führer sind sie etwas beliebter als die Diener Firuns, da sie zumeist zugänglicher sind. **Tempelvorsteher** des Ifirn-Kultes gibt es nur sehr wenige. Auch ist es sehr ungewöhnlich, dass ein neuer Tempel geweiht wird. In einem solchen Fall ist das Vorgehen nicht anders als beim Firun-Kult.

## Der Ifirn-Dienst

Da Firun nur selten angerufen wird, sondern fast immer Ifirn als Mittlerin, ist eine saubere Trennung zwischen den beiden Kulturen nicht möglich. So nutzen auch die Diener Ifirns die nach Norden offenen, unfriedeten Plätze. Eine schwanenweiße, unberührte Schneedecke bietet sich zudem an, das Zeichen der Schwanenflügel zu ziehen (mit nackten, gespreizten Fingern gleichzeitig links und rechts vor dem knienden Geweihten). Alle Gebete und Liturgien werden entweder völlig stumm oder, in Anwesenheit anderer Gläubiger, leise gesprochen, so dass sich das Rieseln des Schnees und die Stimme des Nordwindes in Gedanken und Worte weben können.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Iloinen Schwanentochter**, die als leibhaftige Tochter Ifirns und Enkelin des Himmelswolfes Reißgram gilt, kämpft nun mit dem **Ifirns-Rudel**, einer Gemeinschaft aus Wölfen, Wolfsmenschen, Elf und Hexe, gegen die Schrecken des Nagrach-Eises und hat ihre Aufgaben als Vorsteherin des Festumers Wintertempels anderen Geweihten übergeben.

**Ifirnjane Raskirsdottir** ist kaum in Olport, sondern fast immer auf der Wanderschaft durch den kalten Norden zu finden. Der hünenhaften Thorwalerin verdanken bereits etliche Menschen ihr Leben.

## NORDLICHT, EISKRYSTALL UND POLARDIAMANT

Der **HL. Eiskristall**, ein nicht schmelzender, großer Eiskristall, der ein warmes Licht ausstrahlt, bildet den Kern des Olporter Ifirn-Tempels. Das **Nordlicht** gilt als Ifirns Segen, dessen bunte Lichtbänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Die Deutungen des Himmelsphänomens sind zahlreich. Insbesondere gelten unterschiedliche Formen den einzelnen Silberschwänen, den Kindern Ifirns, zugehörig. Sagen des Nordlandes erklären es

## GÄNGIGE ANSICHTEN DER IFIRN-KIRCHE ÜBER DIENER ...

**der Himmelswölfe:** Unsere Glaubensinhalte ähneln sich sehr, desgleichen unsere Art zu leben. Der Himmelswolf Reißgram gilt als Großvater Iloinens. Wir sind eng verbunden.

**von Nurti und Zerzal:** Die Elfen des Nordens sind uns seelenverwandt. Auch ihnen ist Naturverbundenheit und Lebensfreude zu eigen.

**des Goblin-Glaubens:** Eine friedliche Jägerkultur, mit der man umgehen kann.

**der Ork-Götter:** Härte und Rücksichtslosigkeit sind keine guten Geschwister.

als den Widerschein von Ifirns silbernem Schlitten und der vier Silberschwäne, die ihn ziehen, oder als die Widerspiegelung des Polardiamanten.

Auch der Zwergenkönig Fafka soll um Ifirn geworben haben und ihr zum Zeichen seiner Liebe und gleichsam als Bestechung den wunderbaren **Polardiamanten** der Zwerge geschenkt haben. Es heißt, Ifirn habe den Stein ohne auf das Werben einzugehen angenommen. Mit ihrer Macht erfüllt steht der Diamant nun als **Nordstern** am Himmel. Er ist der einzige Stern, der seine Position nicht verändert, da er gleichsam die Achse des derischen Himmels und somit den wichtigsten Orientierungspunkt aller Seefahrer und Wanderer in eintönigen Landschaften darstellt, seien es eisige oder sandige Wüsten.

## HEILIGE UND ALVERANIARE

Ifirn wurden Vierlinge aus Schwaneneiern geboren, die **Silberschwäne**. Die erste war **Nidari**, die älteste und Tochter des Himmelswolfes Gorfang, Wächterin über das alte Gesetz der Jäger, nicht unrecht zu töten. Ihre Schwestern sind **Yidari**, Tochter des Himmelsadlers Iyi, die den Schuss jedes guten Waldläufer führt, **Lidari**, Tochter des schlaun Fuchses Rajok, die den Wanderer Schutz auf Weg und im Gebüsch verleiht, und **Aidari**, Swafnirs Tochter, die Schutz gewährt auf Weiher und See. Versagt habe sich Ifirn dem wütenden Kor:

*»Da tat der zorngefüllte Kor Ifirn Gewalt an, und so gebar die Göttliche eine fünfte Schwanentochter, deren Herz aber von Hochmut und eisiger Mordlust erfüllt war. Sie verabscheute ihre vier Geschwister und begegnete selbst ihrer milden Mutter nur mit Verachtung. Da es sie zürnte, dass sie Ifirn an Macht nicht gleich kam, bot sie sich in ihrer unbeherrschten Machtgier jenem Gott feil, der ohne Namen ist. Als ihre vier Geschwister diesen Frevel bemerkten, packten sie ihre bössartige Schwanenschwester, stopften ihr das Süßmaul mit Daunen und verbannten sie auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen, wo ihr zorniges Flüstern und ihr Wutgeschrei noch heute erklingen sollen. Aus Rache hat sie geschworen, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen ihren kalten Karzer erklimmen. Und so kommt es, dass nicht nur die Geweihten des Namenlosen bis heute nach ihres dunklen Herrn 'Kalter Braut' suchen.«*

—aus dem Almanach des Volksglaubens, Honinger Ausgabe, 921 BF

Es heißt, Ifirn habe sich gerne dem Swafnir hingegeben, und die Thorwaler sehen in der Göttin die Gefährtin des Gottwales. So kennen die thorwalschen Sagen auch allerlei weitere halb-göttliche Kinder: Die **Schwimmende Eisblume** und der **Schwanendelphin** sind nur die bekanntesten von ihnen, und auch diese werden in den Sagen unter verschiedensten Namen und mit den unterschiedlichsten Taten gerühmt.

# LUST UND ZWANG – DER KULT DES LEVTHAN



»Sohn der Rahja, eil herbei,  
schenk uns die Lust von allem frei,  
reiß uns mit im wilden Reigen,  
bis sich des Morgens Boten zeigen.«  
—ein Hexenlied aus Sewerien

»Meriban aber, die man aus der Firun-Legende  
kennt, hatte einen Bruder, der in der gleichen Stun-

de wie sie geboren war und auf den Namen Khabla hörte. Als Rahja den Khabla erblickte, da glaubte sie, sie blicke in einen Spiegel, so schön war er anzuschauen. Und Rahja erlaubte dem jungen Mann, ihr Lager zu teilen. Da die Liebliche aber die Lasten der Kindstracht nicht auf sich nehmen mochte, hieß sie Khabla, ihren Sohn 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



## DER LEVTHANS-KULT

Es ist unmöglich, von einer einheitlichen 'Kirche' des Levthan zu sprechen, denn seine Anhänger sind so ungebündelt und sprunghaft wie der Mannwidder selbst. Die Gläubigen unterwerfen sich keinen strengen Reglementierungen, denn dies käme ihnen wie ein Verrat an den Prinzipien des Levthan vor, der die ungezügelter Leidenschaft und den wilden Trieb verkörpert.

Manche behaupten, dass Levthan in seiner wilden Lust längst alles Göttliche hinter sich gelassen habe und nunmehr fest zu Belkeles Gefolge gehöre – und gerade die im Moghulat Oron sehr verbreitete Sekte der Levthans-Jünger, von denen sich einige tatsächlich in Mannwidder verwandeln können, hat viel zur Festigung dieser Theorie beigetragen. Von einzelnen Geweihten des Gottes ist auch zu hören, dass sie sich als Rächer des Gottes sehen und schöne Hexen jagen und schänden, um sich für die Levthan angetane Schmach zu rächen. Unnötig zu sagen, dass diese Extremisten weder von den Gerichten noch von der Rahja-Kirche geduldet werden. Auch ist bis dato in Aventurien kein Levthan-Geweihter bekannt, der von seinem Herrn mit karmaler Kraft gesegnet worden wäre.

Satuaria, die aus dem Ei Geborene, war ihm nicht zu Willen und spottete seiner. Da überwältigte Levthan sie heimlich in einer Efferd-Nacht und band sie mit einer Zaubersessel, die er sich von der Göttin Hesinde erbeten hatte, und bezwang sie auf diese Weise. Satuaria aber rächte sich an dem Freuler, indem sie ihn für alle Zeiten in einen großen Widder verwandelte. So steht Levthan Tag um Tag auf einer trockenen Wiese, dürres Stroh und scharfe Kräuter wiederkäuend. Einzig in den Efferd-Nächten vermag Levthan die

Fessel seines Fluches zu lockern. Dann nimmt er die Gestalt des gehörnten, brünstigen Mannwidders an und macht Jagd auf schöne Maiden, vor allem aber auf die Hexen der nördlichen Wälder.

Von Satuaria, 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 Tiermenschen und muss ihn in dieser Gestalt ertragen: Die Verwandlung zurückzunehmen, um sich selbst zu schonen, will der Göttin nicht gelingen.

Und als wirke eine mystische Kraft, vermögen sich die Hexen Levthans Zaubers kaum zu entziehen, sondern suchen seine Nähe. In den Efferd-Nächten tanzen an manchen versteckten Plätzen die Hexen in wildem Reigen, ekstatisch, orgiastisch und in tiefer Trance verfangen. Mit ihnen drehen sich Leuschije, Biestinger und andere Kreaturen des Waldes und huldigen ihrem unheiligen Herrn.

—ursprüngliche Version des Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen, 681 BF

Levthan, der wilde Gott der animalischen Stärke und männlichen Fruchtbarkeit, gilt als Sohn Rahjas. Es gibt es zwar einen einzigen offiziellen Tempel des Gottes, nämlich in Fasar (sowie einen berüchtigten geheimen in Al'Anfa), dafür aber (vor allem im Norden) unzählige Lichtungen, Haine und Wälder, denen man nachsagt, sie seien Levthans-Kult- und / oder Hexentanzplätze. Der 'Gehörnte', dessen Gefolge unheimlichen Waldwesen wie die Leuschije und Faune sind, hat seinen Platz hauptsächlich in der Verehrung (oder Verdammung) der Töchter Satuarias, deren Wirken von viel Aberglauben umwoben ist, so dass auch Levthan (wie ja auch dem anderen Gehörnten, Brazoragh) von so manchen Priestern des Praios oder der Rondra dämonische Kräfte nachgesagt werden. Die Novadis kennen einen Versucher namens Lev'tan, die Norbarden erzählen in Legenden von einer zauberkraftigen Echse namens Lefatte, und die Tulamiden nennen den Sohn Rahjas Alef Aytan: der 'Große der Machtvollen'.

In ähnliche Richtung gehen die Legenden, nach denen Levthan den Verlockungen der Niederhöllen verfiel, wo Rahjas Widersacherin Belkeles ihn in Ketten schlug:

»Und die Herrin darselbst beschloss, den Brünstigen zu retten, und stieg mit der Macht ihrer Gottheit bekleidet in die Niederhöllen. Und oh, war sie schön! Doch die Wärter der Höllen waren nicht blind, und so musste sie einen jeden an jeder der sieben Höllentore in einen Schleier hüllen, damit sie passieren konnte, und so ließ sie alle ihre Sieben Schleier zurück, bis sie nackt vor Belkeles und Levthan stand.

Doch in diesem ihrem eigensten und schönsten Gewande strahlte ihre Göttlichkeit noch heller, und ihre Schwester Belkeles sah, dass Rahjas Schönheit die ihre übertraf, denn sie war nicht verzerrt durch den Hass. Und so befreite Rahja Levthan aus der Finsternis, doch er dankte es ihr schlecht, bedenket man, dass er ihre Schwester Tsatuara mit Gewalt sich nahm.

—Übersetzung einer Schriftrolle des Levthan-Tempels zu Fasar ins Garethi, 987 BF



# VERGÄNGLICHKEIT UND VERSUCHUNG – KETZER, SEKTEN, RANDKIRCHEN

Auch in Aventurien gibt es neben den großen Kulturen eine Unzahl kleinerer – und viele davon muten dem gemeinen Aventurier überaus seltsam an (wenn er überhaupt je davon gehört haben sollte).

## KETZER

»Ketzer aber sind jene, die I. falsch sind im Denken und irren darin, wie sie denken; die II. bei ihrem Denken im Glauben irren oder darin irren wider die göttliche Ordnung; die III. gläubig sind und zu den Zwölfgöttern beten, denn sonst sind sie Heiden und Ungläubige und keine Ketzer; die IV. dergestalt irren, dass sie nicht ganz dem Glauben abtrünnig sind, denn sonst sind sie Apostaten; und V. auf ihrem Irrtum beharren und verstockt sind nach freiem Willen.«

—aus der Inquisitorischen Halsgerichtordnung der Praios-Kirche

Ein Ketzer ist Angehöriger einer Religion, die von einer als orthodox ('rechtgläubig') angenommenen Lehre abweicht, sich ihr in großen Teilen aber noch immer zugehörig fühlt. Dabei ist Ketzerei nicht auf den Zwölfgötter-Kult beschränkt, wie in der Priester-Kaiser-Zeit in der Inquisitorischen Halsgerichtordnung definiert, sondern kann sinngemäß auch bei gänzlich anderen Glaubensrichtungen vorkommen. Die Bezeichnung 'Heterodoxie' für eine solche abweichende Glaubenslehre ist wenig verbreitet.

Einen Schritt weiter gehen Häresie (aus dem Aureliani: Auswahl) und Apostasie (aur. Abfall vom Glauben). Häretiker leugnen eine Lehre zugunsten einer anderen oder folgen einer Irrlehre in einzelnen Glaubenswahrheiten, wie es zum Beispiel bei der Magier-Philosophie der Fall ist. Apostaten hingegen sind Abtrünnige, die gegen eine Lehre aufbegehren oder die karmalen Kräfte leugnen; Dämonenanbeter werden hierzu gezählt.

In einer Sekte schließen sich Ketzer zusammen und bilden damit eine religiöse Gruppe, die sich von ihrer Hauptkirche getrennt und eine eigene Lehre entwickelt hat. Im einfachen Sprachgebrauch werden aber auch fremd- und freireligiöse Gruppen als Sekten bezeichnet.

## VON IRRELEHREN DES ZWÖLFGÖTTER-KULTES UND ANDEREN GÖTZEN

Seit dem Aufkeimen des menschlichen Kultes um das Pantheon der Zwölfgötter haben sich zahlreiche religiöse Strömungen und Glaubensgemeinschaften entwickelt und sind wieder untergegangen. Einige ehemalige Sekten haben ihre Anerkennung erfahren und Eingang in den Kanon gefunden, manche alte Lehre dagegen ist dem Wandel der Zeiten nicht gefolgt und hat sich von den Kirchenlehren weit entfernt. In den Kirchen mit ausgeprägten Hierarchien (z.B. Praios, Rondra, nicht aber Firun, Tsa) gilt ein neu gegründeter Orden zudem so lange als eine Sekte, bis er und seine Ordensregeln vom jeweiligen Kirchenoberhaupt bestätigt werden.

Die größeren Kulte um Horas, Simia, Mada und die Hohen Drachen, die teilweise auch offiziell von den Kirchen anerkannt sind, werden in eigenen Abschnitten dieses Kapitels vorgestellt. In allen zwölf Kirchen als Häresie berüchtigt ist die Vermischung mit Aspekten des jeweiligen erzdämonischen Widerparts. Auch die Verehrung von Heiligen endet gelegentlich in echter Anbetung.

Nicht nur im Umfeld des Glaubens an Rur und Gror, der im Zwölfgötter-Kult als Sekte gerade noch geduldet ist (und sich in zahllose weitere Splittergruppen teilt), ist der Dualismus bekannt. Auch der traditionelle tulamidische Dualismus teilt das Pantheon in Gegensatzpaare und wirkt

Lassen Sie sich insofern von den folgenden Informationsfluten nicht verunsichern, sondern nehmen Sie sie vielmehr bei Bedarf als Inspirationsquelle.

bis nach Almada. Manche Jünger Rohals beten gar zu den kosmischen Prinzipien Nayrakis und Sikaryan, ohne den 'Umweg' über die Götter zu machen. Der im Svelltal und Teilen Andergasts verbreitete Lowanger Dualismus mit seinen ebenso fleißigen wie pruden und konservativen Gläubigen sieht Praios als Patron allen Glücks, Lichts und des Guten, während Boron (bisweilen stattdessen auch Phex) als Herr der Finsternis das Böse darstellt. Das übrige Pantheon genießt kaum Verehrung und wird allenfalls als Vasall der beiden Herrscher dargestellt. Die strenge Moral wie auch das Pantheon sind seit dem Orkensturm im Wandel begriffen, die Dualisten sehen ihren Glauben auf die Probe gestellt.

Ebenfalls vor allem im maraskanischen Umfeld bekannt ist der Synkretismus (aur. Verschmelzung), in dem mehrere Götter als verschiedene Gesichter einer einzigen Gottheit betrachtet werden. Am bekanntesten sind hier Boron / Tsa in maraskanischen Lehren, Boron / Firun in nördlichen Regionen, Rondra / Efferd als eine Wettergottheit sowie verschiedene Kombinationen aus Travia, Tsa, Peraine und Rahja in südlichen Gegenden. Gerade unter satuarischen Einflüssen vermischen sich Tsa und Satuarua zu 'Tsatuarua'.

Sonnenkulte kennt man im Norden, wo man das schwache Funzeln stärken möchte, ebenso wie im Süden, wo die Hitze gelindert werden soll. Die fromm-fanatischen Jilaskaner, Abkömmlinge der verbannten Priester-Kaiser, betonen Gnade und Milde des Götterfürsten immer wieder, sofern der Frevler aufrichtig bereut und sich in der Sonnenglut schonungslos läutert. Eine Jerganer Splittergruppe verehrte Praios vor allem als Herrn der Sonne und Hitze und brachte Menschenopfer dar; über das heutige Schicksal des Zirkels ist nichts bekannt. Auf dem schmalen Grat zwischen Erleuchtung und Ketzerei wandern die Sonnenleser, die angeblich so lange in die Sonne starren, bis sie erblinden.

Zahlreiche Blut- und Toteskulte flackern vor allem in den Kirchen von Rondra und Boron immer wieder auf, werden aber zumindest vom Rondra-Kult meist rasch mit dem Schwert wieder ausgemerzt, sofern ihre Ansichten nicht tragbar sind. Einige Famerlor-Sekten sind todeschensüchtig in Schlachten untergegangen, während die Schnitter im Weidener Land seit der Kaiserlosen Zeit grausamen Riten und ihrem Blutdurst folgen und nichts mehr mit rondrianischen Ehrbegriffen gemein haben, vielmehr scheint die Sekte orkisch beeinflusst. Seit den Schlachten um das besetzte Tobrien kommt an den Fronten der Walkür Mythrael zu immer größerer Verehrung, damit die Gefallenen in Rondras Hallen Einzug halten können und nicht der Verdammnis anheim fallen. In den Mythraeliten hat sich um den Erz-Alveraniar ein richtiger Götterkult entwickelt, der die Mutterkirche zunehmend vernachlässigt und von ihr gerade noch toleriert wird. Aus der Bewegung der Neme-kathüer in den Dunklen Zeiten ist der Al'Anfaner Ritus des Boron-Glaubens hervorgegangen, der den Puniner Ritus ebenso als Sekte ansieht wie umgekehrt. Die Dröler Fraternitas Uthari gilt als borbaradianischer Zirkel, wird gelegentlich aber auch Sekte genannt, die Uthar als den Bringer des Todes noch über Boron stellt, da dieser lediglich das Totenreich bewacht, und ihm Seelen zum Tausch gegen andere anbietet. Die Rethonier glauben, dass Dere in Wahrheit das Totenreich ist und alle Neugeborenen just zuvor in einer anderen Welt gestorben sind, während die nicht organisierten Uthariten die Seelen der Sterblichen von den Dämonen retten wollen, indem sie möglichst schnell alle potenziell Ge-

fährdeten umbringen. An manchen Orten Südaventuriens ist für Boron noch der Name Visar gebräuchlich, und gelegentlich leben eigene, bizarre Verehrungsformen auf, wie zuletzt in den kurzlebigen *Visaristen in Nostria*, die Visar als Vater aller Götter in hymnischen, fröhlichen Gesängen priesen. Rätselhafter ist der Kult um *V'Sar*, den unfehlbaren Herrn der Seelen, der schreckliche und blutige Menschenopfer abhalten und Attentate verüben soll und wohl auf die echsische Verehrung des Seelenraben zurückzuführen ist. Nach der Seuche des Roten Todes in der Königsmark Dröl hat sich in den *Khedionen* (benannt nach Khedio, einem Geweihten der Peraine-Kirche) eine häretische Gruppe gebildet, die ansteckende Krankheiten als Peraines Strafen für ihre Frevel ansieht und solcherart erkrankte Menschen zu unbekannten Orten bringt, um sie dort sterben zu lassen.

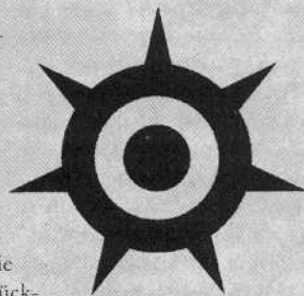
Weit verbreitet, häufig auch geduldet ist die Verehrung der **Elemente und Naturgewalten**, häufig als Teil des jeweiligen Gottes. So findet Firun in vereisten Regionen Anbetung als *Wintergigant*, während die *Sieben* oder *Zwölf Winde* als eigenständige Gottheiten gesehen werden. Zur Erdräsin *Sumu* wird noch heute in Andergast, Nordmarken und Tobrien gebetet. Im nördlichen Thorwal werden Moore als lebendig verehrt und mit Opferungen von Kindern besänftigt, während der Stiergott *Razorag* das tobende Schneegewitter schickt. Im Norden wie im Süden kennt man die Verehrung von *Baumriesen*. Geradezu personifiziert wird der Große Fluss, der insbesondere in Albertaina mit der mythischen Gestalt des *Flussvaters* gleichgesetzt wird; von Yaquir, Born und Mhanadi sind ähnliche Verehrungsformen bekannt. Auf den Zyklopeninseln findet man die Jünger des *Thylos*, die Efferd vor allem als Herrn der versiegenden Flüsse zu besänftigen suchen. Als *Herrin vom See* wird im Windhag die Fee Thalasia als Götterkind verehrt, deren Bergsee aus einer Träne Efferds entstanden sein soll. Auch von Ferkinas und Trollzackern ist bekannt, dass sie Quellen als heilige Orte verehren. Im Lieblichen Feld bis hinauf nach Gareth kennt man die *Feuersinger*, die zu Ehren Ingerimms immer wieder Brände legen und deren Löschung zu verhindern trachten. Im Raschtulswall steht ein Kloster, dessen Bewohner dem Feuer der Leidenschaft frönen und sich Wanderern ebenso hingeben wie Drachen und anderen Wesen. Eine apostatische Sekte auf den Zyklopeninseln verehrt die Lavaseen und betet zu einem obskuren Flammengott in Gestalt eines *Feuersalamanders*, von dem sie sagen, er sei der eigentliche Herr des Feuers und von Ingerimm und Travia entmachtet worden. Um *gefallene und gefesselte Giganten* haben sich ebenfalls eigenständige Kulte gebildet, beispielsweise in den Sichel-Gebirgen und dem Raschtulswall, und nicht nur Barbarenvölker verehren *Riesen* und *Trolle* als Götterkinder (was aber nicht heißt, dass man ihnen nicht auch im Kampf begegnen kann), ersteren werden mancherorts Menschenopfer dargebracht.

Im Kult der *Tsa* gibt es keine Ketzerei per definitionem, sondern nur 'neue Ideen' mit zum Teil widersprüchlichen Philosophien, die gelegentlich sogar Gewalt billigen. Wenn Gläubige zu sehr an der Grenze zum dämonischen Chaos wandeln, ist aber auch hier keine Duldung zu erwarten, während selbst Meuchlersekte, die 'ausgewählten Opfern zur Wiedergeburt verhelfen', nicht zwangsläufig der Häresie verfallen sind.

Der *Tsa*-Kult wie auch die wandelbare Hesinde-Kirche, ohnehin Brutstätten ketzerischer Ansichten und freidenkerischer Sekten, kennt Vertreter der verbotenen **Demokratie**, eine von der angenommenen Gleichheit aller Menschen (seltener: aller beseelten Lebewesen) vor den Göttern ausgehende Staatsphilosophie, die das Glück der Menschen in der Selbstbestimmung sieht. Während der einflussreiche *Bund der Freidenker* (Verbrüderung, Gleichheit und Freiheit im Weltgesetz) aus dem Lieblichen Feld gerade noch geduldet wird, wurde die *Sekte von Ilaris* (Zurückweisung von Götterfurcht, über Verstandeskraft zu einem Begreifen der Welt gelangen) vor über 200 Jahren verboten und mit unachgiebiger Härte ausgelöscht – ihr Gedankengut führt aber bis heute immer wieder zum Aufflackern neuer Gruppen von Ilaristen. Die Kirche der Peraine kennt die mittelreichischen *Ackerteiler*, denen zufolge Saatgut, Ackerflächen und Getreidefelder niemandem gehören und die schon mal mit Waffen eine Umverteilung an die Ärmsten fordern.

## Die Borbarad-Kirche

In der in den Schwarzen Landen verbreiteten Borbarad-Kirche (genau: Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und Seiner Schwarzen Mutter) haben der Portifex Maximus Xeraan und Erz-Prälatin Azaril Scharlachkraut die alten und neuen Borbaradianer geeint, die ihren Meister bereits vor seiner Rückkehr verehrten. Zum Erreichen höherer Ämter gilt die borbaradianische Seelenopferung als unabdingbar, die Baronswürde geht meist einher mit der Führung eines an magiephilosophisch geeigneten Orten errichteten Tempelklosters. Schwarz und Rot sind die kirchlichen Farben, als das Symbol Borbarads gilt die rote, siebenstrahlige Krone auf Schwarz, das *Heilige Testament des Borbarad* findet als Kirchenbuch Verwendung. Über die Identität der Schwarzen Mutter, die als Statue den Borbarad-Knaben auf dem Arm trägt, wird weithin gerätselt. Begangen werden die Feiertage *Borbarads Enthüllung* (2. Rahja), *Verkörperung* (22. Boron) und *Entrückung* (23. Ingerimm). Es heißt, dass in der Borbarad-Kirche bereits jetzt heftige Flügelskämpfe toben, so dass nicht klar ist, ob diese Apostasie das nächste Jahrzehnt überleben wird.



Eine obskure Sekte betet zum mysteriösen Pantheon der **Neugötter**, das die Zwölfgötter niedergerungen haben soll. **Andergast und Nostria** waren nicht vom Silem-Horas-Edikt betroffen und verehren gerade im Hinterland noch unterschiedliche Pantheons aus diversen Göttern, Heiligen und Naturgewalten. Nicht nur in Fasar wird noch heute zu den uralten tulamidischen **Stadtgötzen** gebetet, vor allem in Thalusion haben die alten tulamidischen Götter noch immer ihren Platz. Wo Praios in den mhanadistischen Steppen noch als Dämon der Dürre verabscheut wird, verehrt ihn der machtbetonte Kult der thalusischen Gutsherren als gnadenlosen Herrscher. Allen Himmels- und Erdmächten werden Rinder, Angehörige und Sklaven geopfert; zu Ehren des schwarzen Stiergottes *Ras'Ragh* (Kampf, Potenz, Viehherden), der roten Kuhgöttin *Peradschaja* (Hingabe, Fruchtbarkeit, Ackerbau) und ihrem goldenen *Kalb Rascha* (Liebe, Vergnügen, Mitleid) veranstaltet man blutige Stierkämpfe. Die grausame *Marhibo* (Tod, Wahnsinn, Visionen) soll mit Praios *Mha'Qasha* gezeugt haben, die als Schutzpatronin der Gemeinschaft Verehrung findet und deren Lehren besagen, dass das einfache Volk seinen Herrschern zur Not mit dem Leben dienen muss. Einige weitere Gottheiten wie *Al'Mahmoud* (Zeit, Wandel, Vergänglichkeit), *Efferd* (Wasser, Schifffahrt, Fischfang), der bis in die südlichen Dschungel bekannte Affengott *Tuur-Mhakaq* (Wildnis, Hinterlist, Jagd), *Feqz* (Mond, Nacht, Magie) und *Aves ibn Feqz* (Handel, Reise, Grenzen) komplettieren das thalusische Pantheon. Von vielen anderen tulamidischen Götzen kennen wir kaum mehr als die Namen, die auf alten Steinsokkeln genannt werden, darunter: Baar, Shelaq, Ankhatap, Tarisha, Urush, Sholvor, Bul'Atba, Gharut, Shelhezan. Andere tulamidische Glaubensrichtungen (insbesondere auch in Thalusa) haben Rastullah in ihr Pantheon integriert, mal als eigenständige Wesenheit, mal als Avatar des Giganten Raschtul. Die *Hadjinim*, Ordenskrieger, die zurückgezogen in Bergklöstern leben und einen uralten Moralkodex bewahrt haben, gelten als Hort solcher synkretistischen Lehren.

## Klein- und Kleinstsekten

Zahlreiche Sekten und Ketzereien lassen sich in die obigen Strukturen nicht eingliedern. Manche Kulte drehen sich unter anderem um echsische Götter wie *H'Szint* (eine selbst von der Hesinde-Kirche nicht tolerierte Sichtweise) und *Zsahh*, Geheimlogen des Horasreiches und Zirkel aller Regionen verfolgen die unterschiedlichsten religiösen Ziele. Im



freidenkerischen Brabak hausen seltsame Kleinsekten Tür an Tür, darunter der *Tempel von Licht und Dunkelheit*, die Schüler des *Onychophagus*, die *Ribunga*, die *Armleuchter*, das *Nonagon*, die *Lithosophen* und die *Pyramide des Cirraqu*.

Auch die Verherrlichung der *Himmelsrösser Rahjas* treibt hin und wieder seltsamste Blüten, und vor allem in Nordaventurien sowie Chababien sind *Wolfs-Kulte* bekannt. Im Hesinde-Tempel zu Al'Anfa stehen mehrere Altäre für Kinder und Verwandte der Göttin, von denen man andernorts noch nie gehört hat. Beträchtlichen Zulauf hat hier der schlangenleibige Hesinde-Sohn *Kryptor*, dessen Domäne als 'göttliche Kobra', deren Biss sogar Götter tötet' Gift und der Schutz davor ist. In der Khôm kennt man den feisten Verschlinger *Orcus*, im Bornland die *Verkünder von Dharasnon*. Auf der Syllanischen Halbinsel sollen phexische Mystiker *Pérex* als titanische Spinne ansehen, die ihre erbeuteten Schätze in einem Netz einspinnt, das sich über das ganze Himmelszelt spannt und dessen Knotenpunkte die Sterne sind. *Apokalyptiker* glauben, das Ende der Welt stehe bevor – oder wollen es herbeiführen. Verschiedene Zirkel rücken *Sphingen* als Quellen der Weisheit, *Greifen* als Verteidiger der Grenzen oder *Harpyien* als Medien zu den Göttern in den Mittelpunkt ihrer Verehrung, aber auch Feenwesen, andere Tierarten (vor allem Katzen- und Insektenartige), Tier- und Pflanzenkönige und sogar Landschaften.

## GOTTKÄISER UND VERGÖTTERTHE HERRSCHER

Die wenigen Kulte um Monarchen, die sich als Götter verehren ließen, sind kurz nach dem zumeist unnatürlichen Tod des vergöttlichten Herrschers wieder größtenteils in Vergessenheit geraten und wurden aus den Archiven getilgt. *Belen-Horas'* Ausrufung zum Gottkaiser soll die wahren Götter erzürnt und das Bosparanische Reich ins Chaos gestürzt haben, doch soll es heute noch im Verborgenen einen Zirkel geben, der ihn als Gott anbetet. Gleiches gilt für *Hela-Horas*, deren heutige Anbeter, die *Helaisten*, sich angeblich in den Ruinen des alten Horas-Palastes treffen. Manche Herrscher gelten in ihrem Kulturraum ohnehin als leibhaftige Halbgötter oder Alveraniare, seien es der Elfenkönig *Simia*, der Drachenkaiser *Pyrdacor*, der Echsenbezwinger *Raschtul al-Sheik* oder der bosparanische Reichsgründer *Horas*.

In einer feierlichen Zeremonie, die bis heute im Gedächtnis der Garether Bürger geblieben ist, wurde 997 BF die offizielle Erhebung von Kaiser *Hal von Gareth* in den Götterstand begangen. Obgleich Hal sich nur zum niederen Gott erheben ließ, galt seine Vergöttlichung vielen als schlechtes Omen, und heute werden die Katastrophen der folgenden Jahrzehnte auf den Zorn der Götter zurückgeführt, die Hal schließlich auch entrückten. Der verschwundene Kaiser wird vielerorts aber noch immer verehrt. Die kleine, aber wachsende und zunehmend ra-

dikale Sekte der *Halenser* hat ihm in Gareth bereits einen kleinen Tempel errichtet. Den Halensern gilt das Verschwinden des Kaisers – in

ihrer Sicht aus Verärgerung über mangelnde Verehrung und zuviel Zweifel – als der Anfang allen Übels der heutigen Zeit. Sie erflehen Hals Rückkehr, auf dass er das Reich wieder eint, es von Bedrohungen säubert und seine Anhänger erhört.

## DER HEILIGE HORAS

Horas' wichtigste Tempel (dem Praios geweiht) stehen in Vinsalt, Neetha und Horasia, als sein Tier gilt der Adler, der güldenländische Zirkon als sein Edelstein, seine Farben sind Gold und Scharlachrot.

Kaum ein Halbgott ist in seinem Ursprung so umstritten wie Horas. Die Praios-Kirche betrachtet ihn als den Sohn des Ucuri und erlaubt seine Anbetung nach einem Verbot unter Kaiser Raul seit den Priester-Kaisern wieder. Anderen Quellen zufolge soll Praios Horas mit der güldenländischen Magierin Gyldoria gezeugt haben, während im Horasreich selbst wiederum eine andere Sichtweise vorherrscht: Horas gilt hier als Erz-Alveraniar, der allen Zwölfen zugleich verbunden ist und als Gründervater und Schutzheiliger des ganzen Landes über allen weiteren Heiligen steht – und daneben in Missachtung der öffentlichen Lehren als Reichsgott angebetet wird, insbesondere von der radikalen Sekte *Söhne des Horas*. Ob er jedoch in seinem Ursprung ein gewöhnlicher Sterblicher oder von einem Gott gezeugt oder aber ein fleischgewordener Himmelsbote war, darüber schweigt auch das *Heilige Horarium*, in dem die Geweihten des Horasreiches sein Lob zusammengetragen haben.

Auf dem Rücken des Greifen Orungan erschienen, gilt Horas als erster Kaiser und Bote des Lichts, der seinen Untertanen Recht und Gesetz lehrte und schließlich wieder entrückt wurde. Das Volk nennt ihn auch den Erzheiligen, der die Anliegen der Menschen vor den Rat der Götter trägt. Als Schutzpatron von Land und Volk verehrt ihn fast jeder Liebfelder neben seiner eigentlichen 'Hauptgottheit'. Die ärmeren Schichten erhoffen sich seine Rückkehr; er gilt als Symbolfigur des Goldenen Zeitalters und steht für Zufriedenheit und Harmonie. Seine Taten sind in den *Horas-Apokryphen* (um 890 v.BF) niedergeschrieben. Die beiden höchsten Feste der Horas-Verehrung sind *Horas' Erscheinen* am 7. Praios (gleichzeitig der Tag der mythischen Reichsgründung im Jahre 1492 v. BF) und *Horas' Entrückung*, die immer an jenem Markttag im Phex gefeiert wird, der auf den ersten Tag eines Monatsfünftels fällt. Daneben gibt es noch allerlei kleinere Feiertage.

Eine Geweihtenschaft des Horas existiert nicht, doch gehört es zu den Aufgaben des *Heilig-Blut-Ordens* (siehe im Band *Aventurische Götterdiener*), den Glauben an den Erzheiligen zu verkünden.



## SIMIA DER ERNEUERER

Bei vielen Völkern gleichermaßen bekannt ist Simia. Im Zwölfgötter-Glauben der Sohn Tsas und Ingerimms, steht Simia der Erneuerer für den schöpferischen Neubeginn und verbindet den Erfindungsreichtum der Mutter mit dem Handwerkstalent des Vaters. Unter anderem gehen angeblich Töpferscheibe und Keramik sowie der Webstuhl auf ihn zurück. Eine eigene Priesterschaft gibt es nicht, die wenigen Tempel werden abwechselnd von Simia verehrenden Geweihten der Tsa und des Ingerimm geführt. Der wichtigste Simia-Tempel steht in Gareth, wo auch das Prisma eronnen wurde (ein dreieckiger Glasstab, der Praios' Licht in die Farben Tsas verwandelt). Dieses 'Tsa-Glas' hat im Praios-Kult heftigste Kritik ausgelöst, während die Neuerungen des fortschrittlichen Handwerks immer wieder zum Disput mit den eher traditionellen Dienern Ingerimms führen. Das Zeichen Simias ist die regenbogenfarbene Flamme, sein Stein der rötlich schimmernde Feueropal.

Die Elfen kennen *Simia-der-aus-dem-Licht-trat* als ersten ihres Volkes und ersten König der Hochelfen, gar als ersten Lichtelfen, der den Boden Deres betrat. Seine Stadt Simyala im Reichsforst soll von Schergen des Namenlosen vernichtet worden sein.

Als die dritte Frau Rastullahs kennen die Novadis die erfindungsreiche *Shimja*, die ihrem Herren immer neues Spielzeug ersinnt, das sie auch schon mal hinunter zu den Menschen schickt, um ihnen das Leben leichter zu machen.

Selbst bei den Brillantzwergen verehrt man Simia, die Tochter Ingerimms und Tsas, als Schirmherrin. Sie soll die Flucht ihres Volkes aus den Beilunker Bergen möglich gemacht haben und schuf aus ihrem Stein der Simia, einem Regenbogen-Brillanten, die *Sieben Flammen*, eine jede in einer der sieben Farben des Regenbogens, von denen jedes Volk der Zwerge und Elfen eine erhielt – als Symbol des Neubeginns in diesem Zeitalter der Menschen, das mit Borbarads Vernichtung seinen Anfang nahm.

## MADA, DIE GÖTTIN IM MOND

Niemand, der sich mit Magie oder dem Weltenmechanismus beschäftigt, kann den aventurischen Mond, das 'Madamal', ignorieren. Der Landmann weiß, dass der Mond die Säfte in Sumus Leib pulsieren lässt, Holzfäller wie Baumeister richten sich bei der Bearbeitung des Holzes nach dem Mondstand. Der Mond steht in enger Beziehung zu den – in Aventurien eher schwachen – Gezeiten, und auch der Monatszyklus der Frauen folgt häufig seinem Lauf. In Magie und Aberglaube spielen Madamal und Mondlicht eine bestimmende Rolle – seit 'Madas Frevel' (siehe S. 22, im Band MGS unter Sphärologie und MWV S. 5) durchziehen Kraftlinien (bisweilen auch 'Madas Haare' genannt) den Limbus und die Welt.

Im Zwölfgötter-Kult wollte Praios zur Durchsetzung seines Urteils gegen Mada nicht die Göttin der Magie berufen: Er misstraute Madas Mutter Hesinde. Daher schuf Ingerimm einen Stein, in den sie gebannt wurde, Boron warf Schlaf über sie, und Phex erhielt den ewigen Auftrag, Mada zu behüten. Phex gilt daher als Mondgott, dem auch die Macht über die Sterne am Himmel zugeschrieben wird. So wurde Mada "in der Sechsten Sphäre versteinert, inmitten der Sterne, deren Kraft sie freigesetzt hatte". Durch ihre ständigen Befreiungsversuche folgt der Mond keiner festen Bahn, und bisweilen geht ihre Auflehnung sogar so weit, sich direkt vor Praios' Sonnenscheibe zu drängen. Eine Sonnenfinsternis ist auch heute noch idealer Zeitpunkt für Hohe Magie, aber auch für namenlose und dämonische Manifestationen jeder Art. Noch heute wird im *Tanz der Mada* die Einheit von Körper und Geist, das Durchbrechen und die zyklische Wiederkehr zelebriert.

Obwohl sie von den Tulamiden und Almadanern, aber auch manchen Hexen als Bringerin der Träume und der Magie angesehen wird, findet man eine tatsächliche kultische Anbetung Madas allein in Almada, Aranen und Mhanadistan. Während man sie in Fasar in einem Tempel, der tagsüber verschlossen wird und in den nur das Mondlicht Einzug hält,

als Tochter Phexens und Herrin der Magie verehrt, besitzt sie im Punier Hesinde-Tempel einen großen Schrein (sowie einen Tempel im nahen Ort Madasee). Hier wird die Mondgöttin als Tochter Phexens und Hesindes angerufen und als Wandlerin in den Träumen angesehen, die des Nachts Weissagungen und Gesichte schickt.

Die Sekte der *Sha'ay Mada* verehrt die Mondgöttin im Namen Phexens und versucht, ihre Fingerzeige und Visionen zu deuten, um den namensgebenden 'Stein der Mada' zu finden, der laut der Lehre der Sekte von Mada auf Dere gesandt wurde und in viele Scherben zersplitterte (die Madamanten), durch die die Göttin Träume und Botschaften sendet. Die wenigen teils Phex, teils Hesinde geweihten Priester und etwa zwei Dutzend nicht geweihten (teils magisch begabten) Anhänger beten Mada als gebundene Göttin an, die mit dem Mond und der Magie assoziiert wird, und glauben, dass der Stein der Mada vollständig zusammengefügt die Herrin Mada wieder aus ihrem Gefängnis befreien und ihr die geraubten Kräfte zurückgeben könne. Zwei geheime Begründer der Sha'ay Mada sind die Politikerin Yanis di Rastino von Nordhain sowie Shebah al'Hammadah, ein mysteriöser Geschichtenerzähler aus Fasar. Als Zentrum gilt Punin.

Die *Schwesternschaft der Mada* dagegen ist ein Zusammenschluss von Hesinde-Priesterinnen, Magierinnen und angeblich sogar einigen Hexen, die Mada als Befreierin der Magie ansehen (siehe auch bei Hesinde auf S. 55). Zahlreiche magische Traditionen suchen nach der *Mada'ykha* (siehe MWV 198), die Madas Frevel vollenden soll, die Tulamiden fürchten *Bej'Kelhachamada*, den 'verderbten Sohn der Mada'.

Den Elfen war die *Träumende Madaya* die Erlöserin aus den weltlichen Krallen des Namenlosen. Sie gab ihre Wirklichkeit auf, um in die Wahrheit zurückzukehren, und träumt laut den elfischen Überlieferungen noch immer in einem Schloss in den Salamandersteinen. Sie wird als erste und letzte der Elfen bezeichnet und als größte der Lichtelfen verehrt.

Eher gefürchtet und als erster Mörder verflucht denn geliebt wird *Mada der Mörder* bei den Nivesen. Er tötete die Kinder der Himmelswölfin Liska und beendete so aus Neid und Habgier das gemeinsame Leben von Bruder Wolf und Schwester Mensch. Die Wölfe heulen in Vollmondnächten sein Mal der Schande an, das auch die Menschen beklagen. Parallelen dieser Geschichte zu den zwölfgöttlichen Legenden über den Namenlosen werfen ein unheiliges Licht auf Mada – trotzdem ist auch er eine Gestalt, der den Menschen geben wollte, was den Göttern zustand (ein Kernthema aller Mada-Mythen).

Selbst die Trolle kennen Mada unter dem Namen *Matscha* und berichten von einer Zeit, als diese noch nicht von drei Mondgöttern eingekerkert worden war. Auch die drittgeborene Tochter der ersten Menschen, *Marhyna*, erinnert in ihrem Schicksal an Mada (siehe S. 22).

## VON DER MAGIERPHILOSOPHIE

Besonders auf viele Mitglieder der Grauen und der Schwarzen Magiergilde, aber auch andere Freidenker übt die sogenannte 'Magierphilosophie' eine erhebliche Anziehungskraft aus. Die Ideologie ist in zwei große Zweige gespalten, die beide mit 'wissenschaftlichen' Methoden versuchen, die Substanz der Seele, ihre Begrenzungen und Möglichkeiten, ihre Transformierbarkeit und ihre Unsterblichkeit, vor allem aber ihr Verhältnis zu den alveranischen Gottheiten zu ergründen.

Die radikale Schule beharrt auf der Annahme, die Götter seien ebenso wie andere Geistwesen auch aus der Verehrung durch sterbliche Wesen entstanden, und zwar, indem diese Teile ihrer Seelenkraft auf Urprinzipien wie Leben und Tod oder Naturscheinungen wie Sonne, Sterne und Blitz übertragen hätten, ja, schließlich nach ihrem Tode selbst in diese Seelenkonstrukte aufgegangen seien. Daher richten sich die Forschungen und Überlegungen dieser Magier auf eine 'Vereinheitlichte Kräftetheorie', die nicht nur die elementaren Kräfte und Wechselwirkungen, sondern auch die Seelensubstanz, das Sikaryan und das Nayrakis, Lebens-, Karma- und Astralenergie mit einbezieht und die Übergänge zwischen diesen zu ergründen sucht. (Neuere Forschungsergebnisse besagen, dass diese Glaubensrichtung schon vor Jahrtausenden von einem Hochelfen namens Omethon entwickelt wurde.)



Die moderate Denkschule sieht die alveranischen Gottheiten zwar als 'primordiale Individual-Manifestationen von Sikaryan und Nayrakis', versucht aber aus der Mythologie und aus neuzeitlichen Beobachtungen herzuleiten, dass diese Wesen durchaus in ihrer Machtfülle begrenzt, nicht unsterblich und nicht allein in den höheren, inneren Sphären sind. Somit wären die Möglichkeiten ihres Eingreifens auf Dere beschränkt, namentlich durch Zahl und Glaubenseifer ihrer sterblichen Anhänger. Eine Seele, so die Überzeugung, gehe, durch entsprechende Riten und Meditationen vorbereitet, mit dem Tode direkt zurück ins Nayrakis und stärke so die Ordnung des Kosmos.

Beiden Strömungen sind sich einig in ihrer strikten Ablehnung von Dämonenpaktiererei, die für sie freiwillige Knechtschaft der Seelensubstanz bzw. Verminderung der kosmischen Ordnung darstellt, und der Borbarad-Religion.

Dennoch ist die Magier-Philosophie eines der von der Praios-Kirche am meisten bekämpften Glaubenskonstrukte. Sämtliche befürwortende Schriften, darunter Elon Carhelans ursprüngliche *Philosophia Magica*, fast alle Schriften Rohals und Aleya Ambareths *Tractatus Septelementaricum*, stehen auf dem Index der verbotenen Bücher. Alle anderen Kirchen stehen der Lehre ablehnend bis feindselig gegenüber.

Mit der Magier-Philosophie eng verbunden ist der *Atheismus*, die Abkehr von jeglicher Götterverehrung mit dem Ziel einer 'Gesellschaft der freien Geister'. Sowohl Magerphilosophie als auch Atheismus haben bei einem überzeugten Anhänger geringe spieltechnische Auswirkungen, die Sie in *Die Magische Bibliothek* beschrieben finden.

## DRACHENKULTUR

Drachen gelten als die mächtigsten aller Lebewesen, so dass es nicht verwundert, dass diese alten, magiebegabten Kreaturen von den meisten Kulturvölkern gefürchtet und bewundert, aber auch verehrt oder gar vergöttert werden. Große, alte Drachen fördern oder fordern eine solche Verehrung oft selbst, angefangen von regelmäßigen Tributzahlungen über Opferungen von Tieren oder gar Jungfrauen und Jünglingen (wie in den traditionellen Sagen) bis hin zu regelrechter Anbetung.

Von den meisten berühmt-berüchtigten Drachen sind solche Verehrungsformen bekannt. Heute sind dies vor allem der untote Blutkult des *Schwarzen Rhazzazor*, in dem die Trollzacker die Verkörperung ihres mythischen schwarzen Toten-Drachen sehen, und die alljährlichen Tributzahlungen der Hesinde-Kirche und des Horasthrons an *Shafir den Prächtigen*, der sogar Aldare Firdayon von Vinsalt zur Braut forderte und bekam (ihr gemeinsamer Sohn ist der Thron-Prätendent Khadan Varsinian).

Als Höhepunkt der Drachen-Anbetung gilt den Gelehrten zweifellos *Pyrdacor*, der sich im Zehnten und Elften Zeitalter von ganzen Reichen und Kulturen der Echsen und Elfen vergöttern ließ. Der tulamidische Kulturraum kennt noch heute das Märchen vom *Güldenem Drachenkönig*.

Die Magierakademie von Khunchom bewahrt neben zahllosen anderen Karfunkeln auch das 'Drachenei' des *Pyrdacor*. Aber nur wirre Gelehrte befürchten, dass heute noch jemand um die Wiederkehr des Goldenen Drachen beten könnte.

Auch die zwölfgöttlichen Kirchen kommen nicht umhin, zur Existenz *Fuldigors* und seiner legendären Brüder Stellung zu beziehen, den sechs *Hohen Drachen Alverans* und den sechs *Alten Drachen Deres* (siehe Kasten rechts).

Um jeden der Hohen Drachen ranken sich eigene, mehr oder weniger religiöse Kulte; mehrere Orden wurden in ihrem Namen gegründet. Der heute bedeutendste Drachenorden wird vom Hort der Hesindianischen Gaben mit den *Draconitern* gestellt, die sich *Naclador* verschrieben haben. Während der *Orden des Heiligen Famerlor* als erloschen gilt, kennt die Rondra-Kirche noch heute *Famerlor*-Sekten, deren Mitglieder durch todessehnsüchtige Heldentaten Unsterblichkeit zu erlangen suchen. Einige Geweihte, vor allem aber viele Söldner, verehren den Drachensohn *Kor* (s. S. 87). Manche *Hadjinim-Bruderschaften* im Raschtulswall gelten als Krieger im Namen *Famerlors* und auch die *Ritter des Immerwährenden Kampfes*, die Elite-Gardisten der Khun-

## Die Drachen Deres

Die *Alten Drachen* gelten als die Hüter des Gleichgewichts und der inneren Harmonie der Sphären, ein jeder auf eigene Art. *Teclador der Vorausschauende* hat die Gabe der Prophezeiung und greift ausgleichend ein, ehe eine Gefahr überhaupt entsteht. *Aldinor der Retter* verhindert Verluste von Gleichgewicht, ehe sie sich zu stark auswirken. *Nosulgor der Spender* hat die Gabe des alles durchdringenden Auges, um verlorenes Potential wieder zu finden. Er stärkt die unterliegenden Kräfte erst kurz vor ihrer Vernichtung, soll einer Sage nach aber sein einziges Auge verloren haben. Am geläufigsten ist *Fuldigor der Beender*, der im Eheren Schwert hausen soll und von mehreren Kulturen angebetet wird. Er gilt als Inbegriff historischer Allwissenheit und greift nur ein, wenn etwas Mächtiges über seine Zeit hinaus besteht. *Umbracor der Zerstörer* zerstört Ungleichgewicht mit gnadenloser Härte und soll auf einer Insel vor Güldenland über ein Drachenreich herrschen. *Pyrdacor der Bewahrer*, dereinst vielleicht der mächtigste der Alten Drachen, war Hüter des Gleichgewichts der Elemente, eine Wächterfunktion, die seit seinem Sturz vor drei Jahrtausenden verwaist ist.

Die *Hohen Drachen* werden als die 'Wächter Alverans' angesehen, die die Schöpfung selbst verteidigen. Es heißt, dass man sie selbst von Aventurien aus als das riesige Sternbild des Drachen erkennen kann, das nach anderer Darstellung aber der Leib eines noch unbegreiflicheren Ur-Drachen sein soll. Manche von ihnen gelten als Gefolgschaft bestimmter Götter – und nur hinter vorgehaltener Hand wird geflüstert, sie hätten sich ihren Platz in Alveran einfach genommen und seien in Wirklichkeit ebenbürtige Bundesbrüder, mit denen die Götter einen Teil ihrer Macht teilen. Dem Gefolge *Praios'* zugesprochen werden *Darador mit den hundertfarbigen Flügeln*, der Drache des Lichtes und Patron der Antimagie, der die Sonne gegen Angriffe der Dunkelheit beschützt und als ältester aller Drachen gilt, und *Branibor mit den Eisenschwingen*, der Hüter der Gerechtigkeit. Der ziegenköpfige *Yalsicor* ist der Drache der Freundschaft und Hoffnung und wird dem Gefolge *Travias* zugeschrieben. *Naclador* (auch *Varsinor* genannt) ist der Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen unhesindianisches Tun und wird als Gefährte *Hesindes* gesehen. Der löwenhäuptige *Famerlor* gilt als Beschützer des alveranischen Tores *Meliador*, Kriegsherr der Drachen und Lindwürmer, Schutzherr der Kampf magie und Legitimater im Kampf gegen Magie sowie als Gemahl *Rondras*, mit der er den *Schwarzen Kor* zeugte. *Menacor* schließlich gilt als der sechsflügelige Wächter des Limbus.

chomer Drachenei-Akademie, sind gerüchteweise eine verschworene, *Famerlor* und *Kor* anbetende Gemeinschaft.

Selbst bei den *Novadis* ist in *Fasar* eine Sekte bekannt, die *Rastullah* und *Famerlor* gleichsetzt. Auch militärische Einheiten wie *Drachengarde*, *Dragoner*, bornländische Geflügelte und der Königliche Orden des *Roten Drachen* im *Lieblichen Feld* pflegen oder pflegten eigene Altäre. *Limbus-Magie* wird oft mit Anrufungen *Menacors* verbunden, dessen Wächterfunktion seit der Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* von allen Gilden gepriesen wird. Der mysteriöse *Orden der Sechs Flügel Menacors* hat sich ihm verschrieben (siehe *MWW 199*).

Sowohl der aranische Drakologe *Pher Drodont* wie auch die Sterndeuterin *Niobara*, die den allwissenden *Fuldigor* aufsuchten, haben Geheimkulte hinterlassen, die heute noch als aranische *Qabalyim* und *Kabalen* aktiv sein sollen. Eine fatalistische Gruppe in der Oase *Yiyimris* verehrt einen dreizehnhöpfigen *Drachen der Vergänglichkeit*. Die Magier des Konzils der Elemente betrachten sich als Erben der Drachen, die angeblich einst *Drakonia* erbauten; in der Drachenhalle stehen die Standbilder von sechs lebensgroßen, vermutlich *Hohen Drachen*. Der *Drachenorden*, eine mystische Gemeinschaft, die die *Hohen* und *Alten*

Drachen verehrt, hinterließ Spuren in Almada, Selem und Warunk; Ordensgründer und Verfasser des verschollenen Draconomicon waren gewiss keine Menschen.

Als größtes Heiligtum vieler Drachenkulte gilt die *Fliegende Insel der Hohen Drachen*, in der manche jedoch nur eine Verkörperung des Sternbildes Drache sehen. Symbol der Verehrung sind auch die Drachenlilie und die sagenhaften Drachlinge (Mantra'kim). Bedeutende Dokumente sind diverse als *Draakologikon* bezeichnete Werke und das *Compendium Draakomagia*.

Selbst als Feindbild stifteten Drachen Kulte. Das Wappenbild des Drachen

wird traditionellerweise nur an Drachentöter vergeben (die oft selbst als Heilige verehrt werden). In Phecadien und in den Rakula-Hügeln Garetens wird an Schreinen berühmter Drachentöter gedacht, am Schrein von Drachenzwinge (Bornland) um Beistand gegen Drachen gebetet. Der Einsame See beim entrückten Kloster Abbadom im Lieblichen Feld enthält Visionen pilgernder Rondra-Geweihter zufolge das Skelett des von Geron mit Siebenstreich erschlagenen Wurms von Chababien. Den Zwergen gilt der Drache als das Urböse überhaupt. Die Drachen der Thorwaler hingegen rühren eher vom Kampf gegen Seeschlangenkulte her.

# VERBAPPT, DOCH NICHT VERGESSEN – DER GOTT OHNE NAMEN

## DER NAMENLOSE FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Macht, Erfolg, Selbstsucht, Versuchung, Lüge und Verrat, Heimtücke, Selbstverstümmelung, Hass, Zerstörung

**Pantheon:** Zwölfgötter und andere (jeweils als großer Widersacher)

**Schöpfungslehre:** Los/Sumu, jedoch in vielen anderen Lehren erscheinend

**Verbreitung:** ganz Aventurien, vor allem in Hochkulturen, jedoch fast überall verboten

**Wichtige Tempel:** unbekannt

**Feiertage:** die Fünf Tage ohne Namen, die Zeit zwischen den Jahren

**Sternbild:** Namenlose Sternenleere

**Beinamen:** der Dreizehnte, der Gesichtlose, der Guldene, Rattenkind und viele weitere

**Dienste, Heilige, Erwählte:** das 'Rattenkind', die Augen des Namenlosen, Pardona (Legatin und Zunge des Namenlosen), Erzvampire

**Heilige Orte:** geheim

**Sinnbilder:** namenlos (Sammelbezeichnung für alles Böse), zum Namenlosen gehen (verdammte sein), 13 (unheilige Zahl)

**Heiliges Tier:** Ratte, Spinne (vor allem bei den Tulamiden), Vampirfledermaus, einige Drachen (Mittel- und Nordaventurien), Schakal (Südaventurien)

**Heilige Farben:** Schwarz, Purpur (als Farbe der Mächtigen), Gold

**Heilige Pflanzen:** Rattenpilz, Blutbuche (seltener Baum), Purpurmohn (Rauschmittel), Dämonenkrallen (Blume), Morgendornstrauch (verfluchte Pflanze), Bittersüßer Nachtschatten (Giftpflanze)

**Heilige Steine:** Chrysopras, Rauchquarz, Pechblende, Mondstein

**Opfergaben:** Haare, Blut, Auge, Gliedmaßen, Menschen- und Tieropfer, Gold, geweihte Artefakte und heilige Pflanzen oder Tiere anderer Kulte

**Kirchenstruktur:** unabhängige Kulte, Zirkel und Splittergruppen; gelegentlich im lockeren Kontakt zueinander stehend.

**Politischer Einfluss:** lokal durch einzelne, von ihrer Umgebung nicht erkannte Anhänger in hohen Positionen

**Hierarchie innerhalb des Kultes:** groß, die Grade innerhalb der Priesterschaft sind klar abgegrenzt; die Anhänger sind unterteilt in *Unwissende, Ahnende* und *Wissende*.

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** gering

**Feindbilder:** die Ordnung der Zwölfgöttlichen Welt,

Mitleid, Selbstlosigkeit, Barmherzigkeit, Gehorsam, Sittlichkeit

**Lehre der Kirche:** Erlange Macht, um die falsche Ordnung zu zerschlagen! Zerschlage die falsche Ordnung, um Macht zu erlangen!

**Ziele der Kirche:** Schwächung der alten Ordnung der zwölfgöttlichen Kulte, Heraufbeschwören der Längsten Nacht und des Dreizehnten Zeitalters

**Jenseitsbild:** keines; wer dem Namenlosen dient, soll ewig leben.

**Weltbild:** Die Welt gehört seit Anbeginn der Zeiten dem Namenlosen und seinen Dienern. Doch neidische Götter haben sie ihnen geraubt. Ihre Kulte müssen vernichtet, ihre Altäre gespalten werden.

**Menschenbild:** Nur wer Regeln bricht und den Mut und die Weisheit aufbringt, dem mächtigsten der Götter zu folgen, ist es wert, die Menschen und die Welt zu beherrschen. Alle anderen sind nur Vieh.

**Stärkste Argumente:** "Moralität verhindert den Sieg." – "Wer die Gläubigen anderer Kulte enttäuscht, schwächt diese." – "Lebewesen sind fehlbar und verführbar."

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Der Namenlose ist das Böse an sich und man spricht nicht über ihn.



## VOM WESEN DES NAMENLOSEN

„...“

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen, Band XIII. Dies ist Rohals Reaktion auf die Frage "Was ist das Böse, Meister?" – die einzige Frage, die der Weise je unbeantwortet ließ.



»Der Namenlose ist das Böse an sich, der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht, sich und seine dämonische Brut davon zu nähren. Voller Verschlagenheit und List ist sein Wesen, er hasst wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstoßenheit, Gift, Versuchung und Verrat.

Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum. Wehe aber jenen, die ihm folgen, denn sie geben ihre Seele um eitlen Tand und leere Worte.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Hinter allem Seienden sickert ein Schatten durch das Weltgefüge: eine Entität, derart böse und verdammt, dass sie ohne Namen bleiben muss. Der Namenlose Gott gilt als die erzverderbliche Macht, das personifizierte Allböse, das Verrat am Kosmos begangen hat. Seine Existenz ist das gewollte Böse (während die Dämonen gar nicht anders können, als zu zerstören).

Oft gilt er als Dreizehnter (Großer) Gott und größter Widersacher der Zwölfgötter. Dem Namenlosen gehören fünf unheilvolle Tage im Jahr, wenn die Sternenleere im Meridian steht. Seine skrupellosen Priester versuchen heimlich, wankende Seelen zu verführen und die Macht in verschiedenen Teilen Aventuriens an sich zu reißen. Ihre oft prächtigen, in Schwarz und Purpur gefärbten Roben tragen sie nur während besonderer ritueller Handlungen oder Treffen.

## VOM WISSEN

»Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach Namenlosen nennt, nur wenig [...] Selbst manche Gläubige der Herrin der Weisheit halten es offenkundig für erträglich, Lügen oder Halbwahrheiten in die Welt zu setzen, als zuzugeben, wie wenig sie tatsächlich wissen. Inwieweit die hier angeführten Darstellungen also der Wirklichkeit entsprechen, ist eine Frage, die nicht einmal die Zwölfe beantworten können – oder wollen.«

—Aus den Chroniken von Ilaris, Schriften einer ketzerischen Hesinde-Sekte aus Zorgan und Jergan, um 810 BF

Vier von fünf Aventuriern wissen über den Namenlosen kaum etwas außer seiner Bezeichnung und dass er Feind aller Götter und Menschen ist. Alle sonstigen Vorstellungen vermengen sich mit denen über Dämonen und Geisterwesen, Kobolden und Elementarwesen, Hexen und Schwarzmagiern zu abergläubischem Geschwätz, Gruselgeschichten und den sprichwörtlich namenlosen Dingen, 'über die man nicht spricht'. 'Selbstverständlich sind Ratten Tiere des Namenlosen, denn sie plündern Scheune und Speicher, um die Menschen zu verderben – und die Mäuse sind die Diener der Ratten.'

Der Namenlose wird für Erklärungen oft überstrapaziert, so dass es vom Elfen über den Kindsmörder bis hin zum Dämonenpaktierer jedem geschehen kann, als Scherge des Rattenkindes bezeichnet zu werden.

## DAS UNGEPAHPTE

Es ist ein Paradoxon, dass keine andere göttliche Wesenheit so viele Namen kennt wie der Namenlose: durchgehend Auslassungen und Umschreibungen, denn sein Wahrer Name scheint seit Äonen vergessen. Der Gott ohne Namen, der Gesichtlose und der Dreizehnte sind die häufigsten Bezeichnungen. Rattenkind soll bei alten Völkern verbreitet sein, die Namen der Güldene oder Goldener Gott spielen auf eine Erscheinungsform an. Als Älterer der Äonen soll er der erste Gott sein. Die Tulamiden nennen ihn Iblis (etwa: 'Netzweber'), die Nivesen fürchten nur den Überzähligen, die Maraskaner fluchen auf den Bruder- oder Geschwisterlosen, die Waldmenschen kennen den Bösewicht Burdaq, der seines Tapams beraubt wurde, Zyklopen spüren den Herren des Weltenbrands, die Elfen knurren vom wesenlosen dhaza ('das-das-

Eins-zerstört' oder 'das-das-Sein-bekämpft'), während die in Ewigkeit meißelnden Zwerge alles Böse dem Drachen ihrer Historie zuschreiben. Alte Siedlungsgebiete der güldenländischen Einwanderer glauben an den Verheißenen. Seine Anhänger intonieren Gesänge an den Purpurnen, Ihn, der liegt, den All-Einen oder den Herrscher der Herrscher.

## VOM URSPRUNG

»Im Morgentraume des fernen Westens erschufen und verehrten die Sterblichen einst drei böse Götzen, die ihnen die breit gewölbte Welt woben. Ihre Namen waren Gier, Tücke und Hass und so wurden sie altgierig auf ihren Idolen geheißenen. Die Gier wollte die Huldigungen nicht teilen, worauf sie vom Hass gewürgt wurde. Die Tücke erkannte die Gelegenheit und legte sich dunkel über beide, bis die drei Götzen eins wurden. Der Eine war jedoch noch voller Hass auf seine gierige Tücke und verschlang in der Wut seinen eigenen Namen, bis von ihm nichts blieb als Böswilligkeit, die er in die Welt hinausstrug, denn sein Volk hatte er im Kampf längst zerschlagen.«

—verbotenes Manuskript aus dem Nachlass der Tepheara von Methumis, 976 BF, archiviert in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu Gareth

Thesen, die wie diese einen Ursprung des Namenlosen aus ethischen, kosmischen oder emotionalen Prinzipien ableiten, gibt es zuhauf. Beunruhigend häufig findet sich auch das Motiv des Erstgeborenen und zur Herrschaft berechtigten Unsterblichen, der von seinem lichten jüngeren Bruder betrogen wurde.

Sowohl Verehrer wie Gegner versuchen, den Namenlosen bisweilen mit anderen Wesenheiten zu identifizieren: mit dem Dämonensultan, dem Eingott Rastullah, dem dreizehngehörnten und ebenfalls angeketteten Satinav, dem zerschlagenen Elementarherr der Kraft, dem Drachen Pyrdacor oder auch dem Orkgötzen Brazoragh.

Die Annalen des Götteralters erzählen die von den meisten zwölfgöttlichen Kulturen akzeptierte Mythologie um die Widersachergottheit (siehe S. 22f.): Herrschaft, Götterkrieg, Namensraub und Verbannung, Verrat und abermalige Niederlage, die mit Gefangenschaft einhergeht.

»Dreizehn Ketten aus schierem Eternium, dem überschweren Gold der Götter, fesseln den Namenlosen Gott in die Große Bresche. Tausend Meilen misst jede Kette und jedes Glied ist so groß wie ein Kriegsschiff und so schwer wie ein Berg. Sie singen, gespannt von der Kraft des stärksten aller Götter, im Widerspruch von himmlischen Sphärenklängen und schrillum Zorn.«

—aus der heiligen Originalfassung der Annalen des Götteralters, zurückgehend auf Cereborn, ca. 1.400 v.BF

## VON DEN NAMENLOSEN TAGEN

Fünf Tage und Nächte zwischen 30. Rahja und 1. Praios hat der Namenlose an sich gerissen. Sie sind eine verfluchte Zeit, in der Unheil und Alpträume hervor kriechen, nderische Wesenheiten über das Land wandeln und seine Diener auf Seelenfang gehen. Die Menschen verbergen sich betend in ihren Häusern, während manche Städte wüste Orgien feiern. Es werden keine Geschäfte abgewickelt, keine Urteile gefällt und keine Waffen getragen. Nivesen setzen alle zu dieser Zeit geborenen Kinder aus, Thorwaler bleiben im Hafen, den Zwergen gilt es als die Zeit, in der das drachische Himmelsfeuer am stärksten brennt und Angrosch verwirrt und geschwächt ist.

Die Novadis kennen die Namenlose Tage dagegen nicht, sondern feiern am 1. sogar einen Feiertag: den Tag der Rache.

Anhänger des Gesichtlosen glauben an sphärische Mächte, die jeweils einem Tag zugeordnet sind (die Tagesherrscher), und benennen nach ihnen die Zeit zwischen den Jahren: Isyahadin, Apestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad – allesamt angeblich mit dem Dreizehnten verbundene Dämonen.

Die Namenlose Sternenleere, jene Finsternis, an der der dunkle Gott den Zwölfkreis an seiner schwächsten Stelle zwischen Leidenschaft und Gesetz brach, steht in diesen Tagen im Meridian. Die Zwölfgötter haben dann nur wenig Macht, ihre geweihten Diener zweifeln, das Wirken von Wundern fällt ihnen deutlich schwerer.

## VON ДІПЕРП UND RÄPKEN DES BÖSEN

Dem Namenlosen dienen Tiere, Monstrositäten und denkende Wesen: Anhänger wie Priester sollen sich hinter einer Maske von Rechtschaffenheit verbergen und nächtens dunkle Kulträume aufsuchen, wo sie – so sagt man – Blutopfer bringen und sich selbst verstümmeln. Mit dem Versprechen von Macht im Ohr verfallen Wankelmütige den Verheißungen des Kultes. Schnell findet sich ein Dutzend degenerierter Adliger, verorbter Großbürger, hasserfüllter Söldner und rachsüchtiger Hausdiener, die einem goldmaskierten Priester lauschen.

Mit Intrigen, Morden und Dunklen Wundern verdirbt der Kult Gemeinschaften, Tempel, Herrscher und ganze Reiche – und zerstört sie schließlich.

## GEHEIMNISSE DES NAMENLOSEN (MEISTERINFORMATIONEN)

### MYTHOLOGIE

*»Warum sprechen die Ungläubigen immer von den 'unteilbaren Zwölfen'? Zwölf ist, wie jeder Kundige der Al'Gebra weiß, durch 2, 3, 4 und 6 teilbar! Waren die Götter einstmals unteilbar, also dreizehn oder elf? Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.«*

*—aus den Schriften des Zauberers Abdul el Mazar, Oase Yiyimris, ca. 1003 BF, einige Jahre später von einem Auge des Namenlosen entführt*

Der Namenlose, aus sich heraus wohl mächtigste Entität im Kosmos, war einst der Gott der Herrschaft, ehe er selbst seinen Untergang herbeiführte. In allen Zeiten nach seiner Einkerkung im dritten Zeitalter galt das Streben des Gottes ohne Namen seiner Befreiung aus den Ketten Ingerimms, dem Sternengefängnis Phexens, dem Blick Praios', dem Grollen der sechs Hohen Drachen und den schmatzenden Niederhöhlen mit den malenden Schaufeln der Seelenmühle hinter ihm. Er ist der Gott, der sich selber schändet, um seiner Strafe zu entkommen; er reißt sich Körperteile aus und schleudert sie durch die Sphären: Im fünften Zeitalter raufte er sich das Haar, im sechsten Zeitalter, das als das 'Glückliche' bezeichnet wird, buhlte er mit Dämonen und gab seinen Samen. Im siebten Zeitalter löste sich sein Schatten und wurde sein größter Diener und handelnder Avatar (das wahre *Rattenkind*, in unwissenden Quellen häufig synonym mit dem gefangenen Gott verwendet), und im achten opferte er ein Auge, das in dreizehn Teile zersprang (die *Augen des Namenlosen*). Das neunte Äon kostete ihn seine rechte Hand, die als Dämon *Maruk-Methai* seinen Geweihten Kraft und Führung gibt, im zehnten Zeitalter riss er sich das Gesicht herab und schmetterte es auf Dere. Im elften Äon biss er sich die Zunge ab, die in Gestalt der Elfe *Pardona* seine Lügen verbreiten soll. In der anbrechenden zwölften Weltenstunde sollen die rasenden Zähne des Namenlosen hervortoben, bevor er sich im 13. Zeitalter sein Herz selbst herausreißt, alle Teile wieder zusammenfinden und die kosmischen Ketten unter dem sich erhebenden Gott bersten.

Immer wieder hat der Liegende angeblich andere Unsterbliche versucht: Levthan, die verdüsterte Etilia, eine von Ifirns Schwänen, Pyrdacor, Borbarad. Er hat Dämonen an seine Seite geholt und zu Handlangern gemacht. Als *Daimon* verführte das Rattenkind zwei Walddelfen-Sippen und ließ sie im Orkland neben dem größten aventurischen Hort Phexens die Stadt Ohort errichten. Der Meister der Lüge versucht stets, das herrschende Volk eines Äons zu verderben, um die Ernte ihrer Seele einfahren zu können (und die Zwölfe sollen sogar so perfide sein, dem Namenlosen zu Beginn eines neuen Zeitalters als Ablenkung manchmal ein falsches Herrschaftsvolk 'zum Fraß vorzuwerfen').

*»Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.«*

*—Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen, heiliges Buch seiner Anhänger, angeblich in den Dunklen Zeiten auf Papier gebannt, Auszug aus der I. Lobpreisung*

Wenn der Namenlose zu Beginn des Dreizehnten Zeitalters die Sonne vom Firmament reißt, wird die Längste Nacht anbrechen. Dann wird sich die Letzte Schlacht mit den Niederhöhlen nicht mehr aufschieben lassen. Der Lauf der Welt ist fest gefügt, doch nicht im Detail: Wieder werden es Sterbliche sein, die auf Seiten von Licht oder Finsternis eine Entscheidung herbeirufen können – in einem Äon, in einem Jahr, in diesem Augenblick.

### VON DER VERFÜHRUNG

Die Faszination des Gottes ohne Namen erfasst vor allem die Klugen, die Unerfüllten, die Verzweifelten – und die schlichtweg Bösherzigen. Der Ruch des Verbotenen zieht Gelandweilte an. Von Schicksalsschlägen Heimgesuchte wenden sich von den Zwölfen ab und suchen nach einer neuen Macht, die Sicherheit vor allem Unglück verspricht (weil sie selbst das Unglück ist ...).

Die *XIII Lobpreisungen des Namenlosen* (siehe **DMB XII**) verführen vor allem die Gebildeten und Halbgebildeten und bestechen durch ihre fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen jedes Aventuriers zu beantworten. Der Leser wird mit Wissen beeindruckt, das einfach kein Sterblicher haben kann, und stellt – zunächst skeptisch lächelnd, dann mit stockendem Atem, schließlich den rettenden Wahnsinn ahnend – fest,

dass sich jedes bedeutende Ereignis der Weltgeschichte auf das Wirken des Namenlosen zurückführen lässt. Scheinbar ist alles bestimmt, ihm anheim zu fallen.

Als Bauernfänger sind Handleser und Sterndeuter unterwegs, die die Opfer nach und nach auf Enthüllungen vorbereiten (oft unter dem Mantel von okkulten Praktiken zugunsten eines bisher unbekannten Halbgottes, meist aus dem Gefolge von Rahja, Phex oder Boron), die andernfalls jeden gläubigen Aventurier in die Flucht schlugen. Die eigentlichen Missionare treten erst auf, wenn neue Jünger bereits deutliche Anfälligkeit gezeigt haben. Andere Kultisten werden mit List und Gewalt geformt: Findelkinder, deren Eltern erschlagen wurden und die nie etwas anderes kennen lernen als den Kult, oder Unglückliche, die mit Rattenpilzen oder anderen Rauschpflanzen betäubt werden, bis sie allen Einflüsterungen nachgeben. Beschwörer, die sich die Duglums-Pest zugezogen haben, erhalten das Angebot, innerhalb von sieben Wochen eine arglistige Aufgabe für einen Zirkel zu erledigen, und bekommen danach das sakrale Gegenmittel.

Ungewöhnlich viele Anhänger finden sich unter den Trägern weltlicher und himmlischer Macht: Barone, Grafen oder Höherstehende wie *Rohafan von Pulos* und *Falgund der Verfluchte*, ein einstiger Herzog Weidens. In manchen Provinzen kann jeder zehnte Adlige heimlich mit dem Erzbösen sympathisieren. Sogar Geweihte fallen den Lügen zum Opfer, lassen sich zum Diener des Namenlosen weihen und verrichten dennoch viele Jahre unerkannt ihren Tempeldienst. Die Zahl der Gottfrevler ist größer, als jeder Sterbliche ahnt. Die geheime Geschichte kennt ein Dutzend Fälle von Kirchenoberhäuptern, die in Wahrheit hohe Diener des Rattenkindes waren.



## VOM KULT

Die Anbetung des Namenlosen soll – zumindest die Menschen betreffend – in wichtigen Teilen mit den ersten güldenländischen Siedlern nach Aventurien gekommen sein. Häufig im Verborgenen gärend und von fast allen anderen Religionen geächtet, herrschte der Kult im Laufe der Geschichte auch mehrmals öffentlich.

Ein festes Kirchengefüge existiert kaum. *Pardona*, die Erwählte des Namenlosen für Aventurien, bedient sich nur zeitweise einzelner Zirkel. Der höchste Geweihte unter den Menschen, der *Meister der Namen*, ist unter vielen Kultisten nur Legende. Aktivitäten der Augen des Namenlosen und Pardonas im Riesland und Güldenland zeigen, dass die Anbetung global ist und der "Namenlose mehr Geweihte hat als alle Zwölfe zusammen".

Bei den Anhängern des Namenlosen gibt es zwei Hauptströmungen. Die eine sieht in ihm den *Wahren Gott der Herrschaft*. Die andere Glaubensausrichtung hat weniger Anhänger und ist doch ungleich gefährlicher. Ihre Vertreter, zumeist Schwarzmagier, sehen den Namenlosen als *Fürsten der Niederhöhlen*, dessen wahre Macht die Zerstörung ist. Ebenfalls unterscheidbar sind die einflussreicheren Kulte, die nach Macht streben, und die gefährlicheren, die von Rache, Zorn oder Wahnsinn geprägt sind.

Riten und Zeremonien drehen sich häufig um das Überschreiten von Grenzen, die einem andere aufgezwungen haben, um die Geschenke, die der Gott willigen Anhängern macht (diesseitige Macht, ewige Jugend oder Wiedergeburt), und um die Bestrafung derjenigen, die den Zielen im Weg stehen. Massen-Ekstasen, eiserne Zucht, Menschenopfer und Entweihungen zählen noch zu den moderateren kultischen Handlungen, deren Widerwärtigkeit bis in Bereiche vordringt, die die Phantasie nicht zu ertasten wagt.

Die Verehrung des Namenlosen hat so viele Sekten wie der finstere Gott Beinamen: Anhänger mit Glatze und Bart (in der Art des Rohafan von Pailos), goldgierige Gebetspländer in Phexcaer, Meuchler mit Spinnentätowierungen unter dem Kinn, ein nur halbverborgener Bettlerkult um einen aussätzigen Gott in Fasar sowie Jünger, die den Dreizehnten als reuigen Frevler sehen, der sich die Rückkehr nach Alveran verdient hat. Die *Schlitzer*, von denen der Garether Marek aus der Valpo-Zeit der Bekannteste ist, meucheln Priester und sammeln ihre Augen, um auf diese Weise selbst zu einem der Augen des Namenlosen erhoben zu werden. In den Dunklen Zeiten soll eine Sekte die Zyklopen als Kinder des Einäugigen angebetet haben. Die Zirkel agieren recht unabhängig voneinander, bisweilen finden sich gar verschiedene Gruppierungen in einer Stadt, ohne voneinander zu wissen.

## VON DEN WEIHEGRADEN

Vier Weihegrade kennen die namenlosen Kulte. Die charismatischen Geweihten tragen während ihrer Riten meist Roben in Schwarz und Purpur, das Oberhaupt eine goldene Maske. Möglicherweise hat es mit der Gefangenschaft des Dreizehnten zwischen der Sechsten und der Siebten Sphäre zu tun, dass eine Weihe nur erfolgreich ist, wenn sie mit Verstümmelung (also dem Opfer von Körperteilen und damit Lebensenergie) verbunden ist. Andererseits scheint die Karmaenergie für Namenlose Wunder ebenso frei zu fließen wie für die der Zwölfgötter.

Niedere Diener opfern dem Gott Zehen, Finger, alle Haare bis zur Glatze, Ohr oder Nase. Der zweite Weihegrad kostet meist ein Auge, die Geschlechtsteile, eine Hand oder einen Fuß, die dritte Weihe führt zum Verlust von Zunge oder Schatten, während die höchste Salbung dem nunmehr Erzweweihten die Seele raubt, und keine Macht dieser Welt kann sie ihm wieder zurückgeben. Verstümmelungen sind in Aventurien, einem Land des Krieges und körperlicher Strafen, nicht selten, fallen also auch nicht unbedingt auf – selbst der Verlust des Schattens kann durch Zauberei erfolgen. Die Inquisition musste wiederholt feststellen, dass Geweihte des Namenlosen selbst unter der Folter nicht sprechen oder gar weiterhin ihren Gott preisen – so wie es die Legenden auch von den Heiligen der Zwölfe berichten. Mehrfach lösten sich Angehörige höherer Weihegrade bei ihrem Tod in Rauch, Sphärenkreischen oder schwarze Schattenwesen mit Flügeln auf.

## VON DUNKLEN WUNDERN

Mirakel und Liturgien des Namenlosen sind stets auf Verführung, das Erlangen von Macht oder das Zerstören der Göttlichen Ordnung gerichtet (und unterscheiden sich gerade in letztgenanntem Punkt damit deutlich von allen anderen karmalen Wirkungen). Große Wunder – also ein direktes Eingreifen des Gefesselten – sind nicht bekannt.

Hinweise zur Art der namenlosen Liturgien finden Sie in *Aventurische Götterdiener*.

## HEILIGTÜMER, ARTEFAKTE, TALISMANE

So widerstreitend die einzelnen Traditionen und Liturgien der Kulte und Sekten des Namenlosen sind, gibt es doch einige typische Ritualgegenstände. Als größtes Heiligtum gelten die sagenumwobenen Inkarnationen wie *Haare und Augen des Namenlosen*. Doch nur die größten Kultstätten entstehen um solche Leibhaftigkeiten des Gottes. Daher sind Nachbildungen, Abbildungen von Verstümmelungen und Behältnisse für die Inkarnationen sehr verbreitet. (Eine Parallele zum Rastullah-Kult ergibt sich nur scheinbar: Die Novadis versuchen, eine Darstellung ihrer Gottheit zu vermeiden, während die Namenlosen Kulte geradezu versuchen, die leibhaftige Präsenz des Dreizehnten herbeizuführen.) Bekannt wurden goldene Statuen eines gesichtslosen Liegenden, verstümmelte Rumpfe und Arme, durchwegs aus Gold und mit edlen Gesteinen gefertigt, Saiteninstrumente, die tatsächlich oder scheinbar mit einem göttlichen Haar bespannt waren, göttlich belebte Spiegel oder Schattenbilder, Kanopen mit Imitationen konservierter Organe, überdimensionale vampirartige Fangzähne, kunstvollste Samenbeutel, Nachbildungen des göttlichen Phallus, Kultschädel mit oder ohne Auge sowie zungenlose Münder. Ratten, dreizehnbeinige Spinnen sowie Purpurwürmer (als Würmer, nicht Drachen) sind seltene Begleiter, goldene Ketten, purpurne Blutstropfen und ein schwarzes Skalpell bisweilen Attribute. Manchmal wird der Gott als Dreizehnter dargestellt: über den geschmähten Symbolen der Zwölfe triumphierend, den Kreis der Ehrfurcht gebietend dargestellten Zwölfe noch überragend – oder in ihm fehlend. Klassische Symbole sind die Dreizehn, seltener auch Prais' Eins sowie die Spalte im Kreis und das astrologische Symbol der dreifach umketteten Bresche. Purpur ist die Farbe von Herrschern und Königen. Daher wird sie auch vom Namenlosen, der sich als Herr der Welt sieht, beansprucht. Dass Schwarz die Farbe Borons ist, hat schon zu Irritationen geführt, die schnell wegfallen, wenn klar wird, dass die tatsächliche 'Farbe' des Namenlosen die Finsternis ist – ein bedeutender Unterschied.

## DAS NAMENLOSE IM ABENTEUER

Beim Einsatz namenloser Kulte in Abenteuern sollten Wert auf Heimlichkeit, Tücke, Intelligenz und Konsequenz sowie wichtige Unterscheidungsmerkmale zum anderen großen Übel, der dämonischen Siebten Sphäre gelegt werden. Geweihte des Namenlosen riechen nicht nach Schwefel, sind mittels keiner Zauberei zu erkennen und können jeden zwölfgöttlichen Tempel betreten. Wo die Dämonen durch Chaos hervorstecken, zeichnen sich die Diener des Namenlosen durch langfristige Pläne und Präzision aus. Das Grauen ziehen sie nicht aus dem gänzlich Fremdartigen der Niederhöhlen, sondern aus dem alltäglichen Bösen, den Abgründen in den Seelen der Menschen, der Finsternis, die nur eine Handbreit entfernt gähnt. Der Namenlose will die Schöpfung nicht vernichten (bis sie nur noch Nichts ist), sondern zerstören oder wenigstens in ihrer Form so sehr wandeln, bis sie ihm genehm ist.

## ÄONEPALTE INTRIGEN – NAMENLOSES WIRKEN IN DER GESCHICHTE DERES

»Die Geschichte hält für den Gerechten nichts Gutes bereit, sie ist vom eklen Namenlosen erdacht und von den niederhöllischen Daimonen hämisch verlacht!«

—Reichsbewahrer Brin auf dem Garether Hofstag 1014 BF, abgedruckt im *Aventurischen Boten* No. 49





Nichts und niemand ist vor den heimlichen Bestrebungen des Namenlosen sicher, eine neue Weltordnung zu schaffen. Attacken richten sich gegen Priester, Tempel, Kulte, sogar Halbgötter – was nebenbei noch auf der Strecke bleibt, sind nur Späne. Die folgenden Ereignisse können mit dem Namenlosen assoziiert werden – müssen aber nicht. Andererseits ist gerade ein Geweihter, der sich dem Kampf gegen das Namenlose widmet, sicherlich anfällig für solcherart Verschwörungstheorien ...

- Vor mehr als fünfzehn Jahrhunderten starb Kaiser Haldur-Horas an einem Dolch aus einem ölig schimmernden Purpurmetall. Das Attentat hinterließ seinen Sohn Fran mit Hass und Blutgier. Vor gut tausend Jahren starb Murak-Horas nach der Schlacht am Gadang an einer purpurn blutenden Speerwunde, woraufhin Hela-Horas die Tulamiden mit unerbittlicher Rachsucht verfolgte und unterdrückte. Die Zeit der Klugen Kaiser endete mit der Ermordung des Kronprinzen Rude II., auch er von Purpurblut umgeben. Es folgte Zwietracht zwischen den Kirchen der Zwölf und die Usurpation der klerikalen Gewalt durch die Praios-Kirche. Etwa alle fünfhundert Jahre wird die Klinge des Kaisertöters neu geschmiedet und vielleicht zielt sie schon auf die Infantin Rohaja.

- Kaiser Dozman versank mit seinem Schiff, als er in den Dunklen Zeiten einen Kultplatz des Dreizehnten auf den Zyklopeninseln ausheben wollte. Die Tode etlicher Herrscherinnen wie der der Tochter Kaiser Valpos, der Hetfrau Swafnild Thorfinnsdottir oder der vermeintliche Unfalltod Fürstin Hildelinds von Rommilys erscheinen im purpurnen Licht ganz anders.

- Der Hesinde-Tempel zu Anchopal versank vor Jahrhunderten im Erdboden, ein ähnlicher Bau in Neetha brannte in der Bauphase ab. Um 810 BF stürzte die Kuppel des Rondra-Tempels am Chabab plötzlich ein, nachdem man die Erscheinung eines alten Mannes gesehen hatte, der drohend die Faust reckte. Etliche Götterhäuser wurden ausgeraubt, entweiht oder gar umgeweiht.

- 1006 BF drohte der Donnersturm in die Hände des Rattenkinds zu fallen. In Tiefhusen stahlen Kultisten vor 15 Jahren ein Bild, an das sie das Leben Xeledons geknüpft sahen, und angeblich wurden sogar auf Borbarad nach seiner Rückkehr genau dreizehn erfolglose Attentate verübt.

- Das Verbot von Praios- und Phex-Glauben in Mengbilla schwächte den größten Feind des Namenlosen und denjenigen Gott, der ihm als einziger an List und Heimlichkeit gleichkam.

- 923 BF löschten die bis dahin als Namenlose Sieche bekannte Krankheit in Zorgan die halbe Stadtbevölkerung und die Fürstin aus. Seitdem nennt man sie Zorgan-Pocken.

- Im Hinter-Tobrischen wurde bei Burg Laescadir ein Beschwörungss-ritual eines Zirkels verhindert, der einen Sphärenspalter auf die Welt loslassen wollte. Der Erzmagier *Rohezal* zerschlug einen Kult, der das Ungeheuer vom Neunaugensee wecken wollte. Der havenische Arzt *Wyben Berliand*, geläuterter Anhänger, warnt vor dem, was namenlose Schlitzer im sterblichen Menschenleib suchen. Der Zwerg *Turim Sohn des Xolgorim*, Sohn des Bewahrers der Kraft zu Xorlosch, verfolgt seit Jahrzehnten die 'Diener des Drachen'. Im Bund des Wahren Glaubens gibt es Intrigen um die Nachfolge der jetzigen Illumnestra XII. Andere Anhänger suchen den verlorenen allerersten Tempel oder wollen Kerbhold den Ketzer aus seinem treibenden Limbus-Gefängnis befreien.

- Die heiligste Suche gilt jedoch dem *Tridekarion*, dem dreizehnteiligen Namen des Namenlosen, der wichtigsten Essenz seiner Existenz. Einzelne 'Buchstaben' werden in enigmatischen Verstecken überall vermutet: im ewigen Eis, unter den Menschenmassen Gareths, in der tiefen See und dem Gestein des namenlosen Tafelbergs, der auch als Gorische Wüste bekannt ist.

## GESCHÖPFE DER FINSTERNIS – KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Der Namenlose hat viele Diener, und vielleicht schlummert das Namenlose in allen denkenden Kreaturen, falls auch er einstmal Hand an den legendären *Stein der Weisen* gelegt hat (siehe S. 24f.). Bedeutende Geweihte des 4. Weihegrades sind **Graf Sephirim Isyahadan zu Laescadir** (GA S. 221), ein häufig reisender, derzeit auf den Zyklopeninseln weilender, gut ausschender und charmanter Edelmann, sowie der ruchlose Einäugige **Perdan**, der im Svellttal umtriebiger ist. Der Knabe **Tionnin Madaraestadin**, spirituelles Kind des Gottes, ist ins Gildenland aufgebrochen, um Kontinente zu verbinden.

Die **13 Augen des Namenlosen**, mystische Beobachter und Sendboten des Namenlosen auf Dere, erscheinen die meiste Zeit des Jahres als Alptraumgestalten, aber während der Zeit zwischen den Jahren werden sie zu mächtigen Wesen mit den Körpern Sterblicher aller Rassen, die auf schwarzen Einhörnern umherstreifen. Das Auge des Gottes tragen sie in der leeren Augenhöhle eines geopfert eigenen Auges – es erscheint dem Betrachter als wirbelnder Mahlstrom von unendlicher Schwärze, kann den Verstand rauben und den Betrachter mit demselben Wahnsinn bringenden Blick verfluchen. Einer der ältesten Boten ist der greise **Zadig von Volterach** (GA 236), den man auch 'den, der auf fremden Altären opfert' nennt. Er versuchte schon vor fünfzig Jahren, einen Knaben zu töten, von dem er wusste, dass er dereinst als Schwertkönig gefeiert würde; er mordete die Eltern des Lichtboten Jariel und des Schwertes der Schwerter Ayla von Schattengrund, als diese noch Kinder waren. In den Tulamiden-Ländern erzählt man von der stets verhüllten **Iblistyssa**, einer einstigen selemitischen Piratin, während die drei Elfenvölker den Nachtalben **Feyangola**, den im Eis schleichenden 'Elfenhammer' verschweigen. **Vampire** und **Erzvampire** stehlen für den Namenlosen Sikaryan, die einzigartige Lebenskraft (siehe MGS).

Die höchste Legatin des Älteren der Äonen in unserer Zeit ist die elfenähnliche **Pardona** (siehe **Firuns Atem**), das Werkzeug des Namenlosen aus dem elften Zeitalter, mit dem er auch das Zwölfte verderben will.



# FREI IST, WER FREIHEIT FORDERT – DIE KIRCHE DES SWAFNIR

## SWAFNIR FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Kraft und Mut, das Meer als 'persönlicher Gegner', kämpferische Seefahrt, abenteuerliche Reisen, Ungestüm und Jähzorn, Swafskari (Walwut, Blutrausch), die Thorwaler

**Gottheit:** Swafnir (ebenfalls verehrt: Ifirn und Travia, als wichtige Urprinzipien Firun, Efferd, Rondra, Ingerimm und Sumu)

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** entspricht dem Kulturraum der Thorwaler

**Weltliche Aufgaben:** Pflege thorwalischen Brauchtums, Aufrechterhaltung der ältesten Überlieferungen, Ausbildung von (Hoch-)Seefahrern, Betreuung und Lenkung der 'Swafnirkinder', Richtsprüche, Schiffssegnungen, Initiation

**Wichtige Tempel:** Olport, Thorwal, Prem

**Feiertage:** bisweilen der 1. Peraine als symbolischer Termin der 'ersten Ausfahrt', Tag des Wassers (1. Efferd) als übernommener Efferd-Feiertag

**Sternbild:** keines

**Beinamen:** Gottwal

**Heilige Orte:** die Swafnir-Insel oder Swafnir-Land im nördlichsten Meer der Sieben Winde (Stätte der Offenbarung), der Efferdpfeiler und die Bucht von Olport (erste Landestelle der Thorwaler in Aventurien)

**Sprachliches:** Die thorwalsche Bestätigung "Bei Swafnir!" ist schnell gesprochen, aber auch wenn es kein Eid ist, sollte man eine so betätigte Aussage in Gegenwart eines Thorwalers nicht in Zweifel ziehen.

**Heiliges Tier:** Pottwal (angeblich streift Swafnir selbst als ein solcher durch die Meere, um die Schlange Hranngar zu bekämpfen), andere Wale und Delphine

**Heilige Farben:** Blau, Weiß und Rot

**Opfergaben:** selbst gefangene Raubfische, Schiffsmodelle, Trankopfer, eigenes Blut

**Kirchenstruktur:** eher dezentral

**Politischer Einfluss:** innerhalb der thorwalischen Kultur enorm, hier praktisch 'Staatsreligion'

**Hierarchie innerhalb des Glaubens:** gering, praktische und karmale Autorität zählen mehr als 'Dienstalter'; nur einfach geweihte Priester und Akoluthen, keine höheren Weihegrade außer dem Ehrentitel des Hohepriesters

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** üblicherweise gleichgültige Toleranz, jedoch verbissener Widerstand gegen Bekehrungsversuche

**Feindbilder:** Charyptoroth- und Echsenkulte (beides unter 'Hranngar' zusammengefasst), Seeschlangen, der Herrschaftsanspruch des Zwölfgötter-Kultes

**Lehre und Ziele des Kultes:** Die Thorwaler (und alle, die Swafnir eh-

ren) sind das auserwählte Volk, das den Weltuntergang überleben wird, wenn Swafnir Hranngar besiegt.

**Jenseitsbild:** kein homogenes; häufig unpersönliches Eingehen in 'Efferd' oder 'Firun', um der einst Swafnir in seinem finalen Kampf gegen Hranngar beizustehen oder bildlich als 'mit Swaf-



nir durch die Meere streifen' oder 'in Ifirns Rudel laufen'.

**Welt- und Menschenbild:** kein homogenes

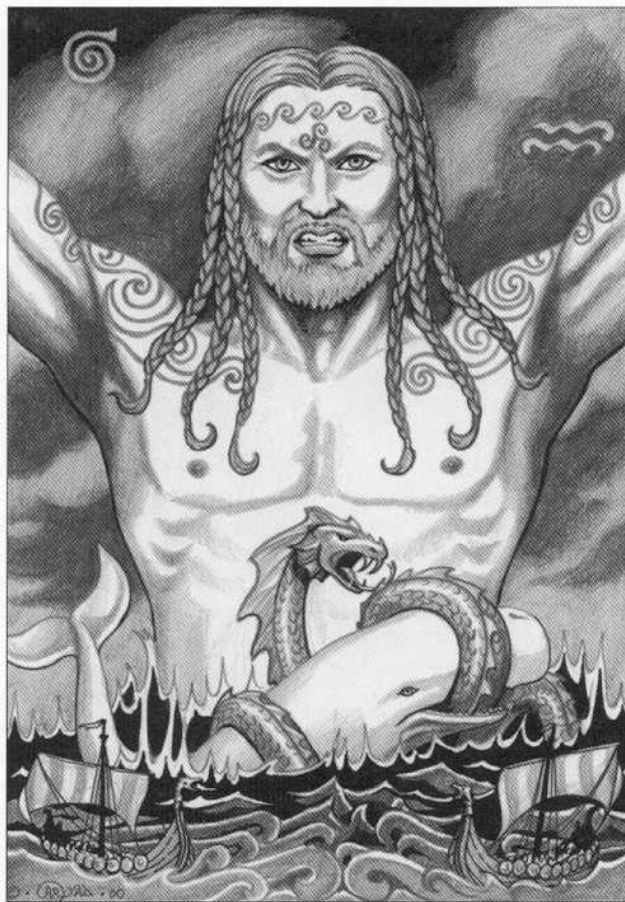
**Stärkstes Argument:** "Dies ist der Glaube der Thorwaler – und wir sind ein starkes Volk." – "Swafnir versteht seine Kinder: Er hat Stärken und Schwächen – wie wir."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** leben, zur See fahren, feiern, kämpfen. Jetzt.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** in Thorwal: Swafnir als 'großer Bruder' und 'guter Kumpel'; in Rest-Aventurien: bestenfalls der im Brevier niedergeschriebene ungestüme Sohn Rondras und Efferds, normalerweise aber irgendein barbarischer Provinzgötze.

## VOM WESEN DER GOTTHEIT

Seit frühester Zeit ist Swafnir der Gott der Thorwaler: Er brachte ihnen die Kunst des Schiffbaus und der Seefahrt und lehrte sie die Kriegskunst. Er führte Jurga und die Hjaldinger aus der gildenländischen Tyrannei an die Gestade Aventuriens. Er gilt als der 'große Bruder' der Thorwaler,



so wie die sanfte Ifirn, seine Gefährtin, die große Schwester dieses stolzen, seefahrenden Volkes ist. Er verkörpert unbändige Kraft und stille Weisheit ebenso wie Fürsorge, Freiheit und den Mut, den Kampf über das Ende hinaus zu führen. Die Hjaldi-Sage erzählt vom ewigen Kampf Swafnirs gegen die Seeschlange Hranngar aus den Nachtblauen Tiefen – und wenn der Gottwal siegt, werden Wellen die Welt überschwemmen, und nur die, die gelernt haben, die Wellen zu bezwingen, werden dies überleben und auf dem Ewigen Ozean fahren.

Nach zwölfgöttlicher Ansicht ist Swafnir dem allgemeinen Pantheon zugehörig (und wird eher Sumu zugeordnet, schlägt also eher nach seinem Vater Efferd als nach seiner Mutter Rondra).

In den Augen der Thorwaler hingegen war er schon immer eine eigenständige Gottheit, gleichrangig mit solchen 'menschlichen (und allzumenschlichen) Göttern' wie Ifirn und Travia oder dem südländischen Phex. Höherrangig als all diese Götter sind aber die göttlichen Urkräfte – die Elemente, die jedoch üblicherweise als eher unpersönliche Götter jenseits aller Anbetung gesehen werden: Firun (Eis), Efferd (Meer), Ingerimm (Feuer), Rondra (Sturm) und Sumu (Land).

## DIE GÄNGIGEN ANSICHTEN DES SWAFNIR-KULTES ÜBER DIE DIENER VON ...

**Praios:** Es hat schon einen Grund, warum der Tyrannengott der Canteraner\* über Thorwal nur eine schwache Funzel ist.

**Rondra / Kor:** Etwas weniger Regeln auf der einen und etwas weniger Verbissenheit auf der anderen Seite, dann können wir mit beiden singend und lachend in die Schlacht ziehen.

**Efferd / Firun:** Wann werden sie begreifen, dass die Gewalt der See / des Ewigen Eises zu groß für Verehrung ist?

**Travia:** Es ist gut, zu wissen, wohin man heimkehrt. Es ist gut, dass jemand die Heimat schützt.

**Boron:** Wenn dieser Gott die Al'Anfener schützt, werden wir ihn wohl erschlagen müssen!

\*) Das 'Imperium von Cantera und Corabis' besiegte die Hjaldinger und führte dadurch das Exil Jurgas und ihrer Getreuen herbei. Einer der Hauptgötter des Imperiums war der Sonnengott Brajan, der von den Thorwalern mit Praios gleichgesetzt wird.

## Die Kirche

Der Swafnir-Kult ist nur in jenen Gebieten vertreten, in denen zumindest eine Thorwaler Otta siedelt oder eine größere Gruppe Thorwaler sich als Söldner verdingt hat. Dort jedoch gehört er als Selbstverständlichkeit zum alltäglichen Leben. So kleiden sich die Geweihten kaum anders als ein normaler Thorwaler, lieben aber besonders den Schmuck der Geschenke des Meeres. Nur zu besonderen Gelegenheiten werden der reich verzierte blauschwarze Kriegsmantel aus dem Fell des Blauen Seetigers und der aus Silber getriebene Swafnir-Helm (einem Delphinkopf nachgebildet) getragen. Ihre bevorzugte Waffe ist die Einhandaxt in Verbindung mit einem runden Schild, der stets einen weißen Wal auf blauem Grund zeigt.

Die Swafnir-Kirche ist allerdings durchaus auch den Strömungen thorwalscher 'Politik' unterworfen, und die Geweihten des Swafnir integrieren gleichermaßen die 'Traditionalisten' mit ihrer offensiven Förderung der alten Religion wie auch die 'Modernisten' durch ihre Thorwal einigende Vision.

Die Tempel Swafnirs sind meist lang gestreckte Hallen, die typisch thorwalschen Langhäuser (Jolskrmi), geschmückt mit Trophäen, Opfergaben und Gedenkstätten von Dutzenden von Generationen; der älteste und damit wichtigste ist in Olport zu finden. Sie werden von zumindest einem Geweihten betreut, im Winter können es auch schon einmal zwei Dutzend sein; im Sommer jedoch findet man die meisten Geweihten auf der Wanderschaft zu Land oder – häufiger – zur See. Fast alle Thorwaler können als swafnirgläubig gelten – und fast kein anderer Aventurier. Die Unbefangenheit des thorwalschen Swafnir-Glaubens hat schon so manchen zwölfgöttlichen Missionar zur Verzweiflung getrieben. So, wie sie einen schurkischen Hetmann von der Klippe stürzen würden, so gäben die Thorwaler wohl auch Swafnir 'eins aufs Maul', wenn er sie verraten würde – aber sie wissen, dass er dies nicht tun würde.

### Swafnir-Dienst und Geweihtenschaft

Den Geweihten obliegt die Durchführung der Rituale zur Schiffstaufe und zum Ausfahrtsegen, der Seebestattung gefallener Kämpfer und aller anderen Riten, die sich um die Otta als Schiff und Gemeinschaft drehen. Eine feste liturgische Ordnung oder kodifizierte Rituale gibt es jedoch nicht, auch wenn das Wissen der Geweihten um mündlich überlieferte Reden und Predigten ihrer Ahnen so groß ist wie das der Skalden. Dies ist kaum verwunderlich, werden Skalden und Swafnir-Geweihte als Bewahrer der Traditionen doch oft in einem Atemzug genannt. In ihre Zuständigkeit fällt auch die Auslegung alter Gesetzestexte und die Teilnahme an den Dankesfesten in den Hallen Swafnirs, sowohl als Geschichtenerzähler wie auch als trinkfeste Brüder und Schwestern der Thorwaler Gemeinschaft.

Sie sind die Verkörperung der Thorwaler Seele, berufen in aller Regel durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine Vision. Auffallend ist ihr Hang zu tiefster Melancholie und Schicksalsergebenheit im Wechsel mit unerschütterlichem Mut und Ehrlichkeit, Lebensfreude und einem starken Gemeinschaftsgefühl. Alle Geweihten zeichnen sich zudem durch ein hohes Maß an Selbstbeherrschung aus. Sie sind diejenigen, die die Swafnirkinder in ihre Obhut nehmen und den Walwütigen, den erwählten und gleichermaßen verfluchten Kindern Swafnirs, durch ihre Erziehung ein Leben in der Gemeinschaft überhaupt erst ermöglichen.

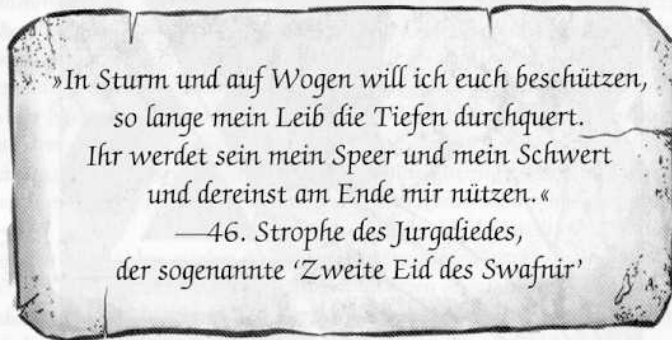
Eine Hierarchie innerhalb der Kirche gibt es kaum, auch wenn auf den jährlichen Treffen der Geweihtenschaft (meist im Rahmen des Großen Hjalding) ein Hohepriester bis auf Widerruf bestimmt wird. Akoluthen sind im Swafnir-Kult wenig verbreitet; meist werden nur Hetleute oder Zauberer und Zauberberhandwerker der Runajasko mit dieser Würde geehrt und somit stärker an Swafnir gebunden. Diejenigen, die der Ruf Swafnirs erteilt hat, verbringen eine unbestimmte Zeit in den Tempeln oder begleiten einen wandernden Geweihten als 'Sucher', bis die Zeit ihrer Weihe gekommen ist. Aber immer bleiben sie dabei freie Thorwaler mit allen Rechten und Pflichten.

Im Ansehen eines Geweihten gibt es hingegen deutliche Unterschiede – jeder Swafnir-Geweihte wird an seinen Taten und seinem Wort zu jeder Zeit gemessen. Und angesichts so legendärer Helden wie Hjaldi oder Jurga und der immer noch unbestrittenen, wenn auch inzwischen körperlich alternenden Hohepriesterin Bridgera Karvsolmfara und des Sehers Jurge Swafnirsgrehd liegt der Maßstab für einen vor Swafnir und dem thorwalschen Volk geachteten und verehrten Geweihten äußerst hoch. Verräter an der Gemeinschaft der Thorwaler oder am Bund Swafnirs mit seinem Volk verlieren nicht nur ihr Ansehen, sondern auch ihr Leben.

### KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

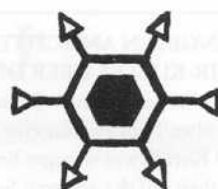
Von **Bridgera Karvsolmfara**, der ehemals in Thorwal und nun in Olport ansässigen 'Hochgeweihten' einmal abgesehen, hat der Swafnir-Kult keine dauerhaft herausragenden Persönlichkeiten. Die mittlerweile über siebzigjährige Bridgera hat großen Einfluss bei der Runajasko (der Olporter Magier-Akademie), der sie durch eine Vision den Zugang zur Runenzauberei ermöglichte, und bei den nordthorwalschen 'Reaktionären'; gleichermaßen findet sie aber auch das Ohr der jungen Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir.

In Prem und am gleichnamigen Golf ist **Jurge Swafnirsgrehd** wegen seiner prophetischen Gaben bekannt.





# BIENE UND SCHLANGE – DER GLAUBE DER NORBARDEN



МОКОШКА FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Gemeinschaft, Fleiß, Reiselust, Handel des Handelns wegen, Wahrung der Geheimnisse

**Pantheon:** synkretistisch (wird allgemein als Tochter Hesindes oder Peraines angesehen)

**Schöpfungslehre:** Los / Sumu

**Verbreitung:** nur Norbarden (nördliches Aventurien, Bornland), seltener auch Weiden, Tobrien

**Weltliche Aufgaben:** Segen für Händler, Hilfe für Reisende

**Wichtiger Tempel:** Festum (es gibt keinen anderen)

**Feiertage:** Tag des Prüfungsfestes (30. Efferd), Tag der Lichteinbringung (30. Hesinde)

**Sternbild:** Mokoscha wird in dem Sternhaufen zwischen Ogerkreuz und Schlange erkannt, der 'Schwarm' genannt wird.

**Beinamen:** die Fleißige, die Emsige, die geflügelte Göttin

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** keine  
**Orden und Laienbruderschaften:** keine

**Heilige Talismane und Artefakte:** Phyxis von Festum, Bernsteinreif

**Heilige Orte:** die von den Immenmüttern gehegten Bienenstöcke der einzelnen Norbarden-Sippen, der Tempel zu Festum

**Sinnbilder:** "Einer für alle und alle für die Gemeinschaft des Bienenstocks."

**Heiliges Tier:** Biene

**Heilige Farben:** Gelb und Schwarz

**Heilige Pflanzen:** Eberesche, Klee (vor allem vierblättrig), Bedon-Blume

**Heiliger Stein:** Bernstein – als besonders heilig gelten Bernsteine, in denen Insekten eingeschlossen sind.

**Opfergaben:** Kerzen aus Bienenwachs, Honig, Honigwein (Met), Süßspeisen aller Art, jeweils ein kleiner Teil einer neu erhandelten Handelsware (Verbrauchsgüter)

**Kirchenstruktur:** siehe Struktur und Hierarchie des Kultes auf S. 110

**Politischer Einfluss:** lokal durch einzelne Immenmütter, der Kult strebt nicht nach politischem Einfluss.

**Hierarchie innerhalb des Kultes:** gering (Die Immenmütter sind nur sich selbst und Mokoscha verantwortlich.)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** hoch ("Jedem das seine und Mokoscha das ihrige.")

**Feindbilder:** Anbeter finsterner Insektenkulte, Abtrünnige

**Lehre des Kultes:** "Der Kluge opfert allen Göttern, der Weise aber opfert der Herrin Mokoscha immer zuerst."

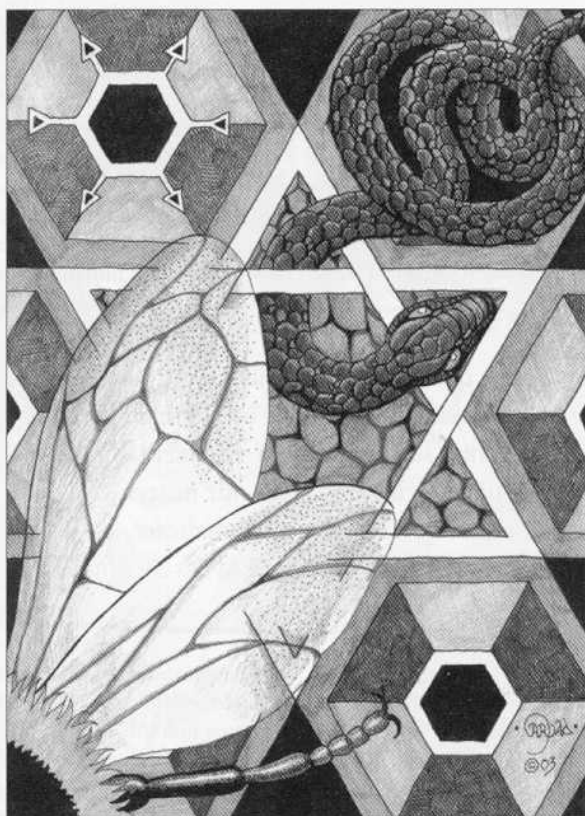
**Ziele des Kultes:** Das Überleben des Volkes, dazu ist jeder Kompromiss recht. Wahrung der Gemeinschaft (des Schwarms) der Gläubigen.

**Jenseitsbild:** Jeder tätigt einmal seinen letzten Handel. Ist dieser geschlossen, entscheidet er über die Qualität des Nachlebens. Dieses findet an einem Ort statt, an dem Milch und Honig fließen, die Arbeit leicht von der Hand geht und alle der Gottheit nahe sind: dem heiligen Wiesengefilde.

**Weltbild:** im Allgemeinen das der Zwölfgötter, aber an allem hat Mo-

koscha irgendwo mitgeholfen oder teilgenommen, und sei es auch nur, weil sie die anderen Götter bei ihren Taten mit ihrem Honig nährt.

**Menschenbild:** Indem der Mensch ein Teil von etwas wird, findet er zu sich selbst. Ein Mensch allein ist verloren.



**Stärkstes Argument:** unerschütterlicher Optimismus: "Alles wird gut, denn die Herrin hilft auf jeder Reise."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Fleiß, Gastfreundschaft für Wanderer als höchstes Gut (ob im Leben oder im Tod), Einsatzbereitschaft des Einzelnen für die Gemeinschaft

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Vielen, vor allem Süd-Aventuriern, ist Mokoscha nicht bekannt. Im Norden stoßen die Norbarden auf erhebliche Ablehnung, bisweilen sogar Feindseligkeit – sei es wegen der Fremdartigkeit des Glaubens oder nur wegen ihrer fast schon unheimlichen Geschäftstüchtigkeit.

## VOM WESEN DES GLAUBENS

*„Lasst euch nicht verwirren von dem, was ihr von den fremden Predigern hört. Denkt von Mokoscha nicht gering und ordnet sie niemandem unter. Die Fremden hören nicht, wenn wir es ihnen erzählen. Vielleicht können sie nur das hören, was sie wollen, und das begreifen, was sie selbst erfahren durften.“*

*Ihre Götter sind so wahrhaftig wie die unsrigen. Jeder, der den wilden Eber jagt, tut gut daran, Firun um Beistand und Ingerimm um eine feste Molokdeschnaja anzuflehen. Denn über die Zeiten ist unsere liebe Göttin wiedergekehrt und zurückgewichen, hat gewartet und sich genährt, abseits der Sphären ihrer Geschwister, denn sie weiß, dass sie den Neid der anderen auf sich ziehen würde, ob ihrer Schönheit, Anmut und Kraft.*

*Wir schützen ihre kleinsten Kinder, so wie sie uns vor der wilden ersten Zeit schützte. Darum bewahren wir die Bienen und halten ihre Stöcke in Ordnung, denn sie würde nicht wollen, dass den Bienen ein Leid widerfährt. Die Kerzen in unseren Feiern symbolisieren das erwählte Volk der Götter: uns. Und sie zeigen uns ihren Willen. Erlöscht ein Lebenslicht während der heiligen Wandlung des Honigs, dann steht der Tod ins Haus. Erlöschen gar alle, dann wissen wir, dass der alte Feind zurückgekehrt ist und die Welt sich erneut wandelt. Seit wir die Kerzen in Lampen stellen, geht es dem Volk wieder sehr gut.“*

*—Immenmutter Aikulja Elin zu jungen Zibiljas an den heiligen Stöcken der Ugradin*

Im Laufe ihrer Geschichte hat sich bei dem Volk der Norbarden eine eigentümliche und in ihrer Art einzigartige Religion herausgebildet. Prinzipiell scheinen die Norbarden zwölfgöttergläubig, dennoch verehren sie in erster Linie ihre Herrin Hesinde, deren Gemahl Ingerimm sowie Phex und Firun. Doch hinzu gesellt sich Mokoscha, der norbardischen

Auffassung nach die Tochter Ingerimms und Hesindes. Die Art und Weise der Verehrung ihrer Götter unterscheidet sich jedoch sehr von der typisch mittelreichischen. Es scheint fast, als würde eine norbardische Eigenheit, die Großherzigkeit, auch für ihre Götter gelten. Der Norbarde empfindet seine Götter eher als Verwandte, als geliebte Onkel und Tanten, denen man ebenso Gutes angedeihen lassen sollte wie allen anderen Familienmitgliedern. Die norbardische Religion kennt keine Furcht vor ihren Göttern, denn der Norbarde glaubt tief und fest daran, dass ihm seine Götter nur Gutes wollen. Sie haben ihn so gemacht, dass er nicht gegen ihren Willen verstoßen kann, sondern all seine Taten von

den Göttern bestimmt wurden. Und deswegen würde kein Mensch jemals in der Lage sein, die Götter durch seine Handlungen zu überraschen.

Der Norbarde befindet sich stets auf einer symbolischen Reise, auf der Reise seines Lebens. Darum sind auch alle Aspekte seiner Götter auf das Reisen ausgerichtet. Hinzu kommt die norbardische Philosophie des Gebens und Nehmens. Somit wird die Existenz zu einem steten Handel. Ablehnend verhalten sich die Norbarden lediglich gegenüber den Kirchen des Praios, der Rondra und Travia, wenngleich die entsprechenden Götter durchaus ab und an, besonders in Flüchen, Verwendung finden.

## VON DEN GLÄUBIGEN UND DER GEMEINSCHAFT

### DIE ZIBILJA

Natürlich muss von Zeit zu Zeit für besseren Einklang mit den Göttern gesorgt werden. Diese Aufgabe übernehmen die weisen Frauen der Sippen, die Zibiljas. Die Zibilja ist die Mittlerin zwischen allen Göttern und den Menschen und übernimmt all die Aufgaben, die das Volk in seiner Spiritualität benötigt. Sie führt Hochzeiten durch, übernimmt die Leitung der zwölfgöttlichen Initiation und die Initiationsrituale für Mannbarkeit und Frauwerdung, bis hin zu Totengedenken und Begräbnisritualen. Ihre wichtigste Aufgabe ist jedoch die Bewahrung und Fortführung des *Seffer Manich*, der heiligen, oft Jahrhunderte alten Sippenchronik. Diese Chroniken enthalten zudem noch das Wissen über die Rituale der Zibiljas und die Weisungen der Götter an ihr Volk. Die wichtigsten Passagen des *Seffer Manich* stammen laut Überlieferung direkt von der Göttin Hesinde selbst.

Eine besondere Rolle im Sippenleben der Norbarden spielen diejenigen Zibiljas, die sich zu einem besonderen Dienst an der Hesinde-Tochter Mokoscha berufen fühlen. Sobald diese eine würdige Nachfolgerin für sich gefunden haben, verlassen sie ihre Sippen, begeben sich nach Festum in deren einzigen Tempel und lernen dort, eine 'Immenmutter' zu werden. Ihre spätere Aufgabe wird es dann sein, fern von ihrer Meschpoche die heiligen Bienenstöcke ihrer Sippe zu behüten. Solange eine Sippe mehrere Immenmütter hat, ziehen diese umher wie Kundschafterbienen, um das Land nach guten und nutzbringenden Orten für die Sippe zu durchkämmen.



### URSPRUNG UND VERFOLGUNG

Der Erwähltheits-Anspruch der Norbarden, zusammen mit ihrer diesbezüglichen Unbelehrbarkeit, hat den Sippen schon so manches Übel beschert. Sie wurden vor allem von Murak- und Hela-Horas aus Tobrien ins Bornland vertrieben, wo sie Schutz bei den Goblins fanden. Später wurden sie vom Theaterorden heimgesucht, anschließend von den Priesterkaisern. Einige Gelehrte nehmen an, dass der Exodus des Volkes aus dem Süden Aventuriens ebenso wegen ihrer Hesinde- und Mokoscha-Verehrung geschah. Das Misstrauen gegenüber den Norbarden und ihren Göttern wuchs im Lauf der Zeit erheblich. In vielen Orten werden ihre Kaleschkas mit Steinen vertrieben, und die Zibiljas müssen nach wie vor die Inquisition des Praios fürchten. Vermutlich aber reicht der Glaube an Mokoscha viel weiter zurück als selbst der Glaube der Ur-Tulamiden. Er ist der letzte Rest einer untergegangenen und längst vergessenen Epoche, die noch weit vor der Zeit der alten Echsen liegen soll.

Sollten heutige, gelehrte Tulamiden unvorbereitet auf ein norbardisches Ritual stoßen, werden sie im tiefsten Innern verspüren, dass hier etwas geschieht, das nicht mehr in diese Welt gehört – etwas, das besser längst vergessen wäre. Doch diese Urangst verblasst, sobald die fröhlichen Norbarden angefangen haben, denjenigen in ihr Herz zu schließen. Zu Fasar soll es eine Gruppe innerhalb der Bannakademie geben, die sich mit den Ritualen und Phänomenen der Mokoscha auseinandersetzt.

Die frohe und lebensbejahende Kultur der Norbarden machte über die Jahrhunderte aus einer fremdartigen Gottheit eine Göttin des Lebens und des Glücks. Einige dieser schrecklichen Wurzeln kann der aufmerksame Beobachter aber auch heute noch in den Ritualen und Legenden der Göttin spüren, sowie in den oftmals Individualismus und Selbständigkeit verachtenden Ritualen der Zibiljas.

### NORBARDEN ALS GEWEIHTE

Jeder Norbarde kann prinzipiell Geweihter jedweder Gottheit werden. Einige Kirchen haben sich aber verstärkt der Norbarden angenommen oder üben einen gewissen Reiz auf sie aus. So ist es beispielsweise für eine Zibilja durchaus vorstellbar, sich zu einer Geweihten der Hesinde weihen zu lassen, um deren Mysterium noch näher zu sein, oder um sich selbst und ihre Sippe vor religiösen Eifern der Zwölfgötter zu schützen. Die meisten anderen Geweihten unter den Norbarden werden von Männern gestellt.

● **Firun:** Nicht jeder junge Norbarde ist mit den alten Sitten einverstanden. Manch einer nimmt Reißaus vor den Heiratsplänen der Muhme oder seiner Mutter. Viele davon wandern in die Städte, aber es soll vorkommen, dass diejenigen, die ihr Leben fortan einsam in den Steppen des Nordens fristen, sich in die Gefolgschaft von Firun-Geweihten begeben und später zu dessen Geweihten werden. Firungeweihte Norbarden sind sehr selten bei ihren Sippen anzutreffen, obwohl sie diesen oft tage- und wochenlang folgen und sie dadurch vor viel Übel bewahren.

● **Phex:** Die Kirche des Phex erkannte schon früh, dass das Volk der Norbarden wie geschaffen für den Listenreichen ist: Ein Volk von Händlern, das es geschafft hat, trotz der allgegenwärtigen Verfolgung und Missbilligung einen solchen Einfluss und eine solche Macht zu erlangen, ist ein gern gesעהener Zuwachs für die Kirche. Darum sind stets Prediger des Phex, sei es incognito oder in aller Offenheit, bei den Sippen der Norbarden anzutreffen, um die Lehren des Phex unter das Volk zu streuen. Der ein oder andere Norbarde ist davon solchermassen ergriffen und hört in sich den Ruf des Herren Phex.

● **Nandus und Aves:** Der Sohn der Herrin Hesinde und Bringer von Schrift und der Gott der Abenteurer üben beide einen gewissen Einfluss auf die norbardische Männer aus. Denn Nandus lehrt sie das, was ihnen die Zibiljas stets vorenthalten hat (die Schrift und das Sammeln von Wissen), und Aves rechtfertigt das Dasein als Aves-Jünger, als ungebunden reisender Abenteurer. Beide Götter sind von den Zibiljas nicht wohl gelitten, erfahren aber in Wagenburgen stetige Beliebtheit unter jungen Männern.



## SONDERFORMEN

Bei manchen Norbardsippen, vor allem bei sesshaft gewordenen, übernimmt Peraine die Aufgabe der Hesinde. Hier bekommt Mokoscha verstärkt den Aspekt der Helferin Peraines und steht für das Blühen und Gedeihen. Ohne die fleißigen Helfer der Göttin Mokoscha, den Bienen, würden keine Pflanzen befruchtet werden können, und somit würde keine Ernte gelingen.

## SYMBOLIK DES MOKOSCHA-GLAUBENS

Wichtigstes Symbol Mokoschas ist die Biene. Die Biene steht für alle Tugenden der Göttin: Fleiß, Arbeitswille, aber auch Selbstaufopferung und Konsequenz. In der Biene und damit in den Bienenvölkern spiegelt sich die norbardische Seele, denn nur in der Gemeinschaft kann der Einzelne wahrhaft Großes erreichen. Die Farben Gelb und Schwarz sind in dieser Kombination den Festgewändern und Immenmüttern vorbehalten. Dennoch trägt keine Zibilja oder Immenmutter die naturgegebene Musterung der Biene auf ihrem Gewand. Ein weiteres Symbol ist die Wabe. Das perfekte Sechseck, das sich auch in vielerlei Ornamentik und der Gestaltung der Schriftzeichen des Alten Alaani wiederfindet, wird als Gleichnis für die Welt und die in ihr wirkenden Prinzipien angesehen.

Der Bienenstock ist das Symbol des Glücks und der Heimat. Die stets umherziehenden Norbarden-Sippen haben nach all den Jahrhunderten des Suchens immer noch eine ihnen innewohnende Sehnsucht nach einer entrückten und verklärten Heimat, die sich weit im Norden befinden soll.

Die Göttin selbst wird meist als Biene dargestellt, manchmal aber auch als wundervolle Dame in königlichen Gewändern. Lediglich die Flügel an ihrem Rücken erinnern dann noch an ihre Bienenform.

Ein schwärmender Bienenschwarm ist stets ein Zeichen des Glücks, vereinigt er in sich doch alle Aspekte des Glaubens. In ihm manifestiert sich das Wesen der Göttin. Es gibt Legenden, dass Schwärme den Sippen auf der Suche nach Nahrung und Wasser beistanden oder dass sie über Schurken hergefallen sind, die sich an einsamen Wanderern vergangen haben.

## STRUKTUR UND HIERARCHIE DES KULTES

Für den Außenstehenden scheint es, als ob es keinerlei Hierarchien innerhalb des Kultes der Mokoscha gäbe. Es verwundert den Norbarden, wenn man von seiner Zibilja und seiner Immenmutter als Priestern im mittelreichischen Sinne spricht. Ebenso verwundert es manchen Mittelreicher, wenn er von den Immenmüttern hört, denn oftmals werden diese mit den in jeder Sippe vorkommenden Zibiljas verwechselt.

Jede norbardische Sippe hat neben ihrer Zibilja, der Bewahrerin des Seffer Manich, eine Immenmutter, die auf eine übergeordnete Weise über die Geschicke der Sippe wacht und für das Wohlbefinden Mokoschas sorgt. Die Immenmütter ziehen nicht mit den Sippen umher, sondern hegen und pflegen die heiligen Bienenstöcke der Sippen sowie die Grabhügel und den Mokoscha-Schrein.

Die Ankunft des Kaleschkas bei ihren Bienenstöcken wird stets mit einem ausgiebigen Fest gefeiert. Danach ziehen sich die Zibilja und die Immenmutter in den Schrein zurück, um gemeinsam im Seffer Manich, dem heiligen Buch der Sippe zu lesen. Beide suchen den Rat der Herrin Mokoscha und treten dann wieder vor das Volk, um den Willen der Göttin zu verkünden. Immenschreine sind auch die Orte, an denen Rat gehalten und Recht gesprochen wird. Den spirituellen Vorsitz führt hierbei die Immenmutter, die Entscheidungen trifft die Muhme, die Sippenführerin. Für den Ablauf und das Wissen um das Recht sorgt die Zibilja.

## Der Mokoscha-Dienst

Ein weiteres Merkmal der Mokoscha-Verehrung sind die allgegenwärtigen Tänze. Die einzige musikalische Untermalung hierzu sind schwere tiefe Trommeln, die Tamburka und ein Instrument, das Mauri genannt wird. Das dabei erklingende Geräusch ähnelt dem Summen eines Bienenstockes, und man mag sich an einen Mittelreicher erinnern fühlen, der auf einem Kamm bläst. Wird es von vielen Musikern gleichzeitig gespielt, lässt es jedem Unwissenden die Haare zu Berge stehen, als ob dieser mitten in einem wilden Schwarm von Bienen oder Wespen stünde.

In ihrer steten Beobachtung der heiligen Bienenstöcke gelang es den Immenmüttern herauszufinden, wie sich Bienen durch so genannte Bientänze einander mitteilen. Dadurch erfahren sie vieles von ihren Bienenvölkern. Zumeist geht es zwar um Nahrung und blühende Wiesen, aber auch Gefahren werden so mitgeteilt, beispielsweise das Wirken von pervertiertem Element, worauf die Bienenvölker außerordentlich stark reagieren. Das Ganze geht sogar so weit, dass die Allmutter der Mokoscha in der Lage sein soll, den Willen der Gottheit aus den Tänzen der Bienen zu lesen.

## Der Tempel zu Festum

Der einzige feste Tempel des Kultes befindet sich in der bornischen Stadt Festum, in einem Stadtteil, der Neustadt genannt wird. Unmittelbar an ihn grenzt die große Norbarden-Wiese, auf der zu fast jeder Jahreszeit norbardische Wagen und Händler anzutreffen sind.

Der Tempel wird geleitet von der Immenmutter Bite Barvedis, die auch gegenüber den zwölfgöttlichen Kirchen

so etwas wie die Hochgeweihte der Mokoscha darstellt. Sie wird von den Sippen respektvoll als *Mutter der Immenmütter* bezeichnet. In Festum finden sich einmal im Jahr die Immenmütter ein, um über den Weg des Volkes zu sprechen und um gemeinsam ein Fest zu feiern.

Der Tempel ist gänzlich aus Holz errichtet. Wenn keine heiligen Handlungen stattfinden, werden direkt aus dem Tempeltor bester Honig, Met und Meskinnes (Honigbranntwein) sowie duftende Kerzen verkauft, der den dortigen Immenmüttern ein gutes Auskommen beschert. In diesem reich verzierten und üppig eingerichteten Tempel findet sich auch der Hort der Unterweisung des Mokoscha-Kultes. Zur Zeit studieren fünf Immentöchter die Lehre der geflügelten Göttin. Hinter dem Tempel befinden sich die zu einem Sechseck angeordneten heiligen Bienenstöcke des Tempels. Sucht die Allmutter den Rat der Göttin, dann begibt sie sich zwischen diese Stöcke, um zu meditieren und so Visionen zu erhalten. In diesem Tempel wird auch die *Heilige Phyxis* der Göttin aufbewahrt.

Der Mangel an Tempeln hat dafür gesorgt, dass sich der Glaube der Mokoscha in den letzten Jahrhunderten, abgesehen von Sippenunterschieden innerhalb des norbardischen Volkes, nicht veränderte oder Abweichungen und Reformationen unterlag. Somit ist die Glaubensgemeinschaft der Norbarden wohl eine der konstantesten unter denen der Menschen Aventuriens.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die wohl wichtigste und einflussreichste Person des Mokoscha-Kultes steht dem einzigen Mokoscha-Tempel vor, den es auf ganz Dere gibt. Es ist die alte und ehrwürdige Mutter der Immenmütter **Bite Barvedis**. Ihr Alter ist kaum mehr zu schätzen, irgendwo zwischen 60 und 90 Jahren. Aber der heilige Honig der Göttin hat wohl dafür gesorgt, dass man ihr ihre Jahre nicht anzusehen vermag. Sie ist stets darum bemüht, ihren Glauben mit dem der Zwölfgötter in Frieden zu halten, denn hitzköpfige Zibiljas neigen ab und an dazu, Prediger des Praios aus ihren Wagenburgen zu treiben, wenn diese (aus ihrer Sicht) das Gastrecht verletzen. Dann ist die Immenmutter von Festum meist diejenige, die wieder schlichtend einzugreifen hat, so dass die Praios-Kirche keinen

»Schwärmt aus in die Welt, meine Kinder.  
Bringt Nahrung heim ins Nest. Seid freundlich und genügsam. Doch wenn das Feuer naht: Kehrt heim und schützt die Königin!«  
—Segen einer Immenmutter zum Geleit  
an reisende Händler ihres Volkes,  
gehört in der Nähe von Rodebrannt

Anstoß an dem kleinen Kult nehmen mag. Bite ist zudem eine Geweihte der Hesinde, die jedoch vom Dienst in Hesindes Tempel des Wissens in Festum freigestellt ist.

## HEILIGE ARTEFAKTE UND TALISMANE

**Die Phyxis von Festum:** Im Tempel zu Festum steht die heilige Phyxis der Mokoscha. In ihr wird der Nektar gesammelt, mit dem die Königinnen der Bienenstöcke des Tempels versorgt werden. Die Wirkung dieses Honigs soll je nach Anwendung unterschiedlich sein. Manchmal scheint er Heilkraft zu besitzen, ein andermal verleiht er langes Leben.

Es geht die Legende, dass vor einiger Zeit einige Diebe die Phyxis entwendet haben sollen. Die Leichen dieser Diebe seien wenig später aufgefunden worden: über und über mit Insektenstichen bedeckt. Die Phyxis hingegen habe wieder an ihrem Platz gestanden, als sei nichts geschehen. Das kunstvoll verzierte Gefäß ist aus einem fremdartigen Horn oder schwarzem Elfenbein gefertigt und mit fremdartigen Ornamenten verziert.

**Der Bernsteinreif:** Ein legendäres Artefakt der Mokoscha ist der Bernsteinreif: ein Stirnreif, in den in gleichmäßigen Abständen sechs Bernsteine eingelassen sind. Angeblich können Auserwählte der Göttin mit seiner Hilfe den Insekten gebieten.

## PRIESTERIN DES SCHWARMS: DIE IMMENMÜTTER

Zibiljas und Immenmütter gelten als die Geweihtenschaft der Göttin Mokoscha. Es ist ihnen jedoch nicht möglich, Mirakel oder Liturgien zu wirken (außer natürlich sie haben sich gleichzeitig einer anderen Gottheit geweiht, etwa der Hesinde). Die Fähigkeiten der Immenmütter basieren auf den Ritualen der Zibiljas (siehe **Z&H**).

Ihre meiste Zeit verbringt die Immenmutter damit, die heiligen Bienenstöcke und die Grabhügel ihrer Sippe zu pflegen. Der Drang, auf Abenteuer auszuziehen, ist ihr fremd. Ihre Fertigkeiten entsprechen denen einer erfahrenen Zibilja, die zusätzlichen Respekt durch ihre Funktion als Immenmutter genießt. In dem stets bei den Mokoscha-Schreinen aufbewahrten *Seffer Manich* der Immenmutter kann es aber das ein oder andere Ritual geben, das weit über die einfachen Rituale der Zibiljas hinausgeht.

Die Immenmütter tragen die übliche Gewandung der Norbarden: sorgsam und aufwendig gefertigte Kleidung aus Samtleder mit wertvollem Pelzbesatz und den obligatorischen norbardischen Reisemantel, alles aufwendig bestickt. Der Mantel kann gewendet werden, schützt so auf der einen Seite hervorragend gegen die wilde Natur des Nordens und dient auf der anderen Seite als religiöses Zeremonial-Gewand in den Farben der Göttin.

Um die Verbundenheit mit der Göttin auszudrücken, tragen viele Immenmütter wundervolle und ausufernde Körperbilder, wobei viele Motive schlangenförmig sind – es kommen aber auch andere heilige Zeichen und sogar Auszüge aus dem *Seffer Manich* vor. Der breit ausrasierte Scheitel zwischen dem lang herabhängenden Haar ist ebenfalls überwiegend mit Schlangenornamenten oder Wabenmotiven verziert.

Sollte eine Immenmutter ihre Bienen verteidigen müssen, greift sie zu ihrem Wanderstab oder der Molokdeschnaja. Wenn sie um ihr eigenes Leben kämpfen muss, setzt sie aber auch ohne zu zögern den Stachel Mokoschas ein: einen langen, schmalen Dolch, ähnlich einem Bornehorn, der mit einer Essenz aus Hornissen- oder Wespengift getränkt wurde.



# ENERGIE TRADITION, BRENNENDER GLAUBE – DIE KIRCHE DES ANGROSCH

## DER ANGROSCH-GLAUBE DER ZWERGE FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** Standhaftigkeit, Tradition, Mut, Härte, Kraft, Fleiß, ungebändigter Zorn, Feuer, Erz, Beständigkeit, Gemeinschaft, Vulkane, Erdbeben und Schmiedehandwerk

**Gottheit:** Angrosch, daneben: Rondra (bei den Amboszwergen), Phex, Simia (bei den Brillantzwergen)

**Schöpfungslehre:** Angrosch schuf die Welt und die Zwerge.

**Verbreitung:** überall, wo Zwerge zu finden sind.

**Weltliche Aufgaben:** Wahrung der Traditionen und des Zusammenhalts, Geschichtsschreibung, Durchführung der Feuertaufe sowie von Bestattungen, Lehre

**Wichtiger Tempel:** Xorlosch

**Feiertage:** Tag der Abschwörung (7. Ingerimm, siebenjährig, auf der Drachensinsel in Xorlosch), Tag des Feuers (1. Ingerimm), Tag des Aufbruchs (8. Ingerimm)

**Sternbild:** Amboss

**Beinamen:** großer Vater, altes Väterchen, Allmächtiger Baumeister der Welt, Vater von Feuer und Stahl, Herr der Erde, Konstrukteur des Weltenmechanismus

**Heilige, Erwählte:** Hl. Largarox (erster Bewahrer der Kraft), Hl. Organa, Hl. Taladax

**Orden und Laienbruderschaften:** Dur Mortar ka Drax ('Orden der Wächter')

**Heilige Talismane und Artefakte:**

Angroschs Stein, Laterne der Ilpetta Ingrasim, Finger Angroschs (siehe alle bei Ingerimm auf S. 70ff.), Largarox' Hammer

**Heilige Orte:** Heilige Hallen in Xorlosch, der Schlund (Nordrand des Raschtulswall)

**Sinnbilder:** 'bei Angroschs langem Bart', 'heiß wie Angroschs Esse', 'alt wie Xorlosch', 'dickfellig wie Angroschs Haut'

**Typische Opfergaben:** Gold, Edelsteine, Waffen, Schmuck, kunstvolle selbst gefertigte Gegenstände

**Struktur:** gering ausgeprägt, unter den höchsten Vertretern ordnen sich die Geweihten nach ihrem Ansehen.

**Politischer Einfluss:** bei den Zwergen: enorm (die derischen Vertreter Angroschs haben eine gewichtige Stimme in der Politik, wenn sie nicht gar selbst Bergkönig sind), sonst: nicht vorhanden

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** mittel bis gering

**Feindbilder:** Pyrdacor, allgemeiner: Drachen und Geschuppte als seine Diener; Habgier und Herrschsucht

**Lehre der Kirche:** Der Zusammenhalt macht uns stark.

**Ziele der Kirche:** Wahrung der Tradition, des Zusammenhalts, Aufrechterhalten der 'Wacht' (die Schätze der Erde bewahren und den Kampf gegen den Drachen fortführen)

**Jenseitsbild:** Angroschs Hallen

**Weltbild:** Die Welt gilt es zu schützen, wie es uns aufgetragen wurde.

**Menschenbild:** Die Großgewachsenen tragen alle ihren Kopf zu hoch.

**Stärkstes Argument:** "Der nächste Drachenkrieg wird kommen. Nur eine starke Gemeinschaft und die Hitze des

Feuers kann siegen."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Sie sind

Auserwählte Angroschs, ihr Leben

ist der Glaube, ihr

Glaube das Leben.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Bei den Zwergenvölkern: Angrosch ist der allgegenwärtige Vater; andere: siehe Ingerimm.



## VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Und als Angrosch empor gestiegen war, blickte er zurück. Als er sah, was der goldene Drache und dessen Gefolge aus seinem Werk gemacht hatten, loderte das Feuer des Zornes heiß in seiner Brust.

Und so, mein Sohn, stieg er hinab, sammelte die härtesten Steine, das zähste Erz und das heißeste Feuer und brachte alles in seine Werkstatt.

Dort formte er aus den gesammelten Steinen und der Glut des Feuers acht Körper, alle nach seinem Abbild. Und als sein Werk vollendet war, brach er acht Teile aus seinem Lebensfunken und hauchte sie den Körpern ein.

Und so, mein Sohn, wurden die ersten

Angroschim geschaffen. Aus seinem Körper und seinem Funken schuf er uns, nach seinem Abbild. Dann stieg er abermals empor und überließ es uns, zu wachen über sein Werk.«

—Murgrim Sohn des Murgrosch zu seinem Sohn Bromald, festgehalten im siebten Jahr nach dem Beben (1589 v. BF) von einem vergessenen Gelehrten

Ein einheitliches Bild Angroschs wird man vergebens suchen. Stämme und Sippen haben ihre eigenen Geschichten und Legenden, und diese scheinen nur in dem Punkt, dass die Zwerge von Angrosch selbst geschaffen wurden, einzig zu sein.

## DIE FEUERTAUF

»Monoton und dumpf dröhnte das Schlagen der Hämmer herüber, während die Mutter dem jungen Zwergen eine Hälfte des Bartes zu Zöpfen flocht. Dies ist das Symbol, dass er sich erst auf dem Wege vom Jugendlichen zum Manne befindet, so hatte es mir Borograx erzählt, der Priester der Sippe. Der trat dann auch vor, als die Mutter fertig war, und verband dem jungen Zwerg die Augen. Dann verließen die beiden die heilige Halle der Sippe.

Die letzte Nacht vor seiner Feuertaufe hatte der Junge alleine in Gebet verbracht, und nun führte ihn der Priester tief hinab unter die Erde. Durch zahllose, gewundene Gänge immer tiefer – bis der Prüfling jegliche Orientierung verloren hatte.

In einer alten Halle tief unten vollzog der Priester dann ein althergebrachtes Ritual, um daraufhin den Jüngling mit verbundenen Augen in der Dunkelheit zurückzulassen – mit dem Auftrag, bis sieben mal sieben zu zählen, dann die Binde zu entfernen und sich zu Angroschs Ehren den Flammen zu opfern.

Nach diesen ominösen Worten, so hat man mir berichtet, wurde der Kandidat allein gelassen mit dem Pochen seines Herzens und der Hitze eines prasselnden Feuers, welches immer näher kam. Als er schließlich die Augenbinde entfernte, loderte eine Wand aus Flammen zwischen ihm und dem Ausgang. Die Alten sagen: Wenn er mutig durch die Flammen schreitet oder diese im Vertrauen auf Gott herannahen lässt, spürt er zwar ihre Hitze, wird sich aber nicht verbrennen. Sicher gelangt er

zum Ausgang, und geführt von der göttlichen Kraft, die ihn kurz zuvor gestreift hat, findet er selbst in der Dunkelheit zurück in die Hallen der Sippe.

Diejenigen jedoch, die vor den Flammen zurückweichen oder sich verkriechen, werden zwar errettet, jedoch erhalten sie nur noch eine einzige weitere Chance, die Feuertaufe zu bestehen und somit als vollständiges Mitglied der Gesellschaft anerkannt zu werden. Scheitern sie erneut, so verlassen diese Unglücklichen meist ihre Sippe, bei der sie fortan als 'unfertige Geschöpfe' gelten. Jemand mit Angst vor dem Feuer scheint den Zwergen zutiefst suspekt zu sein.

Bei der ausgelassenen Feier nach der Rückkehr des jungen Zwerges erzählte mir einer der Ältesten der Sippe noch von einer lang vergangenen Feuertaufe. Bei dieser wurde der Kandidat völlig von den Flammen verzehrt – für den Alten war klar, dass der Tote ein Anhänger des Drachen gewesen war.

—aus den Aufzeichnungen Rowins von Firunen

## Die Kirche

Auch wenn die Großgewachsenen meinen, es gäbe viele Götter, und sie einigen davon besondere Verehrung schenken – für einen Angroscho ist es unumstößliche Tatsache, dass sein Volk von einem einzigen Gott erschaffen wurde. Angrosch ist der Schöpfer aller Zwerge: ihr Stammvater. Sie wurden geschaffen, um die Schätze der Erde zu bewahren und den Kampf gegen den Drachen zu führen.

Allerdings beginnen schon bei der Auslegung dieser wenigen, für alle Angroschim unumstößlichen Tatsachen die Differenzen zwischen den einzelnen Glaubensrichtungen. Während die einen den Kampf für gewonnen halten und kaum mehr Gedanken daran verschwenden, sehen andere in der Wache gegen die Gechuppen ihre wichtigste Pflicht. Auch das Bild, das die Zwerge von ihrem Gott haben, unterscheidet sich von Sippe zu Sippe. So sehen ihn viele als den gütigen Stammvater oder den weisen König der Erde. Andere verehren ihn als Konstrukteur eines gewaltigen Weltenmechanismus oder gar als irrsinnig gewordenen Schmied.

Die Zwerge haben kein einheitliches Glaubensbild, jede Sippe und jeder Stamm erzählt die gemeinsamen Legenden und Geschichten ein wenig anders. Trotz all dieser unterschiedlichen Ausprägungen ist die Angrosch-Kirche in der zwergischen Gesellschaft allgegenwärtig.

### Die Ambosszwerge

Als ihren Schöpfer und großen Vater, als Begründer und Besitzer aller Schätze der Erde verehren die Ambosszwerge Angrosch. Trotz tiefer Verehrung für ihren Gott wird man Frömmerei und lautstark ausgedrückte Gläubigkeit kaum antreffen. Sie beten bevorzugt alleine im Stillen. Solche Gebete gleichen dann eher einem Gespräch zwischen Vater und Sohn als einer rituellen Huldigung.

In der Gemeinschaft der Sippe feiern sie allerdings oft und gerne große Feste zu Ehren des 'alten Väterchens', wie sie Angrosch gerne nennen. Dabei gibt es rituelle Ring- und Boxkämpfe, und große Feuer werden zu Ehren des Vaters von Feuer und Stahl entzündet. Auch besonders kunstvolle Werkstücke werden in Anwesenheit der Sippe geschmiedet. Meist dauern diese Feiern bis lange in den nächsten Tag hinein, wobei auch große Mengen Bier vertilgt werden. Von Außenstehenden als Besäufnis

belächelt, ist dies für die Ambosszwerge eine Art, ihren Gott zu ehren, indem sie die Gemeinschaft hochhalten.

Einige Sippen, vor allem jene, die weit ab von Xorlosch beheimatet sind, verehren neben Angrosch auch Rondra, wobei sich, je nachdem, wie kriegerisch die Gemeinschaft ist, das Verhältnis der beiden zueinander verschiebt. Rondra ist für manche die Knappin oder Waffenträgerin Angroschs, für andere ist sie seine Gemahlin, und einige wenige gehen soweit, Angrosch nur als ihren eifrigen Schmied zu sehen. Rondra

wird hierbei nicht als die klassische menschliche Kriegerin gesehen, sondern vielmehr als eine zwergische Heldin, die mit List, Axt und Armbrust kämpft – eine Ansicht, die schon zu manchen Streitereien mit Rondra-Geweihten geführt hat.

### Die Erzzwerge

Neben Angrosch, ihrem Gott, erkennen die Erzzwerge keine anderen Götter an. Der von den Menschen verehrte Ingerimm ist nur eine schwache Anlehnung an ihren Gott, und die anderen elf menschlichen Götter sind allenfalls als mindere Diener Angroschs zu sehen.

Die Welt wurde dereinst vom 'Allmächtigen Baumeister der Welt', wie sie ihn auch nennen, geformt. Fremde Mächte brachten Chaos und Wirris – manifestiert als Drache – in die Welt, um seine Schöpfung zu zerstören. Dagegen schuf Angrosch aus Erz, Fels und Feuer die Zwerge, auf dass sie als seine geliebten Kinder gegen die Feinde kämpfen. Er selbst sitzt im feurigen Herzen der von ihm geschaffenen Welt und sieht von dort aus alles. Dabei ist er nicht nur der freundliche Vater, sondern auch streng und hart, wenn es

darum geht, Frevler zu bestrafen. Solche Frevler werden von den Erzzwergen oft als 'Drax rardosch' bezeichnet: als 'dem Drachen verfallen'. Der Drache nimmt im Glaubensgebäude der Erzzwerge eine besondere Stellung ein. Er ist in ihren Augen ewig und von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar. Mag die sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib Pyrdacors, vernichtet sein und selbst sein Name beinahe vergessen, so lebt sein Geist dennoch fort. Als Habgier und Herrschsucht ergreift er von Zwergen und anderen Besitz und macht jene, die sich als Herren dünken, doch nur zu seinen Sklaven.

»Rog Angrog tarosch,  
Rog Angrog ka mortar,  
Rog Angrog marosch,  
Rog Angrog Angranoth,  
Angrosch!«

»Dir zu Ehren dienen wir,  
dir zu Ehren wachen wir,  
dir zu Ehren halten wir aus,  
dir zu Ehren leben wir,  
Vater!«

—erzzwergisches Reisegebet,  
frei übersetzt von Hilpertion  
Asgareol, dem Hüter  
der Flamme zu Angbar



### Die Brillantzwerg

Dieses kunstliebende, reisefreudige Volk verehrt ebenfalls Angrosch als Erschaffer und Stammvater. Daneben hat dieser bei ihnen auch die Rolle des Schirmherren der Künste und des Handwerks inne. Aber auch Phex spielt eine wichtige Rolle. Wenn es um den Handel geht, richten die Brillantzwerg ihre Bitten an ihn, und in den zahlreichen Geschichten, die sie sich erzählen, wandert er als flinker, umtriebiger Begleiter an der Seite des ruhigen, unerschütterlichen Angrosch. Die Tatsache, dass es in diesen Erzählungen stets die Neugier und Abenteuerlust des Diebes ist, welche die beiden in Schwierigkeiten bringt, scheinen die Brillantzwerg nicht weiter krumm zu nehmen.

Als Tochter Angroschs und Tsas findet Simia bei den Brillantzwergen gewisse Verehrung. Erzählen doch die Legenden, dass der Name des Volkes sich von einem prächtigen Brillanten ableitet, der einst ein Geschenk Simias an Calaman war.

### Die Hügelzwerg

Für die Hügelzwerg sind die Jahre der urzeitlichen Gefechte gegen die goldenen Drachengötter lange vorbei und abgeschlossen. Schon das heutige Weiterbestehen der Angroschim zeigt ja, dass Angrosch sie nicht nur zu dem einen Zweck erschuf, die Drachen zu bekämpfen. Ihnen erscheint Angrosch vielmehr als der gütige Vater, der dem Herd- und Schmiedefeuer gebietet und allen Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

In dieser Hinsicht ähnelt ihre Vorstellung stark dem menschlichen Ingerimm-Kult (s. S. 70ff.). Es waren wohl auch die Hügelzwerg, die den Menschen von ihrem Gott berichteten und bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in Angbar geholfen haben: Denn hier residiert der **Hüter der Flamme**, das Oberhaupt der Ingerimm-Kirche. Mag der Hohepriester auch ein Mensch sein, seine beiden Gehilfen, die **Schürer der Flammen**, entstammen traditionell dem Volk der Hügelzwerg und haben großen Einfluss auf den Kult.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Eine klare, festgelegte Struktur, wie sie bei den Kirchen der Zwölfe zu finden ist, wird man bei der Angrosch-Kirche der Zwerg vergebens suchen. Hier hat jedes Volk einen eigenen höchsten Geweihten, dem zur Seite einige wenige Gehilfen stehen. Die kleine Geweihtenschaft darunter ordnet sich, wie bei den Zwergen üblich, nach ihrem Ansehen.

So ist bei den Amboszwergen der alte **Arombolosch Sohn des Agam**, König von Waldwacht, als *Angroschs Waffenträger* gleichzeitig Bergkönig und höchster religiöser Vertreter. Ihm zur Seite steht ein von ihm ernannter Hohepriester, der für die Novizenausbildung zuständig ist und den Bergkönig in allen religiösen Fragen berät.

Den Geweihtenschaft der Erzzwerg wird von **Xolgorim Sohn des Xarraf** geführt. Als *Patriarch von Xorlosch* und *Bewahrer der Kraft* ist er nominell der Höchste Geweihte Angroschs in Aventurien. Dieser Position wird jedoch aufgrund Jahrtausende alter Streitereien nicht von allen Angroschim anerkannt.

Bei den Brillantzwergen ist das Amt der *Matriarchin von Lorgolosch* mit **Ingrascha Tochter der Irin** traditionell weiblich besetzt. Allerdings ist nach der Flucht der Brillantzwerg vor den Schwarzen Horden aus den Beilunker Bergen die Zukunft dieser Kirche ungewiss.

Von den Hügelzwergen wird **Hilpertson Asgareol** (siehe S. 73), der höchste Geweihte der menschlichen Ingerimm-Kirche, als religiöses Oberhaupt anerkannt – vor allem, da diesem mit den beiden Schürern der Flamme zwei Hügelzwerg als einflussreiche Berater zur Seite stehen.

## ARTEFAKTE UND HEILIGE ORTE

Die im Krater eines vor Urzeiten erloschenen Vulkans liegende Stadt **Xorlosch** gilt als die heilige Stadt aller Zwerg. Vor über zehntausend Jahren errichtet, ist sie vermutlich die älteste durchgehend bewohnte Siedlung Aventuriens. Keinen Spann Boden gibt es hier, die nicht vom Blut eines Zwerges durchtränkt ist, so erzählt man sich. Da die Stadt

und die heiligen Hallen seit den Jahren der großen Zwietracht nur noch für Erzzwerg zugänglich sind, wurde vor zweieinhalb Jahrtausenden ein zweiter Tempel errichtet, in dem seither die zahlreichen Pilger ihre Opfergaben darbringen können.

Neben den ältesten Aufzeichnungen zwergischer Geschichte liegt in Xorlosch auch **Largorax' Hammer**. Dieser aus einer unbekannten schwarzen Legierung gefertigte Hammer ist über und über mit Runen bedeckt, deren Bedeutung bis heute nur zu Teilen entschlüsselt werden konnte. Von einem kundigen Schmied geführt, lassen sich damit Schmiedearbeiten legendärer Güte herstellen. In der Not jedoch vermag ein mit voller Kraft geführter Hieb auch den härtesten Stein zu zerschmettern. Nichts kann einem solchen Hieb widerstehen, so heißt es, und mit seiner Hilfe soll sich manch ein verschütteter Geweihter seinen Weg ans Licht gebahnt haben. Aufbewahrt wird dieses heilige Artefakt im Xorloscher Tempel, dort kann nach langer Prüfung auch die Liturgie zum Rufen dieses mächtigen Gegenstandes erlernt werden.

### GÄNGIGE ANSICHTEN

#### DER ANGROSCH-KIRCHE ÜBER ...

**die Zwölfgötter-Gläubigen und Rastullah:** Die Großgewachsenen müssen damit leben, von keinem Gott geschaffen oder erwählt geworden zu sein. Sie müssen selbst wählen, wem sie ihre Verehrung schenken. Einige von ihnen sind auf dem rechten Wege und verehren Angrosch – allerdings unter dem Namen Ingerimm, und auch erkennen sie nicht seine allumfassende Gegenwart, sondern sehen nur einige Aspekte. Andere verehren Angroschs Diener im Irrglauben, diese seien ihm gleichwertig. Diese Unsitte hat schon um sich gegriffen, so finden sich sogar Angroschim, die seine Knappin Rondra verehren. Die großgewachsenen Wüstenbewohner hingegen haben sich ganz und gar einem Hirnospinast verschrieben – niemals würde Angrosch 99 widersprüchliche Regeln aufstellen, es sei denn als Strafe ...

**Anhänger von Drachen- und Echsen-Kulten:** Immer noch wirkt der Geist des Drachen fort. So finden sich immer wieder Wesen, die inbrünstig die Götzen der Geschuppten verehren. Diese Anhänger des Drachen müssen mit allen Mitteln bekämpft werden.

## ORDEN UND LAIENBRÜDERSCHAFTEN

Die Art der Verehrung Angroschs ist so vielfältig wie die Völker der Zwerg. Wenn auch die meisten den klassischen Glaubensrichtungen ihres Volkes anhängen, so gibt es dennoch immer wieder kleine Gruppen oder Sippen, die sich ihr eigenes Bild zurechtschmieden. Hierbei zeigen die Angroschim große Toleranz: Solange Angrosch als Stammvater feststeht, hat jedes Glaubensbild seine Daseinsberechtigung in der zwergischen Gesellschaft.

So gibt es eine Gruppe, die Angrosch als genialen 'Konstrukteur des Weltenmechanismus' verehrt. Alles um sie herum ist ein unglaublich komplizierter Mechanismus, in dem Angrosch bei der Vollendung seines Werkes aufging. Seitdem läuft der Mechanismus seinen vorbestimmten Weg, und nichts kann ihn darin aufhalten, nichts kann den Lauf der Zukunft beeinflussen. Die Weisesten mögen es aber schaffen, einen Teil des Werkes zu verstehen und daraus Schlüsse zu ziehen – aber all das ist in dem Mechanismus bereits berücksichtigt.

Eine andere kleine Gruppe sieht die Aufgabe der Zwerg darin, möglichst große Mengen an Edelsteinen in Angroschs Namen zu sammeln. Sie sehen in ihnen die Splitter von Sumus zerborstenem Herz. Jeder hilft auf seine Weise beim Sammeln. Die Brillantzwerg erhandeln die Splitter, andere graben danach – und dereinst, wenn alle gefunden sind, wird Angrosch das Herz zusammenfügen und die Urmutter wiedererwecken.

Wenige solcher Glaubensgruppierungen haben eine feste Struktur entwickelt. Der Orden **Dur Morator ka drax**, in Garethi etwa 'Hüter der Wacht', entstand bereits während des großen Drachenkrieges und führt

auch heute noch im Verborgenen den Kampf gegen die Drachen sowie den Missbrauch der Magie und für den Zusammenhalt der Angroschim fort (*Größe*: sehr klein). Die stets persönlich ausgewählten Mitglieder nehmen seit über fünftausend Jahren Einfluss auf Kirche und Politik, wo es ihnen möglich ist.

Nahezu unbekannt sind die **Wilden Zwerge** des hohen Nordens. Diese

Zwerge, die sich selbst 'Brobim' nennen, kennen Angrosch nur unter dem Namen 'Ingra' und verehren ihn als feuer- und wärmespendende Gottheit. Die Welt ist für sie die Asche des erkalteten Urfeuers, welches tief unter der Erde weiterlodert. Die Kälte des Nordens erklären sie durch den eisigen Atem eines großen Drachen, der die Hitze des Feuers mit seiner Kälte zurückgedrängt hat.

# ALL-UMFASSENDES LEBEN – SUMU UND IHRE KINDER

Hexen und Druiden teilen den Glauben an Sumu, sind sich aber schon über den Zustand der mythischen Urgigantin nicht einig: Druiden glauben, sie befinde sich noch im Todeskampf und bedürfe der steten Pflege ihrer Diener, während Hexen Sumu für bereits tot halten – für sie ist Sumus einzige direkte Tochter Satuaria die mythische Stammutter der Hexen, weswegen sie sich selbst 'Töchter Satuarias' nennen.

Hexen wie Druiden stellen eher magische Schulen als religiöse Kulte dar, obwohl der Glaube an Sumu nicht nur bei ihnen verbreitet ist. Es gibt in Aventurien keine menschlichen Geweihten Sumus oder Satuarias, aber bisweilen übernehmen gerade Druiden beim einfachen Volk in

ländlichen ('hinterwäldlerischen') Gegenden die Aufgaben von Priestern – die keine Wunder wirken, aber dafür zaubern können. Der einzige Tempel der Satuaria steht in Selem, in ihm beten vor allem die Angehörigen verschiedener Echsenvölker diese Göttin und ihren 'göttlichen Bruder Satinav' an.

Die regelmäßigen Treffen der Druidenzirkel und Hexenschwesternschaften sind in erster Linie zweckgebundene magische Ritualtreffen oder aber religiöse Feste zu Ehren von Sumu, Satuaria oder (bei Hexen) auch des brünstigen Levthan.



## DIE TÖCHTER SATUARIAS

*»Als Sumu ihr Ende nahen fühlte, schuf sie in ihrem Innern ein Ei. Als das Ei im toten Leib der Mutter zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die jüngste Tochter Sumus, und ihr Name war Satuaria. Satuaria 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 Satuaria lehrte sie.«*

*—aus der Unterweisung einer Tochter Satuarias an ihr Kind*

*»Satuarias Töchter, die Hexen, wurden immer wieder verfolgt, vor allem von den Dienern des 'Los-Sohnes' Praios. Der mythische Bruder Satuarias ist Satinav, dessen wenige Anhänger Beschwörer und keine Priester sind: Der Legende nach ist Satinav an den Urgrund der Zeit gefesselt und seine Macht gebunden. Es heißt, dass auch Satuaria in Fesseln liegt, solange sie sich nicht von Sumus dunkelsten Zügen läutern kann. Ein altes Hexenmärchen deutet außerdem an, dass Satuaria – im Gegensatz zu Satinav, der am Anfang aller Zeit gebunden ist – ihre Macht in einem Ritual bis zum Ende aller Zeit gebunden hat. Doch wem kann das dienen, wenn nicht nur ihrer angeblich toten Mutter?«*

*—aus den Chroniken von Ilaris, Band III, ca. 808 BF, Zorgan*

Die geheimen Plätze ihrer magischen Rituale und der religiösen Verehrung von Satuaria und dem ihr in Hassliebe verbundenen Levthan liegen oft fern der Zivilisation, an Orten voller 'Erd- oder Sternenkraft'. Satuaria besitzt laut dem Glauben der Hexen Macht über alles Lebende. Das wichtigste jedoch, was die Hexen mit ihrer Urmutter verbindet, sind die Gefühle – hier sind sie Satuaria nahe und erhalten das leidenschaftliche Erbe Sumus. Und so hat Hass bei ihnen denselben Stellenwert wie Liebe oder Freundschaft – eine Sichtweise, die die wenigsten Zwölfgöttergläubigen je verstehen werden. Deshalb feiern die Hexen in den Hexennächten nicht nur sich selbst und weben magische Rituale, sie huldigen auch der Göttin und ihren wilden, dunklen Leidenschaften.

Als besonders von Satuaria gesegnet werden die Ei-Geborenen angesehen, die die Gabe der ewigen Jugend, der Unsterblichkeit und oft große Kräfte besitzen. In ihnen soll das Blut Satuarias noch unverdünnt fließen, und sie sind es oft auch, die die Hexenzirkel oder Schwestern-





schaften als charismatische Anführerinnen leiten. Manche Geweihten der Praios-Kirche fürchten, dass diese unsterblichen Hexen sich dämonischer Kräfte bedienen, um eine Verschwörung des schlimmsten Widersachers Praios' (des Erzdämons Blakharaz) zu verwirklichen. Anrufungen dämonischer Wesenheiten ist unter den Hexen tatsächlich nicht so verpönt wie z.B. unter den meisten Magiern – Töchter Satuaras nutzen die 'Rache der Mutter' für ihre Zwecke. Die Hexen sind sich jedoch einig darüber – und dies schließt diejenige unter ihnen ein, die wenig Skrupel bei der Beschwörung dienstbarer Dämonen zeigen –, dass ein dämonischer Pakt einem Verrat an Saturia gleichkommt. Paktiererinnen sind in keiner Schwesternschaft mehr gelitten, auch wenn sie häufig gleich gesinnte Frauen in eigenen Zirkeln um sich geschart haben.

## DIE DRUIDEN

Druiden sind im Volksglauben die 'Männer der Hexen', auch wenn ihre Sicht Sumus eine gänzlich andere ist: Sumu und die Elemente, die die dritte Sphäre bilden, sind ihnen Kraftquelle und Werkzeug zur Beherrschung der lebenden Welt. Mit ihrer Hilfe formen und erhalten sie das Antlitz Deres, und stehen dabei den denkenden Wesen als Störenfriede und Unwissende eher abgeneigt gegenüber. Einig sind sich alle Druiden, gleich, welchem Element sie anhängen, in der völligen Ablehnung dämonischer Beschwörung, die zum einen den Prinzipien der elementaren Kräfte widerspricht, zum anderen zum Wirken von Dingen jenseits der Dritten Sphäre gehören, an denen sie wenig interessiert sind.

Doch ist die Anzahl paktierender Hexen ungleich geringer als die der Hexen, die sich neben Saturia einer der Göttinnen der Zwölfe nahe fühlen oder zumindest Lippenbekenntnisse leisten: Auch wenn Saturia als ihre Mutter, Lehrende und Weisende den ersten Platz einnimmt, gibt es Gläubige der Rahja, Hesinde, Peraine, Mada und auch der Tsa unter ihnen. Einige wenige Hexen sehen gar in jenen Göttinnen eine falsch verstandene Saturia oder eine unzulässige Reduzierung auf Teilaspekte. Anhängerinnen Travias oder Rondras wird man jedoch kaum einmal unter ihnen finden, und Praios, dessen Kirche Hexen in lange vergangenen Tagen und vereinzelt immer wieder einmal verfolgt, bringen sie allgemein eine aus tiefstem Herzen kommende Abneigung entgegen.

Mehr zum Verhältnis von Hexen zu Zwölfgöttergläubigen siehe AZ 49.

Dass sie der Überzeugung sind, sie alleine würden die Welt und ihre Substanz verstehen, und dass sie dieses Wissen verborgen bewahren und an Schüler weitergeben, machte die Druiden, wie die Töchter Satuaras, immer wieder zum Ziel von Misstrauen und Anfeindung durch Bevölkerung oder Kirchen. Ein druidisches 'Haus der Sumu' gibt es nicht, und ihre magischen Kreise und Sumu heiligen Plätze, ihre Rituale und Zauber gehören zu den bestgehüteten Geheimnissen Aventuriens.

Allein in Andergast und Nostria (sowie im Svellttal und in Thorwal) gibt es offene Sumu-Priester, die vom Volk als solche akzeptiert werden.

# FURCHT UND VEREHRUNG – DER GLAUBE DER ECHSEN

## DER GLAUBE DER ECHSEN FÜR DEN EILIGEN LESER

**Pantheon:** H'Ranga

**Hauptgötter:** Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr, H'Szint, Kha, Kr'thon'Chh, Ppyrr, Ssad'Huar, Ssad'Navv, V'Sar, Zsahh

**Weitere Kulte:** Krsh T'ssh'Kt, Pprss, Srf'Srf

**Schöpfungslehre:** je nach Volk

**Verbreitung:** fast ausschließlich Echten (Orkland, Südaventurien von Loch Harodrol bis Brabak, Waldinseln, Echtsenümpfe, Maraskan) sowie wenige Menschen in Selem und H'Rabaa

**Weltliche Aufgaben:** Unterweisung in der alltäglichen Vorsicht vor den H'Ranga, seelsorgerische Hilfe bei der Milderung göttlichen Zorns, Erklärung des Wirkens der H'Ranga

**Wichtige Tempel:** Akraabaal, H'Rabaaal, H'Rezzem, Selem

**Feiertage:** keine (um die Aufmerksamkeit der Götter nicht unnötig zu erregen)

**Struktur der Priesterschaft:** je nach Kultur Schamanen (Pantheon-Priester) oder Priester eines einzelnen H'Ranga, kaum Hierarchien innerhalb der Priesterschaft

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** sehr hoch (solange sie nicht die Wut der H'Ranga erregen)

**Feindbilder:** auf gewisse Weise die H'Ranga selbst

**Glaubenslehre:** Fürchte die H'Ranga und meide ihre Aufmerksamkeit.

**Glaubensziele, Jenseits-, Welt- und Selbstbild:** je nach Volk

**Stärkstes Argument:** "Wer vorsichtig und vorsehend handelt, bleibt unbemerkt."

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Nicht den Zorn der H'Ranga auf sich zu ziehen oder (wenn es zu spät ist) ihn schnellst möglich zu besänftigen.

## VOM WESEN DER GÖTTER

Der Glaube der Echtenrassen ist so vielfältig wie die Echten selbst, und jedes Volk hatte in der Vergangenheit sein eigenes Pantheon. So war der gewalttätige Kr'Thon'Chh vermutlich der Hauptgott der Leviatanim und Maru, während die Achaz auch heute noch vor allem an die wandelbare Zsahh glauben. Im Laufe der Zeit und mit dem Vergehen der echsischen Hochzivilisationen vermengten sich diese Götterbilder und es entstand das heutige Gemisch verschiedener Kulte, das bei den noch existierenden Echtenrassen auf Aventurien zu finden ist.

Zudem sind die Götter-Vorstellungen natürlich auch regional unterschiedlich. So wird mancherorts Chr'Ssir'Ssr als Oberster der Götter verehrt, während er in H'Rezzem auf einer Stufe mit Zsahh und H'Szint steht.

*»Was wagt ihr, nach dem Namen zu fragen? Hrange lautet er, und ich will diesen Namen nie wieder sprechen oder hören müssen!«*

*—Spectabilität emeritus Rakorium Muntagonus, Festum*

Das vielleicht größte Geheimnis der von den geschuppten Rassen verehrten Götter ist ihr Name. Wenn ehrfürchtig von H'Ranga gehaucht und gezischt wird, setzt sich dies nur allzu schnell in den Köpfen der Menschen fest – auch wenn das Wort ganz allgemein 'die Göttlichen' bedeutet (Einzahl ebenfalls: H'Ranga). Doch nicht aus Ehrerbietung wird der Name der Götter nur selten direkt ausgesprochen, sondern vor allem aus Furcht. Denn die Furcht vor dem Zorn der H'Ranga teilen alle Echtenrassen.

Die H'Ranga gelten als mächtige Wesen, deren Natur kein Geschuppter vollständig ergründen kann. Sollten sie einmal in Zorn geraten, so kann keine Echse wissen, ob dieser Zorn nicht sie oder gar die ganze Welt trifft. Aber auch die H'Ranga können nicht alles zur gleichen Zeit wahrnehmen, und so ist es die Aufgabe der echsischen Priester und Schamanen, die Aufmerksamkeit der H'Ranga auf sich zu ziehen, sie zu besänftigen und alles zu vermeiden, was ihre Missgunst erwecken könnte.

## ÜBER DIE WELT

»In der Weite des Seins war das große Nest H'Ssum. Darin hatte die Urmutter ihre Brut gelegt.

Nun, da es an der Zeit war, schlüpfen die H'Ranga aus ihren Eiern. Sie brachen ihre Schalen und sahen das Nest, wie es die Urmutter ihnen gemacht hatte. Es war gemacht aus den Elementen Luft und Fels, Wasser und Feuer, Leben und Tod.

Daraus schufen die H'Ranga die Welt, so wie sie ist. Sie bauten das Firmament aus den Schalen ihrer Eier. Darunter sammelten sie die Elemente und ordneten sie nach ihrem Wohlgefallen. So legten sie den Fels nach unten, die Luft nach oben, das Feuer dort und der Tod dort. Doch das Wasser und das Leben legten sie in die Mitte.



Dies alles formten sie nach ihrem Willen. So entstanden Länder und Meere, Pflanzen und Tiere.

Und um zu sehen, was in ihrem Werk geschah, schufen sie die Sonne, das Auge der Götter. Und immer, wenn sie wissen wollen, was auf der Welt geschieht, glüht das Auge auf und die Welt erstrahlt in seinem Glanz.

Zu Beginn schauten die H'Ranga häufig auf ihre Welt, und die Tage waren lang. Durch den Schein der Sonne strahlte ihre Macht und Lebenskraft auf die alten Völker und machte sie stark und unbesiegbare.

Aber nun ist die Welt uninteressant geworden für die Götter, und ihr Blick trifft sie immer seltener. So kühlt die Welt aus und die alten Völker werden schwach ohne die Kraft der H'Ranga.

—die Schöpfungsgeschichte, wie sie unter den Achaz in den Echsenümpfen erzählt wird.

»Zuerst schlüpfte Kha, und das erste Äon begann. Nach ihr schlüpfen die anderen H'Ranga. Während diese das Nest erkundeten und es veränderten, beobachtete Kha alles, was sie taten: Kha sah, wie sich die Ozeane füllten und sich die Berge aufrichteten, wie die ersten Pflanzen und Tiere in den Ländern erblühten. Kha sah auch, wie das erste Äon verging. Kha sah dies alles und bewahrte es.

Nun war die Welt, und das zweite Äon begann. Da waren die H'Ranga einsam, und so erbaten sie sich Seelen von einem der ihren, V'Sar, um Wesen ähnlich ihnen selbst zu schaffen: Kha sah, wie Chr'Ssir'Ssr und H'Szint die Drachen und Drakim zeugten, wie Pprss die Shintr und wie Charyb'Yzz die Seeschlangen formte, wie Ssad'Hvar und Ssad'Navv die Jharhra schufen, wie Kr'Thon'Chh die Maru und Rsch'rr und wie H'Szint die Ssrk'hresem mit Leben füllte. Kha sah auch, wie H'Rtsi die Achaz gestaltete. Kha sah, wie die Wesen die Welt bevölkerten und wie das zweite Äon verging. Kha sah dies alles und bewahrte es.

Nun waren die Geschöpfe, und das dritte Äon begann. Die H'Ranga erlaubten ihren Kindern, selbst zu sein und zu walten, doch sollten sie sich wohl verhalten. Kha sah, wie Jharhra, Shintr, Rsch'rr, Ssrk'hresem, Achaz und Maru die Welt bevölkerten. Kha sah, wie sie Reiche gründeten, wie sie Städte bauten, wie sie Kriege führten und Frieden schlossen. Kha sah dies alles und bewahrte es.

Kha sieht nun, wie die Völker der H'Ranga leben und sterben. Kha sieht, wie die Nackten und Befehlten das Nest der H'Ranga verschmutzen. Kha wird sehen, wie Krsh Tssh'Kt kommt. Kha wird sehen, wie er die Welt erneuern wird.

—Schöpfungsgeschichte der Kha-Priesterschaft, wie sie in H'Rezzem erzählt wird

»Zuerst waren Kr'Thon'Chh und seine Geschwister. Da unser Vater der Stärkste aller H'Ranga ist, biss er alle tot, die ihm nicht folgen und dienen wollten. Aus den Leibern seiner Gegner baute er allein die Welt, so wie sie ist. Aus dem Blut und Kot und was sonst noch aus diesen hervorquoll, bildeten sich die niederen Völker, denn nur Kr'Thon'Chh und sein Gefolge können richtiges Leben schaffen. Dann gab er seinen Geschwistern die Aufgaben, die



ihm zu langweilig waren, wie das Meer und die Luft, Schrift und Tod. Und er machte das, was er mag: Den Kampf bis zum Ende. Doch da seine Geschwister dies nicht zu schätzen wussten, schuf er sich sein Volk, sich selbst gleich.»

—Übertragung der Worte eines Maru in frühes Chrmk (vermutlich von der Hand eines Achaz); Tontafel der Silem-Horas-Bibliothek in Selem, um 2000 v.BF

## DER GLAUBE DES EWIGEN VOLKES

Wie bei fast allen Echsenwesen ist auch der Glaube der Achaz (echsisch: 'Ewiges Volk') von der Furcht vor dem Zorn der H'Ranga geprägt. Und da man von den Göttlichen ohnehin nichts Gutes zu erwarten hat, gilt es im Alltag, keinesfalls deren Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Dazu versuchen Achaz nicht nur dem Frevel gegen göttliche Prinzipien zu entgehen, sondern vermeiden meist sogar das Aussprechen von Namen einzelner H'Ranga.

Neben der persönlichen Vorsicht und Obacht, stets unbemerkt zu bleiben, sorgt bei den Stammes-Achaz noch der Schamane für die Besänftigung jener H'Ranga, deren Zorn sich der gesamte Stamm häufiger zuziehen könnte. Dieses sind meist die lebensspendende Zsahh und die Wandlerin H'Szint, je nach Lebensumständen vielleicht auch Charyb'Yzz oder Kr'Thon'Chh, seltener auch Ssad'Huar.

Meist werden diese rituellen Besänftigungen regelmäßig und fast immer in Anwesenheit aller Stammesmitglieder durch Opferungen durchgeführt.

Einen Ort längerfristig nur einem einzigen H'Ranga zu weihen, halten die Schamanen für zu gefährlich. Zu leicht könnte die übermäßige Aufmerksamkeit den Zorn eines Gottes nach sich ziehen – wenn nicht den des H'Ranga, dem der Ort gewidmet ist, so vielleicht den eines anderen. Bei den Archaischen Achaz hingegen sorgt jeder Achaz selbst für die Tilgung seiner Frevel. Schon in grauer Vorzeit wurden einigen H'Ranga in den Echsenstädten Tempel errichtet, in denen Priester den Sühnewilligen mit Anleitung und Opfergaben zur Seite stehen. In allen Kulturen geschehen diese Beschwichtigungen mittels Opferungen. Dabei spenden die Priester im Laufe einer Zeremonie die zuvor von den Anwesenden zusammengetragenen Gaben. Die dargebrachten Opfer sind von der Natur des Gottes abhängig. So werden Zsahh meist herausragende oder durch besondere Anomalien auffallende Schöpfungen der Natur geopfert, während Kr'Thon'Chh und Chr'Ssir'Ssr am liebsten das Blut von Warmblütern auf ihren Altären sehen. Bei den meisten Opfern handelt es sich entweder um die Darbietung von Dingen, die das Wohlgefallen eines H'Ranga erregen (v.a. bei Kha und Zsahh praktiziert), oder die Vernichtung von solchen, die dem Gott ein Dorn im Auge sind (bei Kr'Thon'Chh üblich, der auf alles Lebende mit Missgunst herab-

Diese Beispiele zeigen, wie stark sich die Schöpfungslehren einzelner Echsenvölker voneinander unterscheiden (und sich bisweilen sogar deutliche Abweichungen in der Überlieferung bestimmter Kulte zeigen). Hier und im Folgenden sollen aber die Achaz als größte der überlebenden aventurischen Echsenrassen im Zentrum unserer Betrachtungen stehen.

## DAS JENSEITS UND DIE WIEDERGEBOURT

Die Achaz glauben, dass ihre Seelen nach dem Tod zu V'Sar, dem 'Herrn der vollkommenen Seelen', gelangen und von diesem bewertet werden. Solange die Seele noch nicht die Vollkommenheit erreicht hat, wird sie von V'Sar abgelehnt und muss nun in seinem Reich warten, bis Zsahh sie einem neuen Körper zuführt. Jede Wiedergeburt sehen die Achaz als eine Häutung ihrer ewigen Seele auf ihrem Weg zur Vollkommenheit an. Wann diese jedoch erreicht ist, entscheidet V'Sar allein, und nur seine Priester können vage ermessen, in welchem Stadium der Vollkommenheit eine Seele sich befindet.

Deren Erkenntnissen zufolge kann Vollkommenheit nur erlangt werden, wenn die Seele im Laufe ihres Leben zwei Zustände erreicht hat: Zrr'Kran und Nra'Czs. Im Zrr'Kan hat die Seele ihr wahres Wesen begriffen und erkannt, welche Eigenarten sie ausmachen. Befindet sich die Seele im Nra'Czs, hat sie jeglichen Zorn der H'Ranga, den sie jemals auf sich geladen hat, gesühnt und so zum Frieden mit den Göttern gefunden.

Weiter, so die Lehre der V'Sar-Priester, muss eine Seele in jedem Leben erneut das Zrr'Kran erreichen und kann erst danach ergründen, wie es um ihr Nra'Czs steht, um dann die Untaten vorheriger Leben durch angemessene Opferungen an die verärgerten H'Ranga zu tilgen.

Erst wenn eine Seele beide Zustände zugleich erreicht, kann der Tod sie aus dem Zyklus der Wiedergeburt erlösen und in der Ewigkeit aufgehen lassen. Das Streben nach dem endgültigen Tod und dem Entkommen aus einem Leben in Furcht vor den übermächtigen H'Ranga ist hierbei so wichtig, dass viele Achaz alles daran setzen, ihn zu erreichen.

Was die Achaz nach dem endgültigen Tod erwartet, weiß niemand außer vielleicht einigen wenigen Priestern, die sich darüber aber aus-schweigen.

### GÄNGIGE ANSICHTEN DER H'RANGA-PRIESTER DER ACHAZ ÜBER DIE ...

**Diener der Zwölfgötter:** Diese Warmblüter haben noch nicht begriffen, wie gefährlich ihre H'Ranga sein können. Hoffentlich wird dadurch die Welt nicht untergehen.

**Gefolgsleute Rastullahs:** Der einzelne H'Ranga, den die Warmblüter der Wüste anbeten, ist entweder sehr gutmütig oder nicht sehr mächtig. Beides kein Grund, sich mit ihm zu beschäftigen.

**Rur-und-Gror-Gläubigen:** Sie behandeln die H'Ranga wie Gele-geschwister, als ob es Wesen wie sie wären. Das könnte noch gefährlich werden.

**Waldmenschen:** Harmlos. Durch ihre primitive Lebensart werden sie höchstens ihr Volk vernichten und nicht die ganze Welt.

**Zwerge:** Sie verbergen sich in ihren Höhlen, um den H'Ranga nicht aufzufallen. Eigentlich eine weise Entscheidung ... für Warmblüter.

## DER GLAUBE ANDERER ECHSENVÖLKER

Genau wie die heutigen Achaz verschieden mit ihrer Angst vor den H'Ranga umgehen, gingen auch die mittlerweile stark dezimierten Rassen der Krakonier, Leviatanim, Ssrkhrsechim, Shintr und Jharhra jeweils eigene Wege, um diese Furcht zu besiegen. Gleiches gilt für die nur noch in geringer Anzahl vorkommenden Marus und Ziliten.

### DER GLAUBE DER ZILITEN

In den meisten Dörfern der Ziliten werden die H'Ranga auf eine Weise verehrt, die stark den Bräuchen der Stammes-Achaz ähnelt. Die Ziliten opfern aber hauptsächlich Zsahh, H'Szint, Ssad'Huar und (in

letzter Zeit immer seltener) Charyb'Yzz, während sie den aggressiven Kr'Thon'Chh so sehr fürchten, dass ihre Schamanen versuchen, ihn weder mit Opfern noch Gedanken auf sich aufmerksam zu machen.

An einigen Orten, die den Ziliten besonders heilig sind, gibt es neben den Schamanen auch noch besonders gesegnete Priester, die über erstaunliche Fähigkeiten verfügen sollen. Diese werden von Ziliten und Achaz gleichermaßen als H'Chazz ('Heiliger Mann / Heilige Frau') verehrt und sollen selbst den größten Frevlern noch eine Gelegenheit zur Tilgung verschaffen können.

## MARUS: BLUTRAUSCH UND KAMPFESWUT

Die Marus sehen sich selbst als Kinder Kr'Thon'Chhs. Seine Gabe an sie ist der Bluttausch, weshalb sie auch Wüt-Echsen genannt werden. In diesem Rausch, so glauben die Marus, dienen sie ihrem göttlichen Vater. Und so suchen sie den Kampf, wo immer er möglich ist – je stärker der Gegner, desto größer das Opfer, aber nur wenige Auserwählte fühlen sich zum Priester berufen.

Außer Kr'Thon'Chh verehren die Marus keine anderen H'Ranga, schließlich muss kein Göttlicher so sehr gefürchtet werden wie der Zermalmer. Trotzdem kommt es immer wieder vor, dass die Wütechsen von anderen Echsenwesen als Tempelwachen auch anderer Kulte eingesetzt werden. Denn für welchen Zweck sie ihre gerühmte Kampfkraft einsetzen, ist Marus recht gleichgültig – schließlich dienen sie im Kampf allein ihrem Vater Kr'Thon'Chh.

## KRAKONIER

Am ehesten ist noch etwas über den Glauben der Krakonier bekannt. Diese beten zu Charyb'Yzz und opfern ihr meist Kreaturen, die der Allesverschlingenden ein Dorn im Auge sind. Dies sind vor allem Land-Lebewesen, häufig auch Menschen. Das Zentrum ihrer Verehrung soll im sagenumwobenen Wahjad am Grunde des Mahlstroms im Selemgrund liegen. Neben Charyb'Yzz werden dort angeblich auch ihr Sohn Krakon, der Froschgott Quodazil, der Haigott Sholai'r'rak – auch Sh'r'rak genannt –, der Krake Yonahoh, die Seeschlange Schamaschtu sowie die Herrin der Algen Bar'Iania verehrt.

Die Kräfte der krakonischen Priester entsprechen weitgehend denen von Charyptoroth-Paktierern (siehe im Band MGS).

## LEVIATANIM

Der Hauptgott der krötenähnlichen Rsch'rr (die unter ihrem tulamidischen Namen Leviatanim bekannt sind) war Kr'Thon'Chh. Sein Kult geleitete die Herrenechsen von den Brutstätten, wo der Erstgeschlüpfte seine Eibrüder fraß, über die K'chr'num (Arenen), wo sie

Kku'l'r, den Kampfrausch, austoben und ein Dutzend Kriege gegen andere Kulte, Rassen und sogar Kontinente führten, bis zum erschnten Kr'mh Kr'Thiu, wo der Gott selbst herabsteigen und alle Schwächeren erschlagen sollte.

Auch die Gaben des Kr'Thon'Chh an die Rsch'rr waren durchwegs kriegerischer Natur: vor allem die Duell-Globule N'Churr'ichay, wo sie N'Churr, ihre Kriegerlehre, rituell bis in alle Ewigkeit wahren konnten. Mit von Priestern des Zermalmers gesegneten S'zmi'thr (Klingenwaffen), Sch'chl (Schwanzwaffen) und R'z H'Sh'Thr (neungezackte Ritualwaffen, v. a. für den Drachenkampf) machten sich die Rsch'rr vor allem Jagd auf Besiegte und Gefangene, die – sofern sie nicht ihrerseits ihre Verfolger töten konnten – von diesen oder ihren Schlingern zu Tode getötet wurden, um das heilige Blutbad H't'yehrruh nehmen zu können.

## DIE SSRKHRSECHIM

Da viele der Ssrkhrsechim (tulamidisch: Skrechim; Wesen mit dem Unterleib einer Würgeschlange, einem humanoiden Torso mit vier armähnlichen Greifgliedern und einem schlangenähnlichen Kopf) mächtige Zauberer waren, verehrten sie vor allem die ebenfalls schlangenleibige H'Szint, insbesondere als Herrin der Magie. Ihr zu Ehren und um sie zu besänftigen, forschten die Ssrkhrsechim alle Zeit an neuen Erkenntnissen in der Verwandlungs- und Veränderungsmagie. Anderen H'Ranga fühlten sie sich nur wenig verbunden, selten einmal wurde noch Zsahh als Göttin neuen Lebens geopfert: mit der Bitte, ihr Leben zu verlängern. Denn gerade dies war ein häufiges Ziel der magischen Forschungen der Ssrkhrsechim, die wie viele der alten Echsenvölker nicht an die Wiedergeburt glauben. Einige sollen dieses Ziel auch durch die Kessel der Wiedergeburt erreicht haben. Über diese uralten Artefakte gibt es unter den Achaz die Legende, dass die letzten Ssrkhrsechim sich in die Kessel zurückgezogen hätten und eines Tages, wenn die Zeit gekommen sei, daraus wiederkehren und die Welt erneut für sich erobern werden. Mehr über diese legendären Artefakte finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

## SHINTR UND JHRARHRA

Von den Gebräuchen der kobraköpfigen Shintr, von denen nur wenige Nicht-Geschuppte auch nur den Namen kennen, ist selbst unter den anderen Echsenvölkern nur bekannt, dass sie als eine Art Priester-Kaste lange Zeit die Priester der H'Ranga, insbesondere des Pprsss, stellten, bis sie vor einem Jahrzehntausend spurlos verschwanden. Noch viel weniger ist über die Jhrarhra, aufrecht gehenden Hornechsen, bekannt. Einige Priester der Kha meinen, in den Erinnerungen ihrer Göttin gelesen zu haben, dass sie vor allem das Geschwisterpaar Ssad'Huar und Ssad'Navv verehrt hätten oder gar deren Kinder gewesen seien.

## DIE EINZELNEN H'RANGA UND IHRE KULTE

*»Die Echslinge aber und die Selemiten kennen die Gottechse H'Ranga, die sie selbst fürchten. Wohl sind sie sich aber nicht klar über ihre Gestalt: Bald sei sie eine monströse Seeschlange, die die Matrosen von den Schiffen holt, bald sei sie eine riesenhafte Kobra, deren Gift selbst Götter töten kann. Mal sei sie eine formlose schuppichte Missgeburt, mal der donnernden Tyrannenechse gleich, dem größten aller Untiere, die Aventurien verwüsten.«*  
—aus Was glaubt das Volk?, Errik Dannike; Wehrheim, 988 BF

Auf den folgenden Seiten finden Sie Informationen über die einzelnen Götter der Echsen und ihre Verehrung. Anders als bei menschlichen Kirchen pflegen echsische Priester allerdings kaum überregionale Kontakte, wodurch sich die Kulte einer Gottheit stark voneinander unterscheiden können.

Die unten genannten Meisterinformationen sind aventurischen Forschern – egal, ob Mensch, Elf oder Echse – so gut wie gänzlich unbekannt. Vielleicht mag es einige Gelehrte geben, die ein kleines Stückchen davon nach

jahrzehntelanger Forschung verschiedenster Quellen ergründet haben – und deren Geist flüchtete sich dadurch meist in den Wahnsinn.

### CHARYB'YZZ

**Aspekte:** Meer, Wasser, Regen, Flut

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** die Allesverschlingende, Herrin des Meeres

**Gestalt:** Seeschlange

**H'Ranga:** H'Na'Rho (Herr der Kraken), Zsh'Mtur (erste Seeschlange); Seeschlangen, Kraken(molche), Malmer, alle Meersungeheuer

**Heilige Artefakte:** Amulett der Tiefe (vermag Seeschlangen zu rufen), Tna'kim Charyb'Yzz (Szepter der Charyb'Yzz, in Vergessenheit geraten), Charyb'Yzz'Zahn (verwandelt Land- in Wasserbewohner)

**Heilige Orte:** Friedhof der Seeschlangen, Höhle von Charypso, Unterwasserreich Wahjad



**Sinnbilder:** der bodenlose Wirbel (Ort, an den ungeliebte Dinge und Personen gewünscht werden)

**Heilige Farbe:** Tiefblau

**Heilige Steine:** Lapislazuli, Gwen-Petryl

**Opfergaben:** Tiere des Meeres, vor allem solche aus der Tiefsee

*»Du kennst Charyb'Yzz nicht? Dann hör gut zu: Die allesverschlingende Charyb'Yzz gebietet über Ozeane und Meere, sie bringt den Regen und befiehlt die Flut. Und ihre Kinder sind H'Na'Rho, der Herr der Kraken, und Zsh'Mtur, die erste Seeschlange, und die anderen riesenhaften Geschöpfe des Meeres.*

*Ihre Macht reicht nicht bis in die Sümpfe, meinst du? Aber was ist, wenn dich das Meer in seine Tiefen reißt, der Regen die Pflanzen verdirbt, die Flut unsere Häuser zerstört und die Fische aus unseren Netzen verschwinden?»*

*—eine Schamanin der Azhlazah zu einem zweigehäuteten Achaz*

Das Wasser ist für viele Echsenwesen ein Element des Lebens, und so ist es unvermeidlich, dass seiner Herrin Charyb'Yzz vielerorts geopfert wird. Insbesondere die Krakonier beten sie als ihre Hauptgöttin an. Gerade wegen ihrer Macht über das feuchte Element ist Charyb'Yzz aber auch eine der am meisten gefürchteten H'Ranga. Sehr schnell soll die Herrin der Meere in Wut geraten, weswegen ihr meist sehr reichhaltig geopfert wird. Die wertvollsten Opfer stammen hierbei aus den tiefsten Tiefen der Meere.

Das größte Heiligtum der Charyb'Yzz, der Friedhof der Seeschlangen, liegt an der Ostküste Maraskans, wo sich schon seit Jahrhunderten die Seeschlangen zur Paarung und zum Sterben treffen.

#### Meisterinformation

Gerade die Ereignisse im Laufe von Borbarads Rückkehr zeigten, dass sich hinter Charyb'Yzz niemand anderes als die Erzdämonin Charyptoroth verbirgt. Und so sind ihre heutigen Priester meist Paktierer der Nachtblauen Herrin und ihre 'Wunder' Zeugnisse dämonischer und nicht göttlicher Kraft. Den heutigen Echsen ist dies natürlich nicht bewusst. Auch würde kein Geschuppter je auf die Idee kommen, die Göttlichkeit der Charyb'Yzz zu hinterfragen.

Obwohl man der Charyb'Yzz schon vor einigen Zeitaltern opferte und die H'Ranga schon immer als grimmig und leicht erregbar galt, könnte man an Orten und in Erzählungen, die älter sind als die gesamte echsische Kultur, feststellen, dass die Riten und Gebräuche zu Ehren der Allesverschlingenden seit dieser Zeit sehr viel dunkler geworden sind. Und in den Überresten des uralten Wahjad wäre es möglich, Berichte über Geschehnisse aus dieser Zeit zu finden, die eher von göttlichen Wundern denn von dämonischem Wirken der Charyb'Yzz erzählen. Einem mutigen Forscher könnten sich dann einige beunruhigende Fragen aufdrängen: Ist es möglich, dass Charyb'Yzz vielleicht einst wirklich eine Göttin war? Was muss geschehen, damit ein Gott zum Erzdämon wird? Teilen dieses Schicksal vielleicht auch die anderen Erzdämonen?

**Kräfte der Priester von Charyb'Yzz:** Die Priester der Charyb'Yzz sind ausnahmslos Paktierer der Herrin der Nachtblauen Tiefen, richten Sie sich hier also nach den entsprechenden Regeln im Band **Mit Geisternacht und Sphärenkraft**.

## CHR'SSIR'SSR

**Aspekte:** Luft, Wind, Sturm, Nebel

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** der geflügelte Zerschmetterer, Herrscher der Lüfte

**Gestalt:** Flugechse

**H'Ranga:** V'Crs'Sra; Flugechsen, riesige Vögel (etwa auf Maraskan der Rote Maran)

**Heilige Artefakte:** T'zch'Krss (seltsamer Echsenhalschmuck, soll das Wetter beeinflussen; verschollen), T'na'kim Chr'Ssir'Ssr (beschwört Chr'Ssir'Ssrs Fluch, die Erdschwere, herbei, in Akrabaal vermutet)

**Heilige Orte:** Chrs H'Ranga (Treppe der Götter) nahe des Ortes Ssd'l in den Echsenwäldern

**Heilige Farbe:** Hellblau

**Heiliger Stein:** blauer Coelestin

**Opfergaben:** Vögel jeglicher Art, als Vögel verkleidete andere (denkende) Lebewesen

*»Lass es ruhig laufen. Chr'Ssir'Ssr wird sich ihm annehmen. Er wird es bis ans Ende der Welt verfolgen, es zu sich in die Luft holen und in die höchsten Höhen tragen. Von dort wird er es fallen lassen und es wird in die Tiefe stürzen, um dort seine gerechte Strafe zu erlangen.»*

*—Hohepriesterin Ssirissa von H'Rezzem zu einem Novizen über einen entflohenen Menschen*

Der Herrscher der Lüfte Chr'Ssir'Ssr gilt als ein leicht erregbarer H'Ranga, und doch (oder gerade deswegen) gibt es nur noch wenige seiner Tempel. Aber dort, wo ihm Vögel und nicht selten auch denkende Wesen geopfert werden, gilt der Herrscher der Lüfte und des Himmels meist auch als erster der Götter oder Mittler zu ihnen.

Die Flugechse ist sein heiliges Tier, und gerade seinen Priestern ist es möglich, diese Tiere zu zähmen und zu reiten. Doch wehe dem Priester, der das Wohlgefallen seines Gottes verliert, denn sein Reittier wird ihn ohne Vorwarnung über alle Wolken tragen und dort oben abwerfen.

Besonders heilige Orte des Chr'Ssir'Ssr gab es in Aventurien lange Zeit keine, bis sich vor einigen Jahren eine sprechende Flugechse an dem verfallenen Monumentalbauwerk Chrs H'Ranga in den Echsenwäldern zeigte und die Herrschaft des örtlichen Achazstammes übernahm. Seitdem sammelt das V'Crs'Sra genannte Wesen viele der Anhänger Chr'Ssir'Ssrs an dieser 'Treppe der Götter', welche seinen Worten nach zur Ankunft des geflügelten Zerschmetterers auf Dere dient.

#### Meisterinformation

Einem aufmerksamen Leser mag vielleicht die Namensähnlichkeit des myranischen Gottes Chrysis (siehe S. 144) mit Chr'Ssir'Ssr aufgefallen sein, und tatsächlich handelt es sich bei beiden um dieselbe Wesenheit. Während er in Myranor als Teil der imperialen Oktade von vielen Menschen verehrt wird, finden sich seine Anhänger auf Aventurien nur unter Echsen.

Im Gegensatz zu vergangenen Zeiten scheint Chr'Ssir'Ssr heute nur noch selten direkt einzugreifen, sondern seinen Priestern das Handeln und Wirken von Wundern zu überlassen. Womöglich hat der Gott an Macht verloren – aber ist dies wirklich vorstellbar, da ihm doch ein ganzes Imperium in Verehrung zu Füßen liegt? Womöglich ist Chr'Ssir'Ssr jedoch gerade dabei, seinen Kult in Aventurien zu neuer Macht zu führen. Vor kurzer Zeit offenbarte sich die Flugechse V'Crs'Sra und dehnt seitdem unermüdlich ihren Einfluss aus, indem sie benachbarte Achazstämme unter ihre Herrschaft zu bringen versucht. Ihren Worten zufolge verfolgt V'Crs'Sra damit den Plan, ihrem Gott Chr'Ssir'Ssr die baldige Ankunft auf Dere zu erleichtern und eine Armee für seine Rückeroberung zusammenzustellen. Aber eine Frage bleibt offen: Handelt es sich bei V'Crs'Sra um die Tierkönigin der Luftechsen, eine Erwählte Chr'Ssir'Ssrs oder nur um ein machtgieriges Wesen, das sich den Glauben an einen alten Echsegott zu Nutze macht?

**Kräfte der Priester von Chr'Ssir'Ssr:** Der Geflügelte Zerschmetterer stattet seine Priester mit Karmaenergie aus, welche diese in Liturgien verwenden können, die zum Teil den Wind- und Wetterliturgien der Efferd-Geweihtenschaft ähneln.

## H'Szint

**Aspekte:** Veränderung, Wandel, Magie

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** Alleswandlerin, Große Verändlerin, Vielgestaltige

**Gestalt:** Schlange

**H'Ranga:** Jhi'Uchch H'Szintoi ('Fluch der Schlange'); Schlangen aller Art; manchen Achaz zufolge auch ihr heiliges Volk, die fast ausgestorbenen Ssrkhrsechim

**Heilige Artefakte:** H'Szints Haut (ermöglicht Selbstverwandlung), Stein der Wandlung (entrückt)

**Heilige Orte:** Shr'Szint (Selem)

**Sinnbilder:** 'Der ist der Vielgestaltigen aufgefallen.' (Redewendung, wenn jemand sich in kurzer Zeit auffällig verändert hat)

**Heilige Farbe:** keine

**Heiliger Stein:** Smaragd

**Opfergaben:** Dinge im Wandel (z.B. eine verpuppte Larve, schmelzendes Eis)

*«Der stete Wandel ist die Natur der vielgestaltigen H'Szint. Wie eine häutende Schlange nimmt sie Tag für Tag andere Formen an. An manchen Tagen soll sie sogar die Welt besuchen, und wer sie dann erkennt, dem schenkt sie neue Gestalt.»*

—Märchen der Waldinselachaz

Die schlangengestaltige H'Szint hat die Macht, alles, was ist und was wird, verwandeln zu können. Sie hat Gefallen daran und sich daher auch die Magie, die Kraft des Änderns, unterworfen. Die Große Wandlerin fügt zusammen oder reißt auseinander, was ihr beliebt – sei es belebt oder unbelebt.

Trotz ihrer großen Macht und üppiger Opfergaben gibt es nur noch wenige H'Szint-Heiligtümer. Einige gingen an die Warmblüter verloren, die dort ihrerseits Tempel errichteten, während andere vergessen sind. Eines jedoch findet sich in der Grauzone zwischen Menschen und Echsen – in Selem. Von dem H'Szint-Tempel im Stadtteil Ch'Rys Szinth steigt man tief hinab unter das Bett des Szinto und findet dort die Höhle Shr'Szint. Jeder, der das Heiligtum betritt, verwandelt sich in ein Wesen aus seinen geheimsten Wünschen, und nur ihre Priester können selten, so sagt man, darauf Einfluss nehmen. Vor langer Zeit soll sich dort auch der Stein der Wandlung befunden haben, bis er von der Göttin selbst entrückt wurde.

Über die Priester der H'Szint erfahren Sie mehr im Band AG.

### Meisterinformation

*«In diesen Rollen fand ich weiterhin Hinweise auf ein echsisches 'Heiligtum' der Schlange H'Szint. Seltsam, gerade hier an der Mündung des Szinto, dem Schlangenfluss. Gelten nicht die Sichelgebirge als Körper von Giganten? Könnte es sein, dass der Szinto der Körper eines Wesen aus dem Gefolge der H'Szint sein? Oder gar der Körper der Schlange selbst? ... Schade nur, das Hesinde Losgöttin und keine Gigantin ist, das macht alles zunichte!»*

—Hilbert von Puspereiken in einem Brief an Rakorium Muntagonus

Hinter H'Szint steht niemand anderes als die von Menschen Hesinde genannte Göttin – in der Form, in der sie sich den Echsen in deren Zeitalter offenbart hat. Ob sich die Göttin selbst oder nur ihre Anbetungsformen gewandelt haben, vermag wohl kein Sterblicher zu beantworten. Aber ist bei genauerer Betrachtung Hesinde nicht sowieso eher die Göttin des Wandels, denn der Kunst und Magie? Ihr Sternbild Schlange gilt als Symbol der Synthese – das alchemistische Gesetz von der Einheit der Gegensätze. Und vielleicht ist es auch gerade dies, was Hesinde ausmacht.

## KHA

**Aspekte:** Ewigkeit, Vergangenheit, Geschichte, Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit, Schrift

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** Hüterin der Ewigkeit, Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist.

**Gestalt:** Adamantschildkröte

**H'Ranga:** riesige Panzerechsen, Basilisken-Panzerkröten, riesige Schildkröten

**Sinnbilder:** Überlieferung der Kha (die vollständige Historie der Welt), Gesetze der Ewigkeit

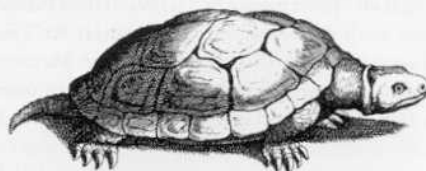
**Heilige Farbe:** Weiß

**Heiliger Stein:** Diamant

**Opfergaben:** an besondere Ereignisse erinnernde Gegenstände, eigene Erinnerungen

*«Kha schlüpfte zuerst. Sie war, bevor die anderen Götter ihre Schalen zerbrachen. Seitdem sieht sie alles. Sie sah die Erschaffung der Welt und die Formung des Lebens. Und sie prägte sich all dies ein, dass nichts davon verloren gehe, bis ans Ende aller Zeiten.»*

—Überlieferung aus H'Rezzem



Die Riesen- oder Adamantschildkröte Kha wird nur noch einigen Achaz und Ziliten am Mysob, bei Hôt-Alem, am Loch Harodrol und H'Rezzem verehrt und gilt ihnen als Gottheit der Vergangenheit und Geschichtsschreibung. Sie soll die Ereignisse auf der Welt beobachten und schreibt sie auf die Innenseite der Panzer ihrer Kinder – den Riesen-schildkröten. Dadurch entsteht die Überlieferung der Kha. Dort findet sich alles, was jemals auf der Welt oder unter den H'Ranga geschehen ist, und so gerät nichts und niemand jemals in Vergessenheit.

Weiterhin sorgt die Hüterin der Ewigkeit, wie Kha auch genannt wird, für die Einhaltung der Gesetze der Ewigkeit, an die sich jedes Wesen zu halten habe, selbst die mächtigen H'Ranga. Doch da die wenigsten Geschuppten gegen diese Gesetze verstoßen und Kha sich in ihrer Rolle als ewige Geschichtsschreiberin recht passiv verhält, genießt sie unter den Echsen, die sich ihrer noch erinnern, einen recht guten Ruf. Da sich die Welt nicht an einen Wutausbruch der Hüterin der Ewigkeit erinnern kann, wird ihr vor allem geopfert, damit sie die anderen H'Ranga nicht an längst vergangene Frevel erinnert.

Die wenigen Anhänger und Priester, die Kha noch auf Aventurien hat, dienen ihr, indem sie sich alles Erlebte einprägen, aber sich niemals selbst in diese Ereignisse einmischen.

### Meisterinformation

Seit Anbeginn der Zeit soll sich Kha nicht in die Belange der Welt eingemischt haben, und so liegt die Vermutung nahe, dass sich hinter der Hüterin der Ewigkeit viel eher ein Prinzip als eine Göttin steht, so wie es die Zwölfgötter-Gläubigen im Mysterium von Kha konstituiert haben. Auch eine Betrachtung des Kults der Kha unterstützt diese These. Schließlich soll sie für die Gesetze eintreten, an die sich selbst die H'Ranga zu halten haben, so wie die Zwölfe an das Mysterium von Kha gebunden sein sollen.

**Kräfte der Priester von Kha:** Die Kha-Priester verfügen nicht über Wunderkräfte, aber ausnahmslos über Eidetisches Gedächtnis. Zudem sollen einige unter ihnen zumindest schwach magiebegabt sein.



## KR'THON'CHH

**Aspekte:** Krieg, Kampf, Eroberung, Ehre, körperliche Stärke

**Pantheon:** H'Ranga

**Beiname:** Zermalmer

**Gestalt:** Drache oder Schlinger (je nach Rasse und Volk)

**H'Ranga:** Schlinger

**Heilige Artefakte:** R'z Sh'Thr (neungezackter Speer, beim Auszug der Echsen in Yash'Hualay vergraben), Kr'Thon'Chhs Zahn (mystische Waffe, verschollen)

**Heilige Farbe:** Dunkelrot

**Heiliger Stein:** Obsidian

**Opfergaben:** besiegte Gegner (fast immer denkende Wesen), der Kampf an sich

*»Diesen Kampf magst du gewonnen haben, doch deinen letzten Kampf wird Kr'Thon'Chh gewinnen.«*

*—die letzten Worte des Maru-Söldners Ks'Zstl; H'Rabaal, 998 BF*

In den glorreichen Tage der Echsen vor dem Erstarken der Menschheit unter Bastrabun war Kr'Thon'Chh der Hauptgott der Leviatanim und diese opferten ihm auf seinen Altären täglich Scharen von besiegten Gegnern – egal ob Mensch oder Echse. Nach dem Niedergang dieser Rasse verging auch der Ruhm des Zermalmers Kr'Thon'Chh. In den heutigen Tagen wird er noch von den wenigen Maru und einigen Achaz verehrt, denen er vor allem für Kampf und Sieg über den Gegner, aber auch für körperliche Gaben und das Gesetz des Stärkeren steht.

### Meisterinformation

Auch wenn die Riten des Kr'Thon'Chh eher dämonisch anmuten, spendet er seinen Anhängern dennoch Karma. Und auch wenn er am liebsten das Blut denkender Wesen auf seinen Altären sieht, so treten deren Seelen doch den gesicherten Weg über das Nirgendmeer an und brauchen die Seelenmühle nicht zu fürchten. Seit den glorreichen Tagen der Leviatanim hat Kr'Thon'Chh einiges an Einfluss verloren. Vielleicht hat der Zermalmer aber auch Wege gefunden, sich nach dem Niedergang der Echsen in anderer Form verehren zu lassen – denn hat nicht jede herrschende Rasse einige Kämpferseelen, die für einen 'guten Kampf' alles tun würden?

**Kräfte der Priester von Kr'Thon'Chh:** Die karmalen Wunder der Kr'Thon'Chh-Priester ähneln den Liturgien der Kor-Geweihtenschaft.

## PPRSSS

Bis vor etwa 10.000 Jahren hatte der Kult des Herrscher- und Sonnengottes Pprsss noch viele Anhänger unter allen Echsen, denn schließlich spendet die Sonne das Lebenselixier aller Geschuppten. Gerade unter den kobraköpfigen Shintr war der Kult weit verbreitet, und so stellten diese auch den Hauptteil seiner Priester. Weiterhin galt Pprsss als Herr der Ordnung, als welcher er die Echsen an die Spitze aller Kreaturen gesetzt haben soll. Die heiligen Plätze Pprsss fanden sich meist auf Berggipfeln, die von Pprsss' Auge besonders beobachtet wurden.

Doch nach der Unterwerfung der Echsen durch Pyrdacor unternahm der Goldene Drache einen unerbittlichen Feldzug gegen den Kult des Pprsss und seine Anhänger, so dass dieser vollständig von Aventurien getilgt wurde. Danach erklärte sich Pyrdacor zum Herrn der Götter und ließ seine Anhänger alle Erinnerungen an Pprsss auslöschen. Wahrscheinlich hat dieser Kampf auch den Untergang der aventurischen Shintr begünstigt, wenn nicht sogar verursacht.

## PPYRR

**Aspekte:** Herrschaft, Feuer, Humus, Luft, Wasser

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** der Goldene, Herr der vier Elemente

**Gestalt:** goldener Drache

**H'Ranga:** Drachen

**Heilige Artefakte:** Lks'KhN (Goldene Tafeln mit den 1664 mal 1664 Weisheiten des Goldenen; verschollen)

**Heilige Farbe:** Gold

**Heiliger Stein:** Diamant

**Opfergaben:** Gold, Formen der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser

*»Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen – und manche anderen – als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten – doch der Gott antwortet ihnen nicht.«*

*—Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft – aus der Enzyklopaedia Sauria, Übersetzung aus dem Bosparano, von Bewahrer Cordovan Puriadin; Fasar, kurz vor Bosparans Fall*

Nur wenige Achaz glauben noch an die Macht des H'Ranga Ppyrr, und auch unter den anderen Echsenrassen hat er seit seiner Entrückung nie große Verbreitung gefunden. Seine wenigen Anhänger glauben, dass er noch bis vor einigen Jahrhunderten in Gegenwart seiner Anhänger gelebt und sie vor dem Zorn anderer H'Ranga beschützt, ja, dafür sogar den fünften Teil seiner Macht geopfert hat. Doch dann soll er die Welt verlassen haben, denn die anderen H'Ranga lehnten sich gegen ihn auf. So muss er im Moment diesen Aufstand niederschlagen und kann sich nicht um seine Gläubigen kümmern. (Andere Echsen hingegen fassen diese fehlende Aufmerksamkeit als Zeichen von Schwäche auf.)

### Meisterinformation

Kein Gott, sondern der Alte Drache Pyrdacor versteckt sich hinter dem Namen Ppyrr. Nachdem er im ersten Drachenkrieg gegen seinen Bruder Famerlor verloren und Äonen später das Reich Zze Tha gründet hatte, ließ er sich dort zum Herrn der Götter erklären und verehren. Insbesondere seine körperliche Anwesenheit förderte die Verbreitung seines Kultes unter allen Geschuppten, und so erfuhr Pyrdacor bis zu seinem Ende und der Entrückung Zze Thas reiche Verehrung. Weiterhin lehrte er seinen Anhängern die Manipulation der Elemente, wenn er auch später die Macht über das Eis aufgab und die über das Erz ihm entrisen wurde.

Sein Kult fand aber nicht nur unter den Echsen starke Verbreitung, sondern auch die Hochelfen verehrten ihn als Pyr Drakon bis zu seinem Untergang. Bis in die heutigen Tage gibt es noch einige Anhänger Pyrdacors.

**Kräfte der Priester von Ppyrr:** Die wenigen Anhänger Pyrdacors verfügen über keinerlei Karmaenergie – meist aber sehr wohl über magische Kräfte.

## SRF'SRF

*»Ihr erinnert Euch sicherlich an die Gerüchte von einem Echsen götzen, 'Großer Schwarm' genannt, der vor einigen Jahren kurze Zeit in Gorien bei einem Echsenstamm verehrt worden sein soll. Nach einigen Nachforschungen diesbezüglich sind mir ein paar Eigentümlichkeiten aufgefallen, zu denen ich gern Eure Meinung einholen würde. Ihr werdet mir zustimmen müssen, dass es seltsam ist, ausgerechnet in Gorien bei den Echsen lassenden Tulamiden einen Stamm von Echsenmenschen vorzufinden. Wie kamen diese dorthin und wie konnten sie unerkannt überleben? In den Skorpionkrie-*

gen sollen die Magiermogule eine Waffe geschaffen haben, die auch 'der Große Schwarm' genannt wurde. Könnten diese Echsen womöglich ein Versteck der Magiermogule wieder entdeckt und das dortige Wesen für einen Gott gehalten haben?"

—aus einem Brief des Magiers Raul Timmenstein an Erzuwissensbewahrer Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin

Über die Herkunft des 'Großen Schwarms' Srf'Srf ist nicht viel bekannt. Die wenigen, die Kenntnis von diesem Kult haben, vermuten, dass es sich um einen Götzen des 'vielbeinigen' Siebten Zeitalters handelt. Doch gerade in dieser Zeit des Umbruchs scheint der Glaube an Srf'Srf wieder aufzuerstehen.

Vor einiger Zeit gab es Berichte über einen Echsenstamm in der Nähe der Gorischen Wüste, der Srf'Srf huldigte – aber Berichten zufolge anscheinend spurlos verschwunden ist. Die nächste Belebung erhielt der Kult in Mhanadistan im Jahre 1019 BF durch die Sichtung einiger vom Meister-Chimärologen Abu Terfas geschaffenen Chimäreninsekten.

Wenige Jahre später entstand im Umfeld der Skrechu von Maraskan ein Srf'Srf-Kult unter einigen Rächerinnen Lycosas (einer maraskanischen Hexen-Schwesternschaft). Diese verehren insbesondere das zurzeit auf Maraskan umgehende Phänomen des 'Heerbanns der Friedlichen Schwestern' als Erscheinungsform ihres Gottes.

Seltsam nur, dass dieser Kult gerade unter Hexen wiederersteht, denen ja schon seit langem enger Kontakt zu dem Echsischen nachgesagt wird ...

## SSAD'HUAR UND SSAD'NAVV

**Aspekte:** Leben, Erde, Geburt (Ssad'Huar) / Unendlichkeit, Vergänglichkeit, Zeit (Ssad'Navv)

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** die Gebende / der Nehmende, der Unaufhaltsame

**Gestalt:** Kröte / Hornechse

**H'Ranga:** Riesen / H'Skatht (?), Hornechsen

**Heilige Artefakte:** Auge des Ssad'Navv (Ssad'Navv)

**Heilige Orte:** Tempel in Selem (gemeinsam)

**Sinnbilder:** Ssad'Navvs Zähne

(die Wirkung der Zeit, z.B. auf Gebäude)

**Heiliger Stein:** Rosenquarz (beide)

**Opfergaben:** Gelege oder Laich von erdgebundenen Tieren / Kristalle und anderes Unvergängliches

*»Wohl wissen auch die Ecksischen von dero Zweyheith Universi. Denn scheyneht mir dero Zwißt ob der Gestalt jenes Goitzen H'Ranga unnutzlich. Gebeth es doch dero Zweye: Item Sad'Huarr, welches sey Sumu, das Weybli-che, die Endlichkeyt und alles, was werde. Item Sad'Navv, welches sei Los, das Mannische, die Unendlichkeyt und alles, was ist.«*

—aus der Objektivitätstheorie von Magister Noleander Kupferstein; 453 BF

Häufig wird Ssad'Huar und Ssad'Navv einzeln geopfert, aber oft verehrt man sie auch als Geschwisterpaar. Ihr Wesen soll allerdings in allen Punkten gegensätzlich sein: So gilt die Schwester Ssad'Huar als Kraft der Erde, ist Beginn allen Lebens, während ihr Bruder Ssad'Navv als Kraft des Himmels angesehen wird, die alles beendet, wenn die Zeit gekommen ist. Deshalb ist die meist als eine auf einem Ei sitzende Kröte dargestellte Ssad'Huar nicht so stark gefürchtet wie viele der anderen H'Ranga, und manch ein Geschuppter übergibt ihren Tempeln gar das eigene ungeschlüpfte Gelege als Dank. Sie soll auch schon manchem Stamm durch ihr Eingreifen das Überleben ermöglicht worden sein.

Von der Hornechse Ssad'Navv wird berichtet, dass sie selbst nicht an die Gesetze der Zeit gebunden sei. Ja, Ssad'Navv soll sich gar den Ewigen Gesetzen der Kha widersetzen können, aber gerade deswegen ist seine Aufmerksamkeit geschwächt und nur in den schlimmsten Fällen soll er seine Frevel bestrafen. Und so sorgen meist seine Priester für die Ahndung der kleinen Verstöße. In einigen alten Schriftrollen wird Ssad'Navv auch noch mit einem Wesen namens H'Skatht in Verbindung gebracht. Ob sie Verbündete oder Feinde sind, lässt sich daraus aber nicht erkennen ...

### Meisterinformation

*»Die Expedition berichtete von einer Götzenstatue, die eine auf einem Ei sitzende Kröte darstellte. Sollten die Echsen des Chap Mata Tapam wirklich so verblendet sein, dass sie den Ursprung der wohl größten Übel Aventuriens – der Basilisken – als Gott anbeten? Abwegig ist dies ja nicht, schließlich ist auch dieses Untier geschuppt. Überhaupt scheint mir seltsam, dass Echsen ein Wesen anbeten, dass seinen Nachwuchs behütet, betreiben sie doch selbst keinerlei Brutpflege.«*

—Notiz des Rakorium Muntagonus zu den Berichten der Expedition des Thorwalers Asleif Phileasson

Bei Ssad'Huar handelt es sich um eine Göttin, die von den Hexen Aventuriens unter dem Namen Satuaria und auf Myranor als Satu verehrt wird. Den Glaube an Ssad'Huar pflegen die Echsen schon seit unglaublich langen Zeiten, auch wenn er in den letzten Jahrhunderten (wie alle anderen H'Ranga-Kulte auch) stark geschrumpft ist. Durch Verschmelzungen mit den Lehren einiger güldenländischer Magier entstand daraus wahrscheinlich der aventurische Satuaria-Kult und das Hexentum. Im Gegensatz zu diesen stattet Ssad'Huar ihre echsischen Priester aber auch mit karmaler Kraft aus.

**Kräfte der Priester von Ssad'Huar:** Ssad'Huar verleiht ihren Priestern karmale Kräfte, die teilweise denen des Zsahh- sowie des menschlichen Peraine-Kultes ähneln, aber auch einigen Hexenzaubern (solchen mit den Komponenten Fruchtbarkeit, Heilung oder Verfall) ähneln.

Nur wenigen Menschen und Echsen ist bekannt, dass Ssad'Navv ein anderer Name für Satinav, den 'Wächter der Zeit', ist. Unter diesem Gesichtspunkt wird klar, wieso auch den Echsen kein Eingreifen dieses H'Ranga bekannt ist.

Weiteres zum Thema Satinav finden Sie im Kapitel **Satinav und das Wesen der Zeit** im Band MGS.

**Kräfte der Priester von Ssad'Navv:** Die wenigen Priester des Ssad'Navv verfügen nicht über karmale Kraft, dafür aber beherrschen sie Magie, insbesondere solche mit dem Merkmal Temporal.

## V'SAR

**Aspekte:** endgültiger Tod, Erlösung der Seele, Nacht

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** Herr der Vollkommenen Seelen, Seelenrabe

**Gestalt:** schwarze Wolke, Schwärme kleiner, schwarzer Flugsaurier

**Heilige Artefakte:** Stab der Seelenkenntnis (ermöglicht Erkenntnis der Frevel früherer Leben; verschollen)

**Heilige Orte:** Vulkan Visra

**Sinnbilder:** Armee des Todes (die Seelen V'Sar geopferter Kämpfer)

**Heilige Farbe:** Schwarz

**Heiliger Stein:** Blutachat

**Opfergaben:** eigenes Blut, Herzen von Warmblütern

*»In diesem Leben kannst du V'Sar nicht gefrevelt haben. Du hast es noch.«*  
—ein Schamane aus H'Rabaal

So sehr fürchten die Geschuppten den Herren über den Tod und die Nacht (unter Echsen ja durchaus synonyme Begriffe), dass sie keinen Eigennamen für ihn haben, sondern ihn nur V'Sar ('Herr der Seelen') nennen. Dieser Name bezieht sich vor allem auf seine Eigenschaft als Richter der Seelen. Nach dem Glaube der Achaz beurteilt V'Sar die Seele eines Echsenmenschen nach dessen Tod und entscheidet, ob sie bereit ist für den Ausstieg aus dem Zyklus der Wiedergeburt.

Die übermäßige Furch vor Tod und Nacht ist auch der Grund, weshalb V'Sar nur sehr selten geopfert wird und auch seine Priester nur aufgesucht werden, wenn es unausweichlich ist. Bei den Opfern, die V'Sar



wohlgefällig sind, handelt es sich meist um eigenes Blut oder das Leben anderer Wesen. Das wertvollste Opfer ist hierbei die rituelle Opferung eines mächtigen Kriegers, dessen Seele dann auf ewig in V'Sars Armee des Todes eingeht, ohne eine Möglichkeit zur Wiedergeburt zu haben. Die wenigen V'Sar-Priester Aventuriens sind meist Achaz, die Mitgliedern ihres Volkes helfen, die Frevel ihrer vergangenen Leben zu ergründen, um sie zu tilgen. In den heutigen Tagen geschieht dies meist durch tagelange Rituale, aber die Legenden der Priesterschaft erzählen vom Heiligen Stab der Seelenerkenntnis, dessen Berührung einen kurzen Blick auf vergangene Leben erlauben soll.

#### Meisterinformation

Als die güldenländischen Siedler in Südaventurien auf die Wudu und ihren Totengott Visar trafen, sahen sie in Visar eine Form ihres Gottes Boron. Der Kult des Visar wiederum ging aus dem echsischen V'Sar-Kult hervor – derart vereinigte sich abermals ein echsischer Kult mit einem güldenländischen.

Eine von mehreren Legenden über den Verlust des Heiligen Stabs der Seelenerkenntnis besagt übrigens, dass V'Sar den damaligen Hohepriester seines Heiligtums am Visra anwies, den Stab irgendwo im Dschungel zu verstecken, und ihn dann mit der Vollendung seiner Seele belohnte.

**Kräfte der Priester von V'Sar:** Neben einer erweiterten SEELENPÜFUNG, die auch in vergangene Leben blicken kann, verfügen die mit karmalen Kräften gesegneten V'Sar-Priester noch über Liturgien, die sich auf die Nacht und den (auch gewaltsamen) Tod auswirken.

## ZSAHH

**Aspekte:** Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandlung

**Pantheon:** H'Ranga

**Beinamen:** Allesgebärende, Allesspendende Mutter, Ewig Junge, H'Rtsi ('Heilige Mutter')

**Gestalt:** Unter Achaz wird Zsahh als eine der ihren dargestellt, die übrigen Echsenvölker haben sie vermutlich in anderer Form verehrt.

**H'Ranga:** einzigartige, seltsam verformte oder unsterbliche Lebewesen

**Heilige Artefakte:** Chk Zsahh (Tsas Kreide, vor 700 Jahren von Menschen geraubt)

**Heilige Orte:** Zsahh-Kloster in der Nähe des Ortes Krs'Zzah an der Südküste der Echsen Sümpfe

**Heilige Farben:** alle (am besten alle gleichzeitig)

**Heiliger Stein:** Achat

**Opfgaben:** verformte Pflanzen und Tiere

*»Schon früh schlüpfte Zsahh aus ihrem Ei, doch während alle H'Ranga im Streit waren, schuf sie jeden Augenblick eine neue Pflanze oder ein neues Tier. Erst seitdem Zsahh uns, das Ewige Volk, geschafften hat, ruht sie.«*

*—Erzählung der Achaz Maraskans*

Zsahh ist die H'Ranga des Lebens. Sie interessiert sich für alles, was es hervorbringt, und hat insbesondere Gefallen an allen seinen Schöpfungen, besonders an Einzigartigem oder Neuem. Insbesondere ist Zsahh wie das Leben von stetem Wandel. Nichts hat Bestand – weder Form noch Geist. Da aber auch der Tod zum Leben gehört, ist auch er ein Teil Zsahhs, und nur wenigen Wesen, die Zsahh sehr wertvoll sind, schenkt die ewig Junge die Unsterblichkeit.

Den Achaz gilt Zsahh als ihre Schöpferin, und so wird ihr unter dem Namen H'Rtsi vor allem für Fruchtbarkeit und Wiedergeburt geopfert. Wenn es unter ihnen eine H'Ranga gibt, der echte Achtung entgegengebracht wird, so muss es sich um die Allesgebärende handeln.

Neben den Achaz ist der Glaube an Zsahh auch bei vielen Ziliten verbreitet. Über die Priester der Zsahh können Sie mehr im Band AG lesen.

#### Meisterinformationen

Auch wenn die ewig junge Zsahh und die friedfertige Tsa scheinbar nur wenige Gemeinsamkeiten haben, so sind sie beide Verehrungsformen des gleichen Wesens. Nach dem Eroberungszug der Menschen gegen die Geschuppten konnten wahrscheinlich einige Achaz-Priester der Zsahh unerkannt, wenn nicht sogar in Menschenform, ihren Glauben unter den neuen Herren verbreiten. Und könnte man nicht einen Achaz auch für eine Eidechse halten?

## SONSTIGE KULTE

Neben bereits vorgestellten H'Ranga-Kulten und der Verehrung lokaler H'Ranga gibt es immer wieder Kulte unter den Echsen, die anderen H'Ranga opfern oder durch ihre (selbst für Geschuppte) seltsamen Riten auffallen.

So gibt es Berichte über einen Kult, bei dem Warmblüter in der Erde vergraben werden, um dem Boden die von ihnen geraubte Wärme wiederzugeben und die Welt wieder zu einem wärmeren Ort zu machen. Eine andere Sekte, die **Skr'Nt**, kleidet sich in Menschenhäute, weil sie der Meinung ist, dass nun die Zeit der Warmblüter sei und man sich im Gewand der Herren der neuen Zeit am besten vor der Aufmerksamkeit der H'Ranga verbergen könne. Die **Zsahh'Tra** häuten ihre Opfer aus anderem Grund. Sie glauben auf den Innenseiten der Häute das Zukünftige lesen zu können. Die **Ssatrim** suchen seit Äonen nach den Schlüsseln zu den Kammern von Saz'Narlgores, um das dort eingesperrte Grauen freizulassen und so das Sterben der Urmutter H'Ssum (und damit die Welt an sich) zu beenden. Auch die Verehrer des oft als finsterner H'Ranga der H'Szint angesehenen **Jhi'uchch h'szintoi** (etwa: 'Fluch der Schlange' oder 'Die falsche Brut von H'Szint') haben in den letzten Jahren Zulauf bekommen. Menschen hingegen kennen den 'Fluch der Schlange' eher unter dem Namen Borbarad ...

Die heiligen Frauen und Männer der Ziliten (H'Chazz, siehe S. 118) gehen aus den Schamanen dieses Fischvolks hervor, wurden von den H'Ranga aber mit besonderen Kräften bedacht. Ihre machtvollen Wunder betreffen vor allem das feuchte Element und seine Bewohner – umso verwunderlicher daher, dass sich alle H'Chazz ausgerechnet von Charyb'Yzz abgewendet haben.

Unter den Maru gibt es eine Sekte, die **Anhänger des Langen Schattens**, die glaubt, dass ihr Vater Kr'Thon'Chh sie mit der Gabe des Blutrausches nicht gesegnet, sondern verflucht habe. Insbesondere in einem verborgenem Tal auf Maraskan soll es sogar gelungen sein, diese Gabe abzulegen.

Nur wenige Achaz kennen noch die uralte Prophezeiung vom **Krsh Tssh'Kt**, dem Verkünder der Erneuerung, der eines Tages auf die Welt kommen soll, um den 'Frieden mit der Welt' wiederherzustellen. Was dieser Ausdruck aber heißen soll, darüber streiten die Kundigen. Manche sind der Meinung, Krsh Tssh'Kt würde die H'Ranga bezwingen, so dass alle ohne Furcht vor ihnen leben könnten, für andere heißt dies, er würde das Ewige Volk von der Bürde der Wiedergeburt befreien und den ewigen Zyklus beenden.

Neben den Göttern gibt es noch eine Vielzahl an weiteren H'Ranga, die man fürchtet und denen man Opfer bringt. Den genauen Rang eines H'Ranga und damit auch dessen Opferzuteilung zu bestimmen, ist nur den Priestern und Schamanen möglich. Denn der Begriff H'Ranga umfasst nicht nur Kreaturen, die ob ihrer Einzigartigkeit als Gesandte der Götter oder Manifestationen derselben verehrt werden, sondern auch Geister, Feenwesen und elementare Kräfte. Manche H'Ranga werden einem bestimmten H'Ranga zugeordnet und können als eine Form von göttlichem Gefolge angesehen werden (sie werden im entsprechenden Übersichtskasten aufgeführt), andere gelten ob ihrer Mächtigkeit als eigenständig – wie etwa G'dzill, der im Loch Harodrol schlafen soll. Ihm wird regelmäßig geopfert, damit sich an seinem Zustand nichts ändert.

# SEIN UND VERGEHEN – DIE WELTSICHT DER ELFEN

»Eines, Priester, unterscheidet uns: Eure Götter mögen euch erschaffen haben – und doch sind sie als wie für euch geschaffen. Ihr Menschen seid ein Volk des Werdens, des Strebens nach Höherem: Und so verehrt ihr die Götter, eure Höchsten; eifert nach und sucht, sie zu erreichen. Wir Elfen dagegen sind. Auch wenn wir uns ändern, so bleibt es doch der gleiche Traum, geboren aus Licht. Wir werden nicht geboren, wir sterben nicht – sag' mir, Mensch: Welchen Platz haben deine Götter in unserem Sein?«

—gehört am Sterbebett eines unbekannten Elfen

## VOM WESEN DES GLAUBENS

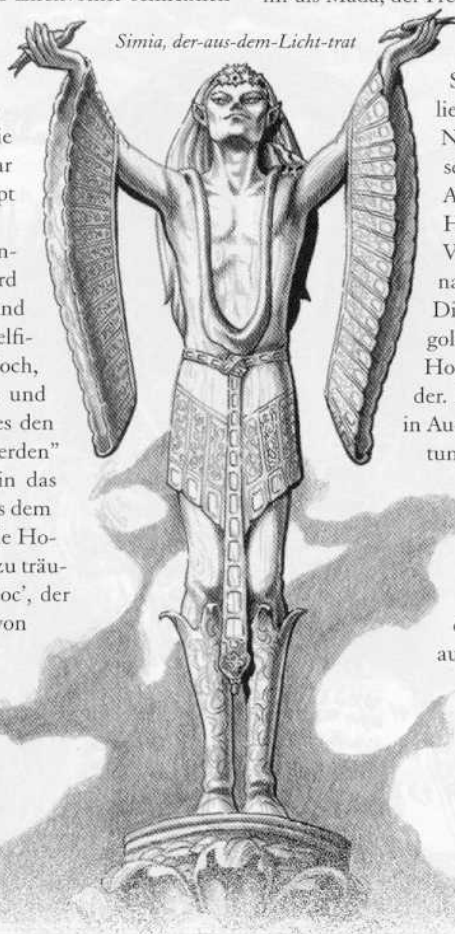
Eine Abhandlung über den 'Glauben der Elfen' erscheint zunächst widersinnig – dem gemeinen Aventurier sind die Elfenvölker schließlich nicht zuletzt aufgrund ihrer 'Götterlosigkeit' suspekt. Es gibt keine Tempel, in denen Elfen Götter verehren, keine Kulthandlungen. Und kein Elf fleht je die Gunst eines Gottes herbei. Jedoch ist es keineswegs so, dass die Elfen die Existenz der Götter an sich leugnen – vielmehr stehen die Elfen dem Pantheon (so überhaupt bekannt) eher gleichgültig gegenüber. Und doch gibt es da mehr, als es zuerst den Anschein hat: Das Schicksal eines jeden Elfen wird vom ewigen Spiel der Prinzipien von Werden und Vergehen, von Nurti und Zerzal, wie es in der elfischen Sprache heißt, bestimmt. Prinzipien jedoch, so bekommt man zu hören, sind unerbittlich und in ihrem Laufe unverrückbar – von jener ist es den Elfen bestimmt, "aus dem Licht geboren zu werden" und, wenn die Zeit gekommen ist, "wieder in das Licht einzugehen" – und schließlich wieder aus dem Licht zu treten. Dieser Kreislauf begann, als die Hohen Elfen aus dem Licht traten, um sich selbst zu träumen – ein Ende dagegen droht mit dem 'badoc', der Verweltlichung und Entfremdung des Elfen von seiner Natur. Immer wieder sind Elfen diesen verhängnisvollen Schritt von Sippe und Licht hin zur Welt gegangen. Und vielleicht haben Elfen wie Pardona, die sich dem Namenlosen hingab, und Azaril Scharlachkraut, die Heroldin Borbarads, so das Ende des 11. Zeitalters eingeläutet – des Zeitalters der Zwerge und Elfen ... Die 'Verlockungen' von Welt und Macht sind vielfältig und bedrohen den Elfen, sobald er seine Sippe verlässt – einige sagen sogar, der reine Kontakt mit der Welt außerhalb der Sippe wäre der erste, verhängnisvolle Schritt: Denn dort lauert es, ...

## ...DAS NAMENLOSE

Dhaza ('das-das-Sein-bekämpft') – ein Wort des Isdira, dessen bloße Aussprache Schauer über den Rücken sendet. Einst zeigte sein Wirken den Hochelfen die Verlockungen und Versuchungen der Welt abseits des Traumes und stachelte sie zu Ehrgeiz, Streben und Hochmut an. Seine Saat fiel auf fruchtbaren Boden – die Hochelfen eroberten die ganze Welt, nur um sich mehr und mehr zu verlieren. Sie begannen, Nurti und Zerzal ebenso zu verehren wie Pyr, den drachenleibigen Herrn der

Elemente – und erhoben sich schließlich selbst zu Göttern. Doch der Hochmut besiegelte den Aufstieg vom Volk und seinen Göttern ebenso wie seinen tiefen, fast bodenlosen Fall.

Orima, eine der ersten Elfen, die den Verlockungen der Welt nachgab, genoss Verehrung als blinde Schicksalsgöttin – und musste bei ihrem Niedergang erleben, dass sie noch nicht einmal über ihr eigenes Schicksal Macht besaß. Madaya Traumweberin, die 'erste und letzte' aller Elfen, erkannte spät die Gefahr. Man erzählt, alleine durch das Opfer ihrer eigenen Wirklichkeit vermochte sie es, ihr Volk den Klauen des Namenlosen zu entreißen. Laut Legende träumt sie in den Tiefen der Salamandersteine den Traum aller Elfen – der Rest der Welt jedoch spricht von ihr als Mada, der Frevlerin ...



Simia, der-aus-dem-Licht-trat

Simia, der-aus-dem-Licht-trat, den ersten Hochkönig aller Elfen, ereilte kein besseres Schicksal. Simyala, seine Stadt in der Tiefe des Reichsforstes, liegt durch den Basiliskenkönig verheert, sein elfischer Name ist vergessen. Alleine das Zwerge- und Menschenvolk verehrt nunmehr Simia, den Erneuerer. All diesen Schicksalsfiguren und Heilsbringern der Hochelfen ist eines gemein: Ihr Aufstieg führte ihr Volk in ungeahnte Höhen, bevor ihr Hochmut und namenloses Wirken sie umso tiefer fallen ließ. Die Tage des Glanzes sind lange vorbei, und von den goldenen Zeiten und wundersamen Fähigkeiten des Hochelfen-Volkes künden nur noch die ältesten Lieder. Das Elfenvolk ist seit Jahrtausenden zerschlagen in Au-, Wald- und Firnelvenvolk; seine großartigen Leistungen sind fast vergessen. Vom Segen ihrer 'Götter' ist den Elfen nichts geblieben. Die Narben des Niederganges dagegen sind tief und werden niemals vergessen werden. Kein Wunder, dass kein Elf mehr sein Schicksal einem Gott anvertraut; kein Wunder sogar, dass die Firnelven die Götter radikal ablehnen – denn eine, die sich aus ihrer Mitte erhob, bedroht noch immer ihre Existenz:

## PARDONA

Von Anbeginn trug sie den göttlichen Funken Pyrs, ihres Erschaffers, den sie ebenso wie ihr Volk verriet – und von Anbeginn strebte sie nach nichts Anderem als ihrer Macht, ihrer Gottwerdung. Als Zunge des Namenlosen verführte sie ihr Volk und schlug an der

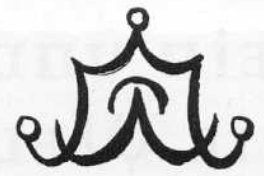
Spitze namenloser Armeen die Städte der Elfen in Trümmer, und mit dämonischer Hilfe erschuf sie aus Elfen ihr eigenes, seelenloses Volk, die Nachtalben. Dessen Verehrung bringt sie ihrem Ziel immer näher, verleiht ihr ungeahnte Macht – eine Macht, die sie nicht für die Elfen, sondern eines Tages gegen sie einsetzen wird.

## WAS BLEIBT

Ihre Götter haben sie ins Verderben geführt. Und so flüchten sich die Elfen nun in Unglauben. Und doch (oder gerade deswegen, wie der kundige Geweihte anmerken mag) scheint das elfte Zeitalter, das das ihrige war, endgültig vorüber ...



# RUFER IN DER WÜSTE – DER GLAUBE AN RASTULLAH



## RASTULLAH FÜR DEN EILIGEN LESER

**Aspekte:** allumfassend, v.a. Selbstdisziplin (Schattenkampf, Einhaltung der 99 Gesetze), Ausbreitung des Glaubens, Loyalität, Kampf, Ehre und Stolz, Pflichterfüllung, Geschlechtertrennung

**Pantheon:** Rastullah

**Beinamen:** As'Sali (der All-Eine), Al'Abu (Vater), Al'Ankhra (der Löwe),

Al'Kha (der Ewige), Ad'Djiin (der Mächtige), Al'Mahasoltan dar az-Zur (der erhabene Herrscher im Himmel), Al'Kira (der Siegreiche), Ar'Raschtul (der Unüberwindliche), Ar'Rashid (Der Weise / Gerechte)

**Schöpfungslehre:** Rastullah erschuf Zeit und Welt.

**Verbreitung:** Kalifat, Mhanadistan, Almada, zunehmend in Süd-Aranien

**Weltliche Aufgaben:** Der Gläubige richtet sein gesamtes Leben auf den allgegenwärtigen Rastullah aus; starker missionarischer Charakter

**Wichtige Bethäuser:** Keft, Unau, Mherwed, Khunchom, Rashdul, Selem, Fasar, Punin  
**Feiertage:** Rastullahs Erscheinungen (23. Boron) – Neujahrstag; 1. Rastullahellah (5. Tsa) – allgemeiner Fasttag; 2. Rastullahellah (18. Peraine) – Tag des Schwurs; 3. Rastullahellah (1. Tag des Namenlosen) – Tag der Blutrache; 4. Rastullahellah (9. Efferd) – Tag der Ruhe und des Gebets; 5. Rastullahellah (22. Boron) – Jahresende, höchster Feiertag  
**Sternbild:** die acht Planeten sowie die Sonne

**Schutzzeichen:** beide Hände flach gegen die Brust, dann mit den Fingern gegen die Stirn, wobei der Gläubige demütig zu Boden blickt

**Typische Opfergaben:** Gelöbnisse, selbst auferlegte Questen (Ungläubige bekehren, Gläubige aus alananischer Sklaverei befreien, fasten, gegen Echsenwerk vorgehen); nur selten materielle Güter, denn alles gehört bereits Rastullah.

**Heilige:** eigentlich keine; Verehrung als Glaubens- und Sinnstifter genießen Raschtul al-Sheik (nach Lehre der Schule von Fasar), Raschul Bedi al-Novad, Hahmud Dhach'Gamin (Verfasser von *Rastullah in Keft*), ar-Yerhani (der Erste Mawdli)

**Orden und Laienbruderschaften:** Derwische, Kasimiten

**Heilige Talismane und Artefakte:** die Heiligen Bücher *Rastullah in Keft* von Hahmud Dhach'gamin (760 BF) und *Also sprach Rastullah* vom Ersten Mawdli ar Yerhani (ca. 863 BF); Fußabdruck Rastullahs (Unau)

**Heilige Orte:** Keft (Erscheinen Rastullahs), Wal el-Khomchra (Hauptordensburg der Derwische)

**Sinnbilder:** das große Zelt (Bezeichnung sowohl für die von Rastullah geschaffene Welt als auch für das Kalifat)

**Heiliges Tier:** männlicher Löwe

**Heilige Farbe:** Weiß (wie Rastullahs Himmelszelt)

**Heilige Steine:** weiße Steine, insbesondere weißer Marmor; Diamant

**Heilige Pflanzen:** Cheria-Kaktus, Dattelpalme, Tamarinde

**Struktur:** keine – niemand steht zwischen dem einzelnen Novadi und Rastullah; die Mawdliyat legen die unterschiedlichen Lehren aus, sind aber keine Priester.

**Politischer Einfluss:** erheblich; das Kalifat ist auf dem Rastullah-Glauben errichtet.

**Hierarchie innerhalb des Glaubens:** keine (s.o.)

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** niedrig

**Feindbilder:** Echsen und ihre Götter; jeder 'Ungläubige' kann ein potentieller Feind sein, den es zu bekehren (oder zu erschlagen) gilt.

**Lehre des Glaubens:** Rastullah ist alles und wirkt durch alles; Leitlinien für den Gläubigen sind die 99 Gesetze.

**Ziele des Glaubens:** Missionierung, Gebietsgewinnung

**Jenseitsbild:** kein einheitliches – was nach dem Tod kommt, kann der Sterbliche nicht ermessen; das Leben der Novadis ist vornehmlich auf das Diesseits gerichtet. Nach dem Tod 'steigt die Seele zu Rastullah empor'.

**Weltbild:** Alles ist Abbild von Rastullahs Herrlichkeit, doch während seines Schlafes kam es zur Unordnung durch das selbtherrliche Walten seiner Geschöpfe.

**Menschenbild:** Den Menschen – genauer: den Beni Novad – hat sich Rastullah zuerst offenbart; er bevorzugt sie und hat sie ausgezeichnet

**Stärkstes Argument:** "Wir sind das von Rastullah auserwählte Volk!"

**Lebensinhalte der Gläubigen:** die 99 Gesetze

**Bild des Glaubens bei Andersgläubigen:** Die Anhänger Rastullahs gelten als kriegerisch und brutal – die, die kleine Kinder entführen und Tempel anzünden. Nur wer sie näher kennt, versteht ihren differenziereten Verhaltenskodex ansatzweise.



## VOM WESEN RASTULLAHS

„Im Jahre 760 BF nämlich begab es sich in Keft, einer bis dahin unbedeutenden und elenden Oase in der Wüste Khôm, dass eine einzelne weiße Wolke am Himmel die Gestalt eines riesigen Zelttes annahm und auf den Sand hernieder sank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfasslicher Kraft und Schönheit, dass allen Menschen ringsumher der Atem stockte.

Jeder Mann und jede Frau fühlte sich zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und von lebensspendendem, warmem Odem erfüllt.

Dann hub die Gestalt zu sprechen an, mit einer Stimme, in der das Singen des ewigen Sandes über den Dünen klang, das Plätschern des Wassers am Schöpfgrad, der sehnachtsvolle Schrei des Wüstenfalken und der dröhnende Ruf von Dablas, Bandurrias und Kabasflöten.

Auf solche Weise hat Rastullah zu seinem Volk gesprochen, und jeder, der ihn hörte, war von seiner Kraft erfüllt.“

—Hahmud Dhach'gamin, Rastullah in Keft, abgefasst einen Tag nach der Offenbarung

Beherrschendes Element im Leben eines Novadi ist der Glaube an den Ein-Gott Rastullah, der sich selbst offenbart hat. Dass der in Keft herabgestiegene Gott fürwahr der mächtigste aller Götter und Herr und Schöpfer der Welt ist, wird von keinem Novadi bezweifelt. Ebenso wenig wird die Verbindlichkeit der 99 Gesetze, die Rastullah den Beni Novad gab, hinterfragt. Alles darüber Hinausgehende ist allerdings umstritten. Schon oft kam es zu blutigen Fehden zwischen verschiedenen Stämmen, die sich nicht auf die Auslegung eines Nebensatzes in einem der Gesetze einigen konnten.

Für einen jeden Götterkundigen muss Rastullah als ein unglaublich junger Gott erscheinen – so sie akzeptieren, dass es sich bei ihm tatsächlich um einen Gott handelt. Da Dhach'gamin aber zur Zeit der Offenbarung Rastullahs frommer Rondra-Gläubiger war, und da vieles dafür spricht, dass das Urmanuskript des Heiligen Buches *Rastullah in Keft* tatsächlich im Jahr 760 BF entstand, muss davon ausgegangen werden, dass es zu jener Zeit tatsächlich eine außergewöhnliche Erscheinung im Herzen der Khôm gegeben hat.

Hahmud, ein Fechtlehrer aus Unau, der sich in Keft zur Unterweisung des Hairans-Sohnes aufgehalten hatte, berichtet, dass Rastullah bis zum Morgengrauen des nächsten Tages gesprochen hat. Dabei hat er seinem Volk eine glorreiche Zukunft verheißen, gar die Herrschaft über die gesamte bekannte Welt, so es nur seinen Gesetzen gehorchte. Er hat mit seinem Volk seinen Bund geschlossen, der beide Teile vor allem zur gegenseitigen Treue verpflichtet. Solange das Volk Rastullahs Gesetzen gehorcht und keine anderen Götter ehrt, wird er es allen anderen Völkern und Stämmen vorziehen. Das Urmanuskript von Hahmuds Schrift wird heute in einem Schrein im Kefters Bethaus aufbewahrt.

## KIRCHE UND KULT

Der novadischen Lehre zufolge gilt Rastullah nicht als junger Gott, sondern als die älteste und höchste Gottheit überhaupt. Die Schöpfungsgeschichte der Novadis schildert ihn als Begründer von Zeit und Welt, als den, „der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns“, und beschreibt, wie er die Welt erschaffen hat, „in sieben Tagen voll Arbeit, Erfindungsglück und harter, göttlicher Mühsal.“ Hiernach beschloss Rastullah, sich zur Ruhe zu begeben, um einen Tag lang zu schlafen. Vor seinem Rückzug aus der Welt übergab er die Verwaltung der Schöpfung zwölf Elementarkräften, die er aus der Sonne, dem Sturm und ähnlichem erschaffen hatte. Doch diese Geister waren schwach und frevelhaft. Bald verrieten sie ihren Meister und ließen sich selbst als Götter verehren.

Als Rastullah nach langem Schlaf erwachte, der für Menschen ein Äon, für ihn selbst aber nur einen Tag währte, überschaute er die Lage und fand nur ein Volk, das ihm in seinem abgelegenen Wohnsitz treu geblieben war – die Beni Novad.

## AUS DER GESCHICHTE DES RASTULLAH-GLAUBENS

ca. 2800 vor der Offenbarung (ca. 2000 v.BF): Raschtul al-Scheik eint die tulamidischen Stämme und schlägt die Echsen in offener Feldschlacht.

ca. 1800 v.d.O. (ca. 1000 v.BF): Mahwad al-Rasul führt einen (erfolglosen) Aufstand der Khôm-Stämme an, der sich gegen die echsischen Bräuche am Hof der Diamantenen Sultane richtet.

777 v.d.O. (17 v.BF): Schlacht am Gadang, Bosparan unterwirft das Diamantene Sultanat; viele tulamidische Kulte werden in der Folge zerschlagen, die Zwölfgötter-Religion eingeführt.

305 v.d.O. (454 BF): Unter Khariman al-Rik vernichten die Wüstenstämme, die hauptsächlich Rondra und Phex verehren, das Heer der Priester-Kaiserin Amelthona.

Etwa ein tulamidisches Äon nach der Lebenszeit Raschtul al-Scheiks offenbart sich Rastullah am 23. Boron 760 BF in Keft: 1 Rastullah. Hahmud Dhach'gamin schreibt *Rastullah in Keft*.

3 Rastullah (763 BF): Kaiser Eslam I. erkennt die Unabhängigkeit der Khôm an.

14 Rastullah (774 BF): Novadis erobern Selem, kaiserliche Truppen Keft – bis auf das Feld der Offenbarung. Die neun 'Worthüter' des Rastullah-Glaubens werden hingerichtet.

15 Rastullah: Malkillah ibn Hairadan erobert Unau, befreit Keft, ernannt sich zum Kalifen und macht diesen Titel erblich. Er nimmt alle Rastullah-Gläubigen in den Stamm der Beni Novad, Rastullahs auserwähltes Volk, auf. Seitdem gilt jeder Rechtgläubige als Novadi (nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Kultur; siehe AH 44).

26–54 Rastullah (786–814 BF): Die Kalifen Omar und Mukkarib ergänzen die von Rastullah erlassenen durch zahlreiche weltliche Gesetze, um das Reich regierbar zu machen.

104 Rastullah (864 BF): Mawdli ar-Yerhani schreibt in Unau *Also spricht Rastullah*.

209 Rastullah (969 BF): Mherwed wird Hauptstadt; Umzug der Unauer Rechtsschule nach Mherwed.

249–251 Rastullah (1008–1010 BF): 'Khômkrieg', Religionskrieg Al'Anfas gegen das Kalifat

265 Rastullah (1025 BF): Der mythische Derwisch-Orden offenbart sich im Kampf gegen echsische Monstrositäten im Shadif.

### Der Rastullah-Dienst

Die Bethäuser, die in vielen Oasen und in jeder größeren Stadt mit novadischer Bevölkerung zu finden sind, werden von wohlhabenden Gönnern unterhalten. Priester gibt es nicht.

Die Räume sind weiß verputzt, mit Palmen ausgeschmückt und besitzen in der Regel Fenster, die in Richtung Keft zeigen. Hier findet man fast immer ein heiliges Teilbildnis Rastullahs, der niemals in seiner Gesamtheit, die der Mensch nicht begreifen kann, gezeigt wird. So sieht man in einem Bethaus eine goldene, spendend geöffnete Hand, in einem anderen eine mit Edelsteinen besetzte Spirale, die eine Locke von Rastullahs Haupt darstellt. Nur in den Bethäusern der Kalifen darf ein Standbild stehen, welches das Antlitz Rastullahs zeigt. Der Boden der Bethäuser wird – je nach Ausrichtung der Schule und Reichtum der Spender – mit Mosaiken ausgelegt oder mit Teppichen bedeckt. Es ist üblich, sich beim Eintritt die Schuhe auszuziehen und sich die Füße zu waschen (wie übrigens auch in jedem Privathaus).



Das Gebet zu Rastullah ist ein intimer Moment für jeden Novadi. Männer wie Frauen richten ihre Worte und Gedanken selbst an ihren Herrn, sie bitten ihn um Verzeihung, danken ihm für die Gnade oder bitten ihn um Unterstützung. Dabei kann das Gebet gemurmelt werden, aber auch lautes Klagen oder Lobpreisungen sind keine Seltenheit. Daher herrscht in den Andachtsräumen meist ein großes Stimmenwirrwarr. Bei einigen Stämmen ist es aber auch üblich, dass die Männer die frommen Bitten ihrer Frauen abwägen und nach bestem Ermessen im Bethaus selbst vor ihren Gott bringen. In den übrigen Räumen der größeren Bethäuser bieten Mawdliyat Rat, werden Gesprächskreise und Unterricht abgehalten und leben die Wartungs-Sklaven. Eventuell vorhandene Innenhöfe sind zu sorgfältigen Miniaturansichten des Heiligen Feldes der Offenbarung gestaltet, der Sand hierzu stammt von Pilgerreisen nach Keft. Bei Gebeten an den All-Einen, sei es in einem Bethaus oder in der freien Wüste, verwenden die Novadis häufig eine Gebetskette mit 99 Perlen, die sie an die 99 Gesetze erinnern soll. Feste, zu jeder Perle gehörende Gebetsformeln existieren jedoch genauso wenig wie gemeinsame Chorgebete (wie sie im Zwölfgötterkult verbreitet sind).

## DER KALENDER

Der Kalender der Novadis ist in 40 'Gottesnamen' zu je 9 Tagen eingeteilt. Denn Rastullah schuf die Welt in sieben Tagen, am achten legte er sich schlafen, während andere Mächte seine Herrschaft übernahmen, und mit seiner Offenbarung begann der neunte. Deswegen gilt den Novadis der achte Tag des Gottesnamens als Trauer- und Ruhetag, während sie am neunten Rastullah rituell bitten, wieder die uneingeschränkte Herrschaft über die Welt zu übernehmen. Die Zählung beginnt am 23.

### Novadische und alt-tulamidische Wochentage und Wochen

Vor ihrer Unterwerfung durch die Güldenländer zählten die Tulamiden nicht die Tage, sondern die Nächte. Denn die Nacht ist die Zeit des Lebens; tagsüber zwingt die Hitze die Menschen lange in den Schatten. Außerdem hatten sich zur Zeit der Echsenherrschaft die Vorfahren der Tulamiden nur im Schutz kühler Nächte in die Täler wagen können. In Teilen Mhanadistans und Thalusiens verwenden die Zwölfgötter-Gläubigen noch die alten tulamidischen Namen für die sieben Nächte der Woche: *Lailawa* (entspricht der Nacht von Windstag auf Erdstag in der Garethischen Benennung, fällt auf Neu-, Halb- und Vollmond), *Lailith* (Erdstag auf Markttag), *Lailatha* (Markttag auf Praiostag), *Lailarbha* (Praiostag auf Rohalstag), *Laiipandja* (Rohalstag auf Feuertag), *Lailasa* (Feuertag auf Wassertag), *Lailafta* (Wassertag auf Windstag). Dabei geht die Nacht dem Tag voraus; 'Lailawa' bezeichnet also die Nacht auf Erdstag und den Tag selbst.

Viele Novadis haben die alte tulamidische Sitte beibehalten, die Nächte zu zählen; andere zählen die Tage, weil die Sonne Rastullahs Symbolgestirn ist. Auch die Namen der neun Wochentage oder -nächte sind nicht im ganzen Kalifat einheitlich. Nördlich der Khôm zählen viele die Tage und nennen sie nach den neun Frauen Rastullahs, über deren Namen man sich aber auch nicht einig ist; meist hört man (in dieser Reihenfolge): Hellah, Orhima, Shimja, Rhondara, Heschinja, Dschella, Marhibo, Khabla, Amm el-Thona. Einige Gelehrte nennen die Wochentage nach den neun heiligen Buchstaben im Namen Rastullahs. In und um Keft zählt man eher die Nächte: Laila-al-Kira ('Nacht des Sieges'), Laila-al-Kadir ('Nacht der Rechtsprechung'), Laila-al-Iqbal ('Nacht des Glücks'), Laila-ar-Ra'ad ('Nacht des Donners'), Laila-ar-Rashid ('Weisheitsnacht'), Laila-ash-Sharisa ('Nacht des Tanzes'), Laila-al-Mhânash ('Nacht der Tradition / des Altherwürdigen'), Laila-as-Sefra'iz ('Nacht des Frevels', Fastentag / -nacht), Laila-al-Hafla ('Nacht des Festes', Ruhe- und Festtag); hierbei beginnt das Jahr mit Laila-al-Kira, der Nacht auf den 23. Boron.

Boron, dem Tag der Offenbarung Rastullahs in Keft. Seitdem heißen die Novadis die Jahre 'Rastullah' (1 Rastullah = 760 BF). Frühere Jahre werden mit 'vor der Offenbarung' (v.d.O.) bezeichnet.

Als besonderer Feiertag wird nach jeweils acht Gottesnamen ein Rastullahellah eingefügt, die wichtigsten und für viele Gläubige auch die einzigen Feiertage des Jahres.

## GEWEIHTE UND WUNDERTÄTIGKEIT

*»Für Sterbliche ist ein Äon eine lange Zeit, doch es könnte sich erweisen, dass [RSTL]s bislang wenig bemerktes Eingreifen in die Welt nur Vorbote von da Kommendem ist: Wenn der Weltenbrand an der Zeitengrenze das Erwachen des Giganten beflügelt, so bange man, wie er der Ordnung der Welt gegenüberstehe. Nimmt er beim Erheben das Schwert seines Bruders auf, um am Ende der Welt gegen ihre Verderber zu ziehen? Oder stellt er sich gegen die Mächte Alverans, die ihn einst in die Dritte Sphäre zwangen?«*

—aus Am 50. Tor – Von der Problematik weit reichender Prophezeiungen, Kapitel IV: Das Ende der Welt, ca. 550 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

Die oftmals vertretene These, dass es bei den Novadis keine Geweihten gibt, würde ein Wüstensohn als verblendete Umkehrung der Wirklichkeit bezeichnen. Zwar ist es richtig, dass der Kult keine Vorbeter oder Priester kennt, dies aber nur deshalb, weil der Novadi keinen Mittelsmann zwischen sich und seinem Gott benötigt. Ein jeder Gläubige sieht sich als berufen – und wenn man so will als 'geweiht' –, die Lehren seines Gottes in die Welt zu tragen. Allerdings ist den meisten Novadis an der Bekehrung einzelner, womöglich mittelloser Aventurier kaum gelegen. Denn es geht ihnen nicht darum, nur ungläubige Seelen für ihren Gott zu gewinnen. Wenn der Novadi davon spricht, dass er Rastullahs Reich über die ganze Welt ausdehnen wolle, dann hat er auch immer gleichzeitig die Ausweitung des novadischen Territoriums im Sinn.

Es kann demnach auch jeder Novadi seinen Gott jederzeit um ein Wunder bitten. Dabei ist der Glaube verbreitet, dass der Novadi hierbei desto eher auf die Erfüllung seiner Bitte hoffen darf, je näher er dabei dem Herzen der Khôm ist und je gottgefälliger er sein Leben geführt hat. Als weitere Faktoren gelten die Ausweglosigkeit der Lage, in der sich der Novadi befindet, die Selbstlosigkeit seines Trachtens und die Bescheidenheit seines Bittens.

Rastullahs Wunder (oder: was die Novadis für Wunder halten) zeichnen sich durch eine gewisse Bescheidenheit aus. Die meisten haben – im Gegensatz zur Protzigkeit mancher Zwölfgötter-Wunder – die Eigenart, kaum nachweisbar zu sein, so dass oft nur der Gläubige selbst das Geschehen als wunderbar interpretiert. Der Spielleiter sollte darauf achten, diesen speziellen Charakter der 'Rastullah-Wunder' zu bewahren.

### Wunder Rastullahs – ein Beispiel für den Spielleiter

Der fromme Ablet al-Keskus hat sich in der Wüste verirrt und ist dem Verdursten nahe. Als er Rastullah um ein Wunder bittet, geschieht zunächst gar nichts, doch dann erblickt Ablet einige Vögel am Horizont. Keine Geier, wie er zunächst befürchtet hat, sondern Tauben – eine Vogelart, die regelmäßig trinken muss. Den Tieren folgend erreicht er schließlich eine Wasserstelle. Als gläubiger Mensch dankt er Rastullah für seine Errettung, während ein anderer vielleicht von Zufall reden würde.

Da die Novadis also fest daran glauben, dass ihr Gott ihnen auch in alltäglichen Fragen Fingerzeige gibt, existiert ein vielfältiges Wahrsagerwesen. Alle Novadis achten auf den Flug bestimmter Vogelarten – vor allem natürlich jener, die durch die Speisegebote ausgezeichnet sind – und versuchen, den Willen des Gottes herauszulesen. Einer der bekanntesten Weissprüche etwa ist: "Wenn der Geier gen Keft fliegt, so bereite alles für den Sohn, wenn der Geier von Keft kommt, so folge dem Willen deines Vaters." Solche Sätze eignen sich natürlich besonders, einen geheimen Sinn darin zu suchen – und ihn nachträglich sogar bestätigt zu sehen.

Die novadische Sterndeuterei ist ebenfalls eng mit dem Rastullah-Glauben verbunden. Die Hauptrolle spielen die acht Planeten und die Sonne, die alle einem der neun Tage eines Gottesnamens zugeordnet sind. Auch mit den neun Frauen Rastullahs bestehen deutliche Querverbindungen. Besonders beliebt ist auch das Lesen in den Schlieren auf dem Boden eines Dattelweinbechers, so man etwas über den Trinkenden herausfinden will. Genauso vertritt man die Ansicht, dass das Leben eines Menschen in den Adern seines Augapfels vorgezeichnet ist.

#### Die neun Frauen Rastullahs

Eine bedeutende Rolle spielen die neun Frauen Rastullahs, auch wenn sie in der göttlichen Offenbarung nicht erwähnt wurden. Sie sind vielerorts Volksgut, werden aber von vielen Mawdliyat für rechtens befunden. Zuweilen werden die Frauen Rastullahs als Mittlerinnen angerufen.

Die Aufzählungen der Frauen unterscheiden sich erheblich. In der am weitesten verbreitetsten Fassung steht **Hellah** für Misslaunigkeit und Grimm, **Orhima** ist die ehrbare und gerechte Richterin, die erfindungsreiche **Shimja** sendet den Gläubigen gute Einfälle, **Rhondara** ist wild, ungestüm und war einst eine tapfere Kriegerin aus dem Sultanat Nebachot. **Heschinja** wird als kluge Zauberin angerufen, **Dschella** gilt als wankelmütig, aber frohsinnig, **Marhibo** ist die Hüterin der Vergangenheit, und **Khabla** gilt in ihrem ewigen Kampf gegen die Pferde-Dämonin Rasha als liebestoll und lüstern. Schließlich kennt man **Amm el-Thona**, eine hochmütige Frau, die Rastullah liebte. In anderen Zusammenstellungen wird beispielsweise auch die zauberkräftige und daher unheimliche **Nahema** erwähnt.

#### BESTATTUNGSRIESEN

Den Novadi erscheint es frevelhafte Anmaßung des Sterblichen, sich das Sein nach dem eigenen Ableben vorstellen zu wollen. Die Bestattung der Toten versucht dennoch, sie dem Himmel besonders nahe zu bringen. Die Toten werden für gewöhnlich auf natürlichen Felsstürmen oder von Hand aufgeschichteten Steinhaufen niedergelegt, und es ist sogar erwünscht, dass der Tote den Tieren des Himmels – Geiern, Raben und anderen Vögeln – als Nahrung dient. Das Aufgehen des Leichnams in diesen Tieren wird als Weg zu Rastullah verstanden. Jeder Novadi ist sich gewiss, dass er eins mit seinem Gott und Teil seiner künftigen Heerscharen werden wird. Grabbeigaben sind ausgesprochen selten und beschränken sich meist auf Kleinigkeiten.

„Vergib mir, Al'Abu, denn ich habe gesündigt. Schwach war ich, denn ungeachtet Deiner Gesetze habe ich vom Teller des Ungläubigen gespeist. Sieh Deinem Diener nach, Al'Shah, denn er weiß um seinen Frevel. Ich habe gesündigt, doch Dir, dem Maha Ankhra, wird mein Zug durch das Land der selbstherrlichen Götter zum Fanal gereichen. Mit dem Khunchomer werden sie in Deinem Namen sterben, denn Deinen ewigen Ruhm und Dein Reich, Al'Rashid, werde ich allzeit vergrößern. Stolz verleihst Du Deinem Diener, denn ihn hast Du auserwählt, und nicht enttäuscht werden wirst Du durch ihn.“

—gehört im Bethaus zu Unau

#### VON DEN 99 GESETZEN DES HERRN

»Und fragt ihr, weshalb uns der Herr Rastullah seine Gesetze gab? Er tat es, um uns abzugrenzen von jenem unwürdigen Gewimmel der Gottlosen und Ungläubigen, die vor Geistern und Dämonen auf dem Bauche liegen und den Dreck des Bodens schlucken. All ihr Gerede von zwölf Göttern und urzeitigen Götterkämpfen ist wie das Stammeln des Wahnsinnigen, der die Schwingen der Wüstenfledermaus spürt – denn außer dem Herrn Rastullah gibt es keinerlei Götter, sondern alles ist Dämonengezücht und Menschengespinnst. Wir sind die Beni Novad und dienen dem Herrn der Schöpfung, der uns zu seinen Dienern erwählte, um all jene zu strafen, die seinen Willen missachten und seine Herrschaft leugnen. Wenn wir nach seinen Gesetzen leben, wie er sie uns wörtlich übermittelte, wird uns zuteil werden der Sieg über die Gottlosen, wenn wir aber jenen Sündhaften folgen, die Anpassung und Überarbeitung der göttlichen Offenbarung predigen, wird uns der Herr Rastullah davonwischen von seiner Schöpfung wie der Sturm hinwegfegt den Grünen Heuküfer.

So wisst denn, dass man diese Gesetze wörtlich zu befolgen hat und keine Aufweichung durch Menschengestirne zulassen darf ...«

—Mawdli Marwan al-Hendj, langjähriger Wortführer der Kefter Schule

Für den Rechtgläubigen ist es kaum möglich, stets und immer alle 99 Gesetze einzuhalten. Da er nicht immer genau wissen kann, wann er gegen welches Gesetz verstoßen hat und wie stark sein möglicherweise begangener Frevel gewesen ist, ist sein ganzes Leben durchwoben vom Ersuchen nach Vergebung durch den All-Einen.

Neben ihrer schieren Fülle sind viele Gesetze auch aus anderen Gründen für den modernen Novadi schwer zu befolgen: Das Ideal der Gesetzgebung ist der freie Nomade der Wüste, auf den die Anweisungen mit ihrer strikten Geschlechterteilung auch zugeschnitten sind. Frauen ehren Rastullah ebenso ehrfürchtig wie die Männer, doch tun sie dies im Kreis der Familie und bei der Erziehung der Mädchen, während die Männer den Glauben offensiv nach außen tragen, die Jungen von früh auf in den Geheimnissen des Glaubens unterweisen und stets das letzte Wort bei der Auslegung der Gesetze haben. Bei der zunehmenden Urbanisierung und den verstärkten Kontakten mit Ungläubigen wird es aber immer schwerer, das jeweils passende Gesetz und die richtige Auslegung zu finden. Eigens zu diesem Zweck wurden in der Vergangenheit die großen Rechtsschulen gegründet.

Hinzu kommt, dass manch ein Gesetz reichlich vage formuliert ist. Solche uneindeutigen Anweisungen beschäftigen die Novadis fast seit den Kefter Tagen und drohen das Volk immer wieder zu spalten. So führt beispielsweise das 16. Gesetz (»Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt.«) zu oftmals erbittertem Streit – nicht nur zwischen Gläubigen, sondern auch zwischen den Mawdliyat. Heute sind drei Auslegungen der Anweisung verbreitet: Ein Teil der Novadis ist der Überzeugung, Rastullah habe ihnen den Genuss aller drei Gruppen von Kreaturen verboten: Sie meiden den Verzehr fast aller Echsen und Schlangen (»Schuppenhaut«), aller Hasentiere, Esel, Maultiere etc. (»lange Ohren«) und aller Wassertiere (»und was im Wasser lebt«). Eine andere Glaubensrichtung speist keine Tiere mit langen Ohren und Schuppen (die Beschreibung trifft nur auf eine einzige Tierart zu, ein hochgiftiges Khôm-Gürteltier) und keine Wasserbewohner. Die meisten Anhänger aber hat die Auslegung der Unauer Schule gewonnen, die davon ausgeht, dass Rastullah den Verzehr einer Kreatur verboten hat, die Schuppen und lange Ohren trägt und im Wasser lebt. Ein solches Wesen wurde jedoch bis heute nicht entdeckt.

Obgleich die 99 Gesetze, die den Großteil von Rastullahs Offenbarung an jenem schicksalhaften Tag ausmachten, die Basis der Religion sind, enthält das heilige Buch *Rastullah in Kefi* keine Angaben über diese. Die ersten schriftlichen Niederlegungen wurden erst Jahre später gemacht, was bei einem Nomadenvolk nicht erstaunlich ist. Das Buch, das heute größtenteils als verbindlich angesehen wird, *Also sprach Rastullah*, wurde erst 863 BF vom Ersten Mawdli ar Yerhani in Unau diktiert und auch als erstes in den 19 Geheiligten Glyphen geschrieben, die heute im Kalifat, in Rashdul und in Fasar anstelle der Kusliker Zeichen und denen des Tulamidya verwendet werden.



Was nur wenige wissen und die meisten Novadis nicht glauben würden: Die 99 Gesetze an sich sind ob ihrer späten Überlieferung 104 Jahre nach der Offenbarung angreifbar. Angeregt durch die Schrift des ar-Yerhani erschienen bald mehrere zum Teil beträchtlich abweichende Gesetzsammlungen, die seitdem weitgehend in Vergessenheit geraten sind. Erwähnt seien hier der *Al'Manach der 99 Gottesworte, wie die Frommen von Kireh sie bewahrt haben*, das *Ketab el-Kalimât*, welches 107 Gesetze verzeichnet, das *Nehamanameh*, das Rastullahs Erscheinen und die Gesetze aus der Sicht einer fiktiven Augenzeugin beschreibt, sowie *Die 13 Gebote*, das die Worte des All-Einen in einfachen Regeln zusammenfasst. Daneben gibt es Teil-Sammlungen, die jeweils – gestützt auf die Familientradition der Nachkommen eines Gläubigen der ersten Stunde – einige Gesetze nennen, aber keine Vollständigkeit beanspruchen. Weitaus bekannter sind die zahllosen Kommentare, vergleichenden Betrachtungen und Kommentare zu den Kommentaren von ar-Yerhani bis heute.

#### Ein Leitfaden durch die Gesetze

Auch hier werden wir keine vollständige Aufzählung aller 99 Gebote präsentieren, denn die Möglichkeit, dass Sie, Meister und Spieler, für Ihre Abenteuer und die Darstellung Ihres Novadis die Gebote ausformulieren, soll weiterhin offen gehalten werden.

Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der Rastullah-Gläubigen niedergelegt, mit der neuntägigen Woche (Gottesnamen genannt) und der Einführung der fünf Rastullahellahs, um die 365 Tage des Jahres abzudecken. Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich vor allem die Geister der Novadis selbst scheiden. Laut dem 24. Gesetz dürfen die Novadis nur Geschirr verwenden, das nicht von Ungläubigen berührt wurde. Dann folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen, von denen das 41. und 42. Gesetz zur Verteidigung der Ehre von besonderer Bedeutung sind. Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von Rastullahs Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, insbesondere der Umgang mit den Frauen der Ungläubigen und der Umgang mit dem verhassten Echsenvolk. Ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung fast ausschließlich der körperlichen und geistigen Erhöhung des Novadis, wie etwa durch den Ringkampf (80. bis 83. Gesetz), das Gebet und das Meiden 'jeder schändlichen Magie' als Werk der Echsen götter (92. und 93. Gesetz; wobei sie starken Interpretationsfreiraum lassen, was nun genau schändliche Magie ist). Die Gebote Rastullahs enden mit dem 99. Gesetz: "Der Gottgefällige trägt stets ein jedes der 99 Gesetze im Geiste."

## RECHTSSCHULEN UND MAWDLIYAT

*»Ist es nicht offenbar, dass Rastullah Seine Hand über das ganze Volk der Tulamiden hält? Hat Er nicht bereits die meisten seiner Glieder unter der Führung der Kalifen versammelt? So lehre ich euch: Schon vor Äonen lebte Rastullah unter den Menschen und schützte die Beni Tulam vor allen Feinden. Hat Er damals nicht den gebirgigen Schutzwall aufgeschüttet, der Seinen Namen trägt? Hat Er nicht Seine Söhne hinabgeführt in das Tal des Mhanadi, auf dass sie gut leben könnten? Als alles wohlgeraten war, legte Er sich hin und verließ Seinen stofflichen Körper, um Seinen Geist über alle Beni Tulam zu ergießen. Und schützte Er nicht weiterhin Sein Volk? Hat Er nicht Seinen eigenen Sohn Bastrabun geschickt, die Echsen zu zerschmettern? Doch zuvor hatte Er verheißen, in Stunden der Not werde Er zurückkommen. Und ist Er nicht einem Stamm der Beni Tulam erschienen, angetan mit Seiner ganzen göttlichen Würde? Hat Er Seine Verheißung nicht eingehalten? So sage ich euch: Der Tag der göttlichen Herrschaft auf Dere wird anbrechen, wenn alle Tulamiden vereint sind in einem Reiche und alle Eindringlinge zurückgeworfen in das Meer, aus dem sie kamen – dies ist die einzige Aufgabe dessen, der sich Kalif nennt, denn Herrscher ist allein Rastullah!«*

—der Fasarer Prophet Aytan, um 1005 BF

*»Nun mag es vielleicht stimmen, dass dieser Rastullah einst die Welt erschuf. Wer kann das wissen, schließlich ist das lange her und es gibt keine Unterlagen. Dass er sich dann aber zurückzog stimmt sicher, denn es ist keine Ordnung mehr in der Welt. So könnte es auch geschehen, dass einige Dämonen die Welt betraten und sich als Götter verehren ließen ... Das heißt, vielleicht haben die Menschen sie auch gerufen, oder die Elfen – wer weiß? Ich vermute, dass schließlich ein hohes Wesen in unsere Sphäre kam, kein ordentliches Volk mehr fand und keinen Platz bei den anderen Göttern und sich deshalb zum Eingott erklärte – ja, genau, damals in diesem Wüstennest Keft. Ob man Rastullahs Gesetze halten soll? Nun, da bin ich entschieden dafür: Wenn man sich anschaut, wie sich seine Jünger über die halbe Welt ausgedehnt haben – das macht einen schon betroffen. Also muss er wohl sehr mächtig sein, und wenn er Freude hat, Gesetze zu erlassen ... Das machen die Fürsten anderswo auch immer gern.«*

—Abudar ibn Dhersa, Mawdli zu Selem

### RECHTSSCHULEN

Dem einfachen Gläubigen ist es schier unmöglich, betreffs der Auslegung der Gesetze den Überblick zu behalten. Deswegen wurden in der Vergangenheit Rechtsschulen gegründet, auf denen die Rechtskundigen (Mawdliyat, Einzahl: Mawdli) ausgebildet werden. Diese Männer stellen einen bedeutenden Machtfaktor dar. Kaum ein novadischer Herrscher kommt ohne ihre Gutachten aus. Mittelländische Reisende halten sie oft fälschlicherweise für Geweihte. Die Mawdliyat sind zwar in Glaubensfragen weit besser bewandert als andere Gläubige, aber zwischen ihnen und der Gottheit besteht kein engeres Band als zwischen Rastullah und einem gewöhnlichen Novadi.

Die ältesten und einflussreichsten Schulen mit zahlreichen Anhängern sind jene von *Keft* und *Unau*; letztere nennt ar-Yerhani als Gründer. Neben diesen beiden gibt es einige kleinere, die ausgefallene Ideen vertreten und nur in Randgebieten des Kalifats Beachtung finden: jene von *Fasar*, *Selem* und *Rashdul*. Viele ihrer Lehren würden dem Durchschnits-Novadi ketzerisch erscheinen.

Die *Kefter Schule*, von der die Wüstenstämme sich leiten lassen, legt die 99 Gesetze streng bis fanatisch aus: "Was nicht erlaubt ist, ist verboten." Jeder noch so kleine Fehltritt könnte Rastullahs Zorn erregen. Direkten Einfluss am Kalifenhof hat sie nicht, indirekt über ihre zahlreichen Anhänger aber sehr wohl.

Die *Unauer Schule* (die seit Kalif Chamallah in Mherwed untergebracht ist) sucht als feste Säule des Kalifats stets nach Auslegungen, die den Machtanspruch des Kalifen untermauern, eine Ausdehnung des Reiches legitimieren, die Verwaltung erleichtern und die Untertanen – auch die zwölfgöttergläubigen – ruhig halten. Zu diesem Zweck werden alle möglichen religiösen Texte herangezogen, wo nötig sogar solche des Zwölfgötter-Glaubens. Sie rückt Rastullah in die Nähe Los' und erklärt die Zwölfgötter zu niederen, von Rastullah geschaffenen und ihm dienenden Geistwesen. Die 99 Gesetze werden großzügig ausgelegt. Zum Beispiel hat man in Unau entschieden, dass man Ungläubigen direkt ins Gesicht blicken darf, wenn auch mit der nötigen Mimik: 'Strafend blicken wie ein Novadi' ist zum geflügelten Wort geworden.

Da Rastullah die Beni Novad erwählte, geht die *Fasarer Schule* davon aus, dass dieser Stamm schon damals dem Rastullah gefällig lebte.

Wo die 99 Gesetze keine Auskunft geben, richtet man sich daher nach der Tradition der Wüstenstämme. Einige Gottheiten, die damals (vermutlich) in der Khôm verehrt wurden, gelten als Diener Rastullahs, insbesondere Rondra als Vornehmste unter den neun Frauen.

Die **Selemer Schule** ist nur ein loser Gesprächskreis einiger weniger Gelehrter und unter Novadis synonym mit 'verrückt' und 'ketzerisch'. Die Selemer Mawdliyat bemühen sich, Rastullahs Anweisungen *sinngemäß* zu befolgen, was ihrer Meinung nach den Gott freundlicher stimmen sollte als wortgetreue Befolgung von Gesetzen, die durch die Überlieferung verfälscht sein dürften. Um die ursprünglichen Aussagen so gut wie möglich zu rekonstruieren, vergleichen sie alle greifbaren Texte und Erzählungen.

Die neueste ist die **Schule von Rashdul**. 'Rastullah' ist ihr zufolge nur ein Synonym für den obersten Elementar-Herrn, nämlich den der Zauberei. Er wurde von den neidischen Himmlischen angegriffen und ging in der materiellen Welt auf, die nun von seinen sechs Geschwistern mächtig und den Zwölfen noch schlechter gelenkt wird. Seine Rückkehr in Keft war nur ein erster Traum (und spätestens damit verlässt die Schule jeglichen gemeinsamen Grund). Zurückkehren wird er, wenn sich die Zeitalter gewandelt haben werden, wenn seine beiden Söhne, die nach seinem scheinbaren Tod um sein Erbe kämpften, einander besiegt haben und in seiner einstigen Zitadelle wieder Frieden herrscht.

Die Schule mischt Legenden über den Giganten Raschtul und Madas Frevel mit den Prophezeiungen des Nostria Thamos über die Brüder Rohal und Borbarad. Sultan Hasrabal, der an der Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste beteiligt war, gilt als derjenige, der die Rückkehr Rastullahs ermöglichen oder herbeiführen wird, indem er möglichst viel von der verstreuten magischen Kraft sammelt.

Für den einfachen Novadi ist diese Lehre mehr ketzerisch als überzeugend, zumal sie die 99 Gesetze praktisch ignoriert. Sie besitzt aber eine gewisse Attraktivität für tulamidische Zauberer, da sie viele kosmische Rätsel in einem einfachen Gedankengebäude beantwortet.

Die Rechtsschulen streiten sich untereinander heftig um Macht und Einfluss, um Anhänger und natürlich darum, wer Recht hat bei der Auslegung.

Eine weitere Streitfrage dreht sich um das Verhältnis zum Zwölfgötterglaube: Wie kommt es, dass Geweihte der Zwölfe offensichtlich Wunder wirken können? Die Schule von Keft leugnet übernatürliche Kräfte von Geweihten oder tut sie als Magie und Echsenwerk ab. Anders sagt es die *Kharma-Theorie* des Abdul el Mazar: Die minderen Götter, die Rastullah vor seinem Schlaf erschuf, verleugneten ihn, um sich an seiner Stelle verehren zu lassen. Spätestens seit Rastullahs Erwachen – seiner Offenbarung – gebührt die göttliche Macht wieder ganz allein ihm; den niederen Göttern wird er sie bald entziehen. Die göttliche Macht, mit der die Geweihten der Zwölfe ihre Wunder wirken, ist also unrechtmäßig erworben, und Menschen, die davon profitieren, droht schreckliche Strafe.

#### 'Ungläubige' gegen 'Ungläubige'

Selbst Schulen, die die Existenz der Zwölfe anerkennen und sie vielleicht sogar als treue Diener Rastullahs verehren, lehnen die Zwölfgötter-Religion ab, weil diese nicht Rastullah als Schöpfer anerkennt. In den Randgebieten des Kalifats gibt es einige Tempel für die zwölfgöttergläubigen Untertanen. Missionierende Kirchen (zum Beispiel Praios, Travia) und öffentliche Religionsausübung (zum Beispiel Peraine-Prozessionen um die Felder) sind aber im Allgemeinen verboten. In Unau dürfen 'Ungläubige' nicht einmal wohnen, und wer sich nach Keft verirrt, erwähnt besser gar nicht, dass er kein Novadi ist. Umgekehrt sieht es ähnlich aus: Nur wenige Städte in zwölfgöttlichen Landen erlauben Bethäuser in ihren Mauern. Der Rastullah-Glaube gilt als ketzerisch und wird vielfach angefeindet. Allein der politischen Macht des Kalifats ist es zu verdanken, dass es nicht häufiger zu tätlichen Übergriffen kommt.

## MAWDLIYAT

Zur rechten Auslegung der Gesetze auf das alltägliche Leben erbielten die Mawdliyat Anweisungen für den Rechtgläubigen, der oftmals des Lesens unkundig ist. Hat der Novadi etwas Wichtiges oder Fragwürdiges vor, möchte er etwa seinen Sohn in eine Kriegerschule geben, ein neues Geschäft eröffnen oder die Einladung eines Ungläubigen zum Abendessen annehmen, so sucht er vorher einen Mawdli auf und lässt sich darüber beraten, ob das Vorhaben gesetzeskonform ist und was es zu beachten gilt. Dies – und nicht etwa eine priesterliche Funktion – ist auch der Grund, warum zum Beispiel bei Hochzeiten meist ein Mawdli anwesend ist.

Die meisten Mawdliyat kennen auch die weltlichen Gesetze, vom Steuerrecht bis zur Brandschutzverordnung, beraten ihre Klienten auch in dieser Hinsicht und stehen ihnen nötigenfalls vor dem Gericht eines Beys bei. Sie arbeiten als Schreiber, bezeugen und beglaubigen Verträge. Selbstverständlich wird ein Rechtsgelehrter für seine Dienste bezahlt.

Wenn ein Novadi etwas tut, das ihm erst im Nachhinein fragwürdig vorkommt oder das gar einen eindeutigen Verstoß gegen eins der 99 Gesetze darstellt, wird er einen Mawdli um ein Rechtsgutachten zur Verteidigung bitten.

Und so versuchen einige Mawdliyat, juristische Akademien der zwölfgöttlichen Staaten zu besuchen, um Gläubigen bei Rechtsstreitigkeiten im Ausland behilflich sein zu können oder wegen des Göttlichen Rechts (Erlassen der Zwölfe, die Rastullah dienen). Bisher wurden solche Anwärter in Vinsalt, Methumis, Al'Anfa und Gareth abgewiesen. Dennoch brechen immer wieder junge Rechtsgelehrte auf, um es erneut zu versuchen.

#### Vergebung und Sühne

Besonders Mawdliyat der Unauer Schule sind bewandert darin, Gesetzeslücken zu finden oder den Verstoß gegen ein Gesetz damit zu rechtfertigen, dass dies notwendig war, um neun andere Gesetze einzuhalten. (Mawdliyat der Kefter Schule raten im Gegensatz dazu häufig den Frevlern, ihre Schuld durch mühevolle Questen oder die Bekehrung Ungläubiger abzutragen.) Nach schwerwiegenden Verfehlungen ist es üblich, nach Keft zu pilgern, um dort auf dem Feld der Offenbarung vor Rastullah zu treten, die Verteidigungsrede zu halten und ihn um ein mildes Urteil zu bitten. Zum Gedenken an die Pilgerfahrt füllt der Novadi einen kleinen Lederbeutel mit Kefter Sand, den er fortan als Talisman bei sich trägt. Manche Gläubige finden es jedoch ausreichend, ihre Rechtsgutachten auswendig zu lernen oder in schriftlicher Form bei sich zu tragen und später mit sich bestatten zu lassen. Und manche schicken einen Vertreter nach Keft, der dort für sie sprechen soll.

## HEILIGE MÄNNER

Eremiten sind weltentrückte Asketen, selbst für einen gewöhnlichen Novadi kaum ansprechbar und für Ungläubige natürlich absolut unzugänglich. Sie leben in Oasen und kargen Schluchten und versuchen Tag für Tag mit allen 99 Gesetzen in Einklang zu stehen. Von solchen Einsiedlern sind in den Erzählungen der Novadis bedenkenswerte Wundertaten überliefert. Sie gelten als Heilige Männer und genießen tiefe Verehrung beim Volk. Meditation, Schattenkampf und das Rezitieren der 99 Gesetze sind die wichtigsten Tätigkeiten in ihrem Leben, und so gelten sie allen Rechtgläubigen als von Rastullah erleuchtete Vorbilder.

Die Heiligen Männer werden üblicherweise am Fünften Rastullahellah besucht und in ritualisierter Form um Rat gefragt. Die Fragen werden eingeleitet mit "Meister, oh sage uns ..." – der Heilige Mann antwortet ebenso salbungsvoll: "Höret meine unbedeutenden Worte ..."

Um das Bemühen der Einsiedler um Abgeschiedenheit nicht zunichte zu machen, scheuen Novadis, diese Männer auch zu anderen Zeiten aufzusuchen. Es ist jedoch üblich, dass die Frauen des nächsten Stammes Nahrung und zuweilen auch Kleidung in der Nähe des Wohnortes des Heiligen Mannes deponieren.



## ORDEN UND LAIENBRÜDERSCHAFTEN

Der starke missionarische Charakter des Rastullah-Glaubens ist Ursprung diverser kriegerischer Orden.

● **Die Kasimiten:** Die Kasimiten haben ihren Ursprung in Unau, wo der Kefter Mawdli Kasim ben Ilram aus Protest gegen die 'gemäßigte' Unauer Schule ein Bethaus stiftete. Die strenge Auslegung der 99 Gesetze durch die Kefter Schule geht den Kasimiten jedoch nicht weit genug. Sie verschärfen und interpretieren die Gesetze, daraus leiten sie die Ordenslehre her, dass nur derjenige, der aus der Khôm kommt, ein rechtgläubiger Rastullah-Anhänger sei und dass nur diejenigen Güter, die aus der Khôm kommen, dem Rechtgläubigen erlaubt seien.

Verbreitung gefunden haben die Kasimiten – abgesehen von der kleinen Gemeinde in Unau – vorwiegend in den Oasen Kireh und Yiyimris. Sie sehen sich selbst als Stamm mit gewähltem Stammessultan (*Größe:* mittel; *Wappen:* blaues Fahnenstück mit dem Beginn des Ersten Gesetzes in weißen Unauer Glyphen), der zugleich als religiöser Führer fungiert. Sie behaupten, einer der Urstämme zu sein, die einst die Skrechim vertrieben. Um die Blutlinie nicht zu verwässern, heiraten Kasimiten nur untereinander. Kontakt zu Ungläubigen meiden sie, sogar gegenüber gemäßigten Novadis verhalten sie sich ablehnend. Männer wie Frauen, sogar die kleinsten Kinder, sind immer verschleiert, um sich vor den Einflüssen der Ungläubigen zu schützen.

In den Oasen und Städten wie Mherwed und Unau kommt es gelegentlich zu bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen Kasimiten und Ungläubigen, und auch Fälle von Selbstjustiz sollen vorgekommen sein. Dennoch werden die Kasimiten von einigen Mawdliyat als vorbildlich gepriesen, und ihr Einfluss auf die Rechtslehre darf nicht unterschätzt werden. Im Bethaus zu Unau wird der große Schatz der Sekte aufbewahrt, der als Beweis für Rastullahs Gunst gilt: eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck. Die Urschrift des philosophischen Werkes *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*, die früher ebenfalls hier lagerte, ging bei der Eroberung Unaus durch die alfanische Armee in den Besitz des Al'Anfaner Boron-Tempels über.

● **Die Derwische:** Neben den jüngst bekannt gewordenen 'Trommelzauberern' wird in den Ordensburgen der Derwische (**AZ 70**) sowie vor allem aber in einer Festung in den Amhallassih-Kuppen ein Zweig von nicht magisch begabten Derwisch-Ordenskriegeren aufgebaut. Die Ausbildung dauert 9 Jahre, während derer der Lehrmeister zugleich zum nominellen Vater des Novizen wird.

Das Erscheinungsbild der asketisch lebenden Krieger ist altertümlich. Sie tragen schwarze oder dunkelbraune, mehrschichtige, weite Gewandung mit einem breiten, blutroten, mehrfach um den Körper gewundenen Stoffgürtel sowie einen schwarzen Turban und feste Lederstiefel, jedoch niemals Rüstungen. Haupthaar (zu einem Zopf geflochten) und Bart werden nach Abschluss der Lehrjahre lang getragen. Schüler scheren ihr Haupthaar, während der Bart bereits ungehemmt wachsen darf.

Die Ordenskrieger beherrschen den beidhändigen Khunchomer-Kampf und den Umgang mit Stockwaffen. Ihre Ausbildung ist auf den schlagkräftigen Angriff, nicht aber auf Verteidigung ausgerichtet. Zähigkeit, Ausdauer und Mut, gepaart mit unerschütterlichem Glauben an die Offenbarung des All-Einen, machen die Derwisch-Krieger zu unerschrockenen Streitern. Auch wenn die Derwische bislang die Ziele des Kalifen unterstützt haben, liegen ihre wahren Absichten wohl eher in der Bewachung uralter Anlagen im Wal-el-Khomchra, weshalb nur wichtige Glaubens-Questen (wie die Zurückdrängung der echsischen Kultur) ihre Mitglieder aus dem Inneren der Khôm hinaus in die Welt locken.

● **Die Hadjiinim:** Der Begriff Hadjiin (tul. für 'Krieger' oder 'Ordenskrieger') bezeichnet eine uralte tulamidische Tradition der Vereinigung aus Gottesdienst und Kriegerum. Man kennt diese gottgeweihten Elitkrieger schon aus den Zeiten des Kampfes gegen die Magiermogule, wo sie durch unglaubliche Selbstdisziplin und einen umfassenden Ehrenkodex zu Ruhm gelangten.

In der heutigen Zeit nimmt man kaum Notiz von ihnen. Die Ordensburgen liegen in der Regel fernab jeglicher Zivilisation, um derischen Verstrickungen zu entgehen, häufig in Gebirgen wie dem Raschtulswall,

den Ongalo-Bergen, dem Khorams-Gebirge oder den Eternen. Sogar inmitten der Khôm soll es eine Burg geben.

Die Hadjiinim lassen sich nicht einer Glaubensrichtung zuordnen, fast jede Burg folgt einem anderen Gott – und seien es die alten tulamidischen Götter, Rondra, Feqz oder Farmelor. Von mindestens einem Orden ist bekannt, dass er nach Rastullahs Offenbarung zu diesem neuen Gott konvertierte. Einige Orden vergingen im Laufe der Zeit, als sie durch falsche Einschätzungen, Machtgier oder Frevl vom Pfad der Tugend abkamen.

Allen Orden ist gemein, dass sie sich auf die althergebrachte Tradition der Ersten Hadjiinim berufen (diesen legendären Orden gibt es ebenfalls heute noch) und viele Elemente des Ehrenkodex und der Berufung neuer Mitglieder übernommen haben, egal, welchem Glauben sie anhängen.

## PERSÖNLICHKEITEN IM RASTULLAH-GLAUBEN

Oberstes Gremium des Glaubens sind die **Neun Mawdliyat von Keft**, alte Weise von Ehrfurcht gebietendem Äußeren. Sie sind nicht nur die obersten Glaubenslehrer im heiligen Keft, sie lassen oftmals auch dem Kalifen selbst Empfehlungen in religiösen Fragen zukommen. Die Gruppe setzt sich aus eigensinnigen Individuen zusammen, die aber alle die strenge Kefter Schule vertreten und – mehr oder weniger direkt – von den neun legendären Wüstenreitern abstammen, die nach Rastullahs Offenbarung hinaus in die Khôm zogen, um die neue Lehre zu verkünden.

Als ihr Sprecher fungierte viele Jahre lang der greise **Ruhollah Marwan al-Hendj** (\* 931 BF), Wortführer der Kefter Schule und inzwischen ältester der neun Mawdliyat. Noch immer klingt aus seiner Stimme die unerschütterliche Erfurcht vor jeder Silbe von Rastullahs Offenbarung und seine vernichtende Verachtung für alle Frevler – mit 'echten' Ungläubigen gibt sich der Hohe Mawdli ohnehin nicht ab. Ruhollah leitet seine Abstammung direkt von 'Unserem Ersten Mawdli ar Yerhani' ab, der seit einer Pilgerfahrt in die Khôm verschollen ist.

Schon seit einiger Zeit unterstützt Ruhollah den Aufstieg des wortgewandten **Raschul Bedi al-Novad** (\* 994 BF), der Ruhollah im Fanatismus bei der Auslegung der 99 Gesetze in nichts nachsteht und den Kampf gegen jedwedes Echsengezücht als heiligste Mission seines Gottes ansieht. Im Kreise der Neun Mawdliyat muss sich Raschul erst noch behaupten, gilt jedoch allgemein als durch den All-Einen mit großer prophetischer Gabe beschenkt, was sich in stärker werdenden Visionen das Reich Rastullahs betreffend niederschlägt.

Als Erster Mawdli des Kalifats und Wortführer der Schule von Unau ist **Shanatir Sheranbil ibn Amullah** (\* 963 BF) für seine liberale Auslegung der heiligen Schriften bekannt. Die Mawdliyat in Keft schätzen ihn daher äußerst gering; seine Toleranz den andersgläubigen Untertanen von Malkillah III. gegenüber stößt bei ihnen auf strikte Ablehnung. Raschul Bedi al-Novad hat ihm sogar bereits Verrat an der Sache aller Rechtgläubigen vorgeworfen.

Meist nur als Legende ist **Abu Khomchra** (\* 962 BF) bekannt. Hinter dem Titel eines novadischen Mystikers verbirgt sich die charismatische Persönlichkeit eines Mannes, dessen Linie seit Jahrhunderten im Gebirge Wal-el-Khomchra lebt und magisch begabte Kinder aufnimmt. Erst seit kurzem wird offenbar, dass sich hinter diesem Tun der geheime Orden der Derwische verbirgt. Führer dieser geistlichen und kriegerischen Speerspitze des Rastullah-Glaubens ist Abu Khomchra, der nur selten in zivilisierten Gegenden anzutreffen ist. Als seine rechte Hand gilt der magisch hoch begabte **Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez** (\* 969 BF), der sich insbesondere der Bekämpfung aller echsischen Kultur verschrieben hat und hierfür den nicht magischen Zweig des Derwischordens errichtet.

**Mawdli Said ben Yali** (\* 967 BF) lebt als Teehändler getarnt in Al'Anfa und berät heimlich Sklaven, die ihrem Glauben treu geblieben sind.

**Abdrastullah ben Mukkarib** (\* 1000), ein junger Eiferer aus Fasar, hat sich in Gareth niedergelassen, sammelt heimlich die Söhne rastullahgläubiger Einwanderer um sich und erfüllt sie mit Hass auf die reichen, ungläubigen Großbürger.

# WIR SIND DAS WUNDER! – DIE KIRCHE VON RUR UND GROR



## RUR UND GROR FÜR DEN EILIGEN LESER

**Pantheon:** Rur und Gror (keine weiteren Götter)

**Schöpfungslehre:** Rur erschuf Dere in Form eines Diskus als Geschenk für Gror.

**Verbreitung:** Maraskan, maraskanische Exilgemeinden (Festum, Khunchom, Al'Anfa) und kleinere Gruppen in anderen Städten.

**Weltliche Aufgaben:** Unterweisung im Glauben, Seelsorge, Beratung in Dingen des alltäglichen Lebens und religiösen Zweifelsfragen, Weiterentwicklung der Glaubenslehre

**Wichtige Tempel:** Sinoda, Festum, Khunchom, Al'Anfa

**Feiertage:** Neujahr und Beginn der Diskusstafette (19. Rondra)

**Dogmen:** Dualismus aller Dinge, Schönheit Deres, beständige Wiedergeburt

**Alveraniare, Heilige, Erwählte:** die zwölf Geschwister

**Orden und Laienbruderschaften:** Gemeinschaft der Eukolizana (nur Maraskan), diverse Sekten, Gemeinschaften des Westens

**Heilige Talismane und Artefakte:** die Heiligen Rollen

**Heiliger Ort:** Boran

**Sinnbilder:** "Vierfach gesegnet" (für jemanden mit vielen Kindern / Fähigkeiten) "bruderlos" für alles Unheilige, "einzigartig" für etwas Gefährliches, Suspektes

**Heilige Zahl:** 2 und Potenzen davon

**Opfergaben:** keine

**Hierarchie innerhalb des Kultes:** stark

**Politischer Einfluss:** gewaltig bei Gläubigen, sonst: gering

**Toleranz gegenüber Andersgläubigen:** gering

**Feindbilder:** Bruderloses, alles Dämonische

**Lehre:** Alles ist Schönheit, und wir sind aufgerufen, diese Schönheit zu erkunden.

**Ziele der Kirche:** "Wir sind die Lernenden", Erforschung der Schönheit und Rätsel Deres. Finden der 64 Fragen des Seins, Kampf gegen das Bruderlose

**Jenseitsbild:** beständige Wiedergeburt

**Weltbild:** Der Weltendiskus ist schön und rätselhaft: "Rur denkt nicht einfach."

**Menschenbild:** Der Mensch ist Teil von Rurs Geschenk.

**Stärkstes Argument:** "Alles ist schön und gewollter Teil der Schöpfung Rurs!" – "Das Bruderlose wird nie siegen." – "Gror lächelt, wenn er das Geschenk erblickt." – "Wir sind das Wunder!"

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Leben, die Schönheit und die Rätsel des Weltendiskus erkunden, um letztlich Gror die 64 Fragen des Seins zu stellen.

**Bild des Glaubens in der Bevölkerung:** Rurs Handeln und seine Anordnungen an die Geschwister prägen jeden Lebensbereich. Die Priesterschaft gilt als nahezu allwissend, lebensnah und hilfreich, zugleich jedoch unantastbar und geheimnisvoll. Andersgläubige werden zwischen Verborgener Weisheit, unnötig verkompliziertem Konstrukt und gefährlicher Ketzerei eingeordnet.

## VOM SEIN DER WELT UND WESEN DER GOTTHEIT

*»Die Welt entstand, weil Rur Gror, der ihm und ihr gleichzeitig Schwester und Bruder ist, ein Geschenk zu fertigen beschloss. Hört! Was anderes kann das Geschenk eines Weltenschöpfers sein, als etwas von äußerster Schönheit und Vollkommenheit? Die Melodie der Welt kündigt von Rurs Willen, Freude zu bereiten! (...)*

*Rur gab seinem Geschenk die Form eines Diskus'. Schon seit Jahrtausenden fliegt er durch den Äthrajin auf dem Weg zu Gror. Versteht, Rurs Geschenk ist gleichzeitig eine Waffe gegen das Bruderlose. (...)*

*Wir kommen, wir gehen und kommen wieder, und wenn nicht die Welt endet, sondern der Weltenflug, wenn Gror das ersehnte Geschenk in Händen halten wird, dann ist die Zeit, jene 64 Fragen zu stellen, die es wert sind, von dem Geschwister des Schöpferwesens beantwortet zu werden!«*

*—aus einer Rede Milhibethjidas, spätere Hohe Schwester von Tuzak, 1012 BF*

Der Rur-und-Gror-Kult ist der Glaube Maraskans. Seine Götter sind die Zwillinge Rur und Gror. Sie sind gleichzeitig männlich und weiblich, also sowohl Brüder als auch Schwestern. Die von Rur erschaffene Welt ist von dessen Natur geprägt: Sie besteht aus Paaren und Gegenpaaren. Es gibt Wasser und Land, Tag und Nacht, Pflanzen und Tiere, Sterben und Wiedergeburt. Was sich nicht in dieses duale Schema einordnen lässt, was einzeln und allein existiert, gilt zumindest als verdächtig, wenn nicht rundweg als Unheil bringend oder gar als unvereinbar mit Rurs Schöpfung. Im maraskanischen Verständnis sind die Zahl Zwei und ihre Potenzen Ausdruck der Weltenharmonie. Der Zweigötterglaube durchdringt alles im Leben der Maraskaner. Er bestimmt die Welt-sicht, ist Ausgangspunkt der Wissenschaft und jeder Philosophie, die die Insel jemals hervorbrachte, und liefert das letzte und unbezweifelbar wahre Argument: So hat Rur die Welt geschaffen!



## DIE ZWÖLF GESCHWISTER

»Ihr seid die besten Diener, die Rur finden konnte, aber deshalb seid ihr es ja auch!«

—Lobpreisung, mit angehört im Rur und Gror-Tempel zu Neu-Jergan.

Da die Zwillingsgötter während des Fluges keinen Einfluss mehr auf die Geschehnisse haben, hat Rur zwölf Geschwister (verschiedene Sektanten spekulieren auch über 16) geschaffen und ihnen unterschiedliche Aufgaben zugeteilt, um über den Diskus zu wachen. Die Gläubigen betrachten sie als eine Art ferner und viel weiserer Verwandter, die wegen ihrer alltäglichen, unendlichen Mühe höchste Achtung und Zuneigung verdienen. Sie werden – respektlos anmutend, jedoch keineswegs so gemeint – als Bruder Praios oder Schwester Hesinde usw. bezeichnet.

Es existieren die unterschiedlichsten Betrachtungsweisen der Zwölfe. Einige Beispiele:

**Praios:** Der Wahrhafte sorgt für warmen Sonnenschein und den geordneten Ablauf der Dinge, mag Magie nicht übermäßig, da sie dazu neigt, den geregelten Ablauf von Geschehnissen durcheinander zu bringen.

**Rondra:** Die Sturmbringende liebt den Kampf: gegen Bruderloses, zwischen Bauer und Käfer, der die Ernte fressen will, oder zwischen List des Taschendiebs und der Wachsamkeit seines Opfers.

**Boron:** Der Milde beendet das Leben und verhüllt erbarmungsvoll die Erinnerungen, um die Seele frei in ein neues Leben zu entlassen, manchmal mit Tsa in einer Person vereinigt.

**Hesinde:** Die Ratgebende ist eine kluge, etwas schalkhafte Beraterin, liebt die Magie, grübelt oft über die 64 Fragen des Seins, steht im Verdacht, die Rätsel Deres im Auftrage Rurs jedes Mal dann leicht zu verändern, wenn ihre Lösung kurz bevorsteht.

**Tsa:** Die Vielgestaltige ist die jüngste Schwester, bringt die Seelen in ihr neues Leben, sorgt für die abwechslungsreiche Form aller Dinge

### Preise die Schönheit, Bruderschwester!

»Danke, Schwester Peraine, da haben wir aber tatsächlich tolle Ernte eingefahren dieses Jahr! Welch Überfluss! Und ist nicht allein die Ähre des leider nicht so ganz üppig gewachsenen Reiskorns schon ein eigenes Kunstwerk? Preise die Schönheit, ehrenwerte Schwester! Ich wünschte, unser Kleiner wäre so geschickt im Umgang mit dem Küchengericht wie du mit den Ähren, preise die Schönheit! Kannst du da nicht mal schauen, ob dein Bruder Ingerimm vielleicht einfach ... nun, sowas kann ja vorkommen ..., sozusagen vielleicht vergessen hat, ihm zu zeigen, dass Teller auch anders zu reinigen sind, als durch Fallenlassen? Vielleicht liegt es ja daran, dass sein Vater 'n halber Garethja war ... Die hören einfach schlechter, wie mein Onkel Al-rurik meinte. Aber gut geraten ist er im Großen und Ganzen natürlich dennoch! Preiset die Schönheit!«

—gehört in Sinoda

Maraskanische Gebete haben häufig starke Ähnlichkeit mit Familientratsch. Man fordert die zwölf Geschwister nicht direkt auf, einzugreifen. Aber – so der Volksglaube – es mag ja durchaus sein, dass ihnen im Laufe der Jahrtausende die eine oder andere Weisung Rurs entschlüpft ist. Also bittet man nicht, sondern weist auf diese Möglichkeit hin.

**Phex:** Der Nachtrichter gilt als gnadenloser Vertreter der Gerechtigkeit, liebt es, mit seinem Opfer zu spielen, bevor er es niederstreckt.

**Peraine:** Die friedliche Schwester ist die Hüterin der zahllosen Insektenstaren und aller Pflanzen, sorgt für Krankheiten und Heilmitteln, gilt als sehr gelassen und umso fürchterlicher, wenn sie in Zorn gerät.

**Ingerimm:** Der kunstfertige Bruder liebt alle Kunstfertigkeit, sei es die des Schmiedes oder die der turmbauenden Termiten. Gilt neben Praios als der beständigste der Brüder.

**Rahja:** Die Schöne ist eine rauschhafte Mäzenin der Liebe, soll mit Peraine und Tsa für die Erfindung des Färbens verantwortlich sein.

## MEISTERINFORMATION: WUNDER

Im Rur und Gror-Glauben gilt die Hoffnung auf Wunder als Zweifel an der Vollkommenheit der Welt und an der Weisheit Rurs. Der Schöpferzwillig hat kein Stückwerk erschaffen, das Reparaturen durch Wunder benötigt.

Sicher, im Leben eines Menschen gibt es Dinge, die einem wie ein Wunder erscheinen mögen. Doch sie künden nicht vom spontanen Eingreifen der Götter, sondern bedeuten nur, dass man von vornherein mit mehr Fähigkeiten ausgestattet war, als man ahnte, oder dass irgendein Mensch als Teil ihres Vorhabens eingeplant war. Selbst völlig spektakuläre Ereignisse bedeuten nur, dass die Diener Rurs einen schon lang vorher von Rur an die zwölf Geschwister verkündeten Plan ausführen.

Irdisch gesprochen: 'Wunder' im Rur-und-Gror-Glauben sind reiner Meistersentseheid; feste Mirakel- oder Liturgie-Wirkungen kommen nicht vor.

## MORAL

Dem Zwillingsgötter-Glauben ist das Konzept von Frevel und kirchlicher Strafe fast völlig fremd. Es gilt: Die Götter kann man genauso wenig beleidigen, wie eine Fliege einen Berg oder ein Säugling seine Eltern. Wer die Gaben Rurs verschmäht, bestraft sich selbst, wer sie missbraucht, ebenfalls. Verbotenes Wissen gibt es nicht, denn Rur hat die Welt mit Rätseln gefüllt. Wohl aber gibt es Wissen, das demjenigen, der danach trachtet, Schaden zufügt. Also gebietet die Vernunft als Gabe (und nicht etwa Gebot!) Hesindes, dass derjenige, der Erkenntnis sucht, sich stets fragt, ob das zu Erkundende mit der Schöpfung Rurs in Einklang steht.

Es ist zwar nicht möglich, die Götter zu beleidigen, aber durchaus die Gläubigen. Der so genannte 'Zorn der Gläubigen' ist nichts Lenkbares, sondern etwas, das recht unwägbare ausbricht. Was einmal nur mitleidiges Kopfschütteln auslöst, mag das nächste Mal ernste Folgen haben.

Sollte die sanfte Priesterschaft einmal einen Schritt unternehmen, der einer Bestrafung für Frevel durch die Geistlichkeit gleichkommt, so ist dieser von erbarmungsloser Härte. So wurde gleich nach der Invasion Tobriens jeder namentlich bekannte maraskanische Handlanger Dharzinions (Borbarads) öffentlich zu nicht mehr der Schöpfung Rurs zugehörig erklärt. Das bedeutete eine Gleichstellung der Betroffenen mit den Wesen des Äthrajins, sprich: den Dämonen.

### Das Bruderlose

Das Bruderlose, in anderen Kulturen als der Namenlose gefürchtet, gilt als Ursache alles wirklich Bösen, kurz, allem 'Hässlichen'. Sowohl Dämonen als auch jene, die sie verehren oder gar herbeirufen, gelten als vom Bruderlosen geschickte Dinge, gegen die nur ein Mittel hilft: erbarmungslose Vernichtung. Eine neuere Interpretation sieht den Diskus als die ultimative Waffe gegen das Bruderlose, das um den Diskus herum im Äthrajin (den Niederhöhlen) existiert.

# DIE KIRCHE DER ZWILLINGE

Die Kirche besteht im Wesentlichen aus Tempel- und Wanderpriestern, wobei letztere Gruppe die weitaus größere ist. Innerhalb der Tempelpriesterschaft gibt es drei formale Ränge: Novizen, Priester und das dem jeweiligen Tempel vorstehende Paar der Hochgeschwister, die als Hoher Bruder oder Hohe Schwester angesprochen werden und den Tempel nicht verlassen. Die Priesterschaft sieht sich, wie jedes Wesen auf dem Weltendiskus, einem steten Erkenntnisprozess unterworfen.

„Rur denkt nicht einfach“, lautet der Schlüsselsatz: Die Aufgaben der Geweihten beinhalten die Unterweisung im Glauben, Seelsorge, Beratung in vielen Dingen des alltäglichen Lebens, ebenso wie die Beurteilung von Zweifelsfragen des nicht immer einfachen Dualitäts-Denkens und die Weiterentwicklung der Glaubenslehre. All das dient letztlich dem Ziel, die Rätsel Deres und den Willen der Geschwister zu erkennen und die '64 Fragen des Seins' zu finden, die Gyor bei der Ankunft des Diskus' beantworten wird. (Ob Gyor nur die Fragen der Rur-und-Gyor-Gläubigen oder 64 Fragen aller Wesen des Diskus' beantworten wird, bleibt auch innerhalb der Priesterschaft umstritten.)

Die Bedeutung der Priesterschaft für die Gläubigen ist auch nach der Besetzung Maraskans durch die Borbaradianer immens. Ein Herrscher kann Entscheidungen eines einfachen Priesters ignorieren, bei Hochgeschwistern ist dies jedoch undenkbar: Deren Wort ist Gesetz.

Durch die Rückkehr der 'Tetrarchen' verschwimmen derzeit die Grenzen zwischen weltlicher Herrschaft und Geistlichkeit: Die an sich weltlichen Führer (wie Mulziber von Neu-Jergan, dem Oberhaupt der Festumer Exilgemeinde) begründen ihre Autorität auf den *Heiligen Rollen* und dem Rückhalt durch die Priesterschaft. Sie haben freiwillig alle ihre weltlichen Machtansprüche zugunsten ihrer neuen Aufgabe abgelegt: des Schutzes aller Rur und Gyor-Gläubigen, auch mit dem Ziel der vollständigen Rückeroberung Maraskans.

## ORDEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN

Es gab und gibt zahlreiche Sekten im Rur und Gyor-Glauben, von denen jedoch nur wenige langlebig sind. Zu den momentan existenten zählt die Gemeinschaft der **Eukolizana**, deren Angehörige mittlerweile ihr Leben mit einigen Marasken im Dschungel teilen.

Ebenso aktiv ist die in Festum gegründete **Richter-Sekte**, die mit dem Wahlspruch „Der Wahrhafte ist voller List“ Praios und Phex als eine Wesenheit verehrt. Bedrohlich scheinen der **Orden des zweiten Fingers Tsas**, eine geheime Gemeinschaft von Meuchlern, und die **Zaboroniten**, ein scheinbar ausgelöschter Bund von Mördern, die alles töteten, das nach ihrem Verständnis 'hässlich' ist.

## KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

**Darjin und Otajin** (\* um 950 BF) – Hochgeschwister von Sinoda, von den Ansichten der Eukolizana-Sekte beeinflusst. Sie haben die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen.

**Zajida und Zadisab** (\* um 975 BF) – ehemals Hochgeschwister Jergans, Zwillingsschwestern. Mutmaßlicher Aufenthaltsort: der Dschungel Schwarzmaraskans.

**Frumojai** (\* 948 BF) und **Milhibethjida** (\* 1004 BF) – ehemals Hochgeschwister Tuzaks. Milhibethjida ('die Kindliche'), wurde im Alter von acht Jahren Hohe Schwester, gilt als Wunderkind des Rur-Gyor-Glaubens, aktivste Kraft im Kampf um Maraskan. Aufenthalt: Asboran, z.Zt. auch im Shikanydad.

**Nitor, Folor, Emirasab und Bardojian** (\* um 975 BF) – Hochgeschwister in Festum. Emirasab und Bardojian sind die geistigen Führer der Richtersekte.

**Kardin und Garumin** (\* 993 BF) – Hochgeschwister in Khunchom, Zwillinge, wegen ihres Hanges zu (als tulamidisch geltendem) geheimnisvollem Auftreten 'die tulamidischen Brüder' genannt.

**Die Trotzenden** – ehemals Hochgeschwister Alrurdans. Ihre letzten Worte waren: „Wir weichen nicht!“, die Fäuste Richtung Jergan und Tuzak schüttelnd. Dann wurden beide von den Borbaradianern mittels GRANIT UND MARMOR versteinert. Als jenen bewusst wurde, dass der Anblick zweier drohender Zwillingspriester wenig wünschenswert sei, versuchten sie vergeblich, die Verwandlung zu beenden, danach die Statuen mit allen erdenklichen Mitteln zu zerstören, gar in den Limbus zu schleudern. Nichts fruchtete.

## RITEN UND ZEREMONIEN

Der bekannteste religiöse Brauch Maraskans ist die **Diskus-Stafette** zum Jahresbeginn am 19. Rondra. Früher verlief sie zwischen Tuzak und Boran. Die neue Diskus-Stafette beginnt in Sinoda und endet an der Nordgrenze des Shikanydads.

Sehr bedeutsam sind die von den Hochgeschwistern am Anfang und Ende eines Halbjahrs vorgetragenen **Großen Preisungen**, bei denen starke Gefühlsausbrüche die Regel sind. Diese Gebete, die sich durch eine sehr bilderreiche Sprache auszeichnen, sind zum Teil Übersetzungen aus dem Ruuz, zum Teil neueren Ursprungs und Meisterwerke maraskanischer Prosa.

Zu unterschiedlichen Anlässen finden unter Anleitung der Priester weitere kleinere Preisungen statt, die oft Lehr- und Beispielcharakter aufweisen. Der Rur-und-Gyor-Glaube zieht jedoch die freie Unterhaltung mit den zwölf Geschwistern vor, „da sich auch Götter nicht ständig dieselben Vorträge anhören wollen“.

Weitere religiöse Rituale des alltäglichen Lebens finden Sie im Kapitel **Religion im Alltag** auf Seite 6ff.

## HALBGÖTTER UND ENTITÄTEN

Was der Rur-und-Gyor-Glaube nicht kennt, sind Götterkinder. Denn wozu sollten die, die weder sterben noch wiedergeboren werden, während der langen Reise den Weltendiskus mit ihren Nachkommen bevölkern? Götterkinder sind Ausdruck eines Missverständnisses (der Zwölfgötter-Gläubigen) über das Wesen der Diener Rurs. Für einige Sekten ist diese Sicht sehr bedeutsam. In neuerer Zeit hat sich in den befreiten Gebieten eine winzige Gruppe Rur-und-Gyor-Gläubiger zusammengefunden, die z. B. davon ausgeht, dass all die Wesen, die als Halbgötter verehrt werden, eigentlich heimtückische Larven des Bruderlosen sind – mit dem Ziel, Seelen zu verderben.

## DIE HEILIGEN ROLLEN

*»Prophetisierungen sind darin, doch nie ward eine gedeutet vor ihrer Zeit. Nesliha saba Onchabeth aus Khunchom nannte daher die Rollen vor ihrer freudvollen Erleuchtung durch den Sanften Traumbruder: sinnloses Gebrabbel. Ich sage: Darin hatte die Närrin sogar recht. Ich sage: In den Rollen sind keine Prophetisierungen niedergeschrieben. Ich sage: Vieles darin ist bedeutungslos vor seiner Zeit. Doch kommt die Zeit, fügt sich zusammen, was zuvor unpaar. Ich sage: Daran, dass wir diese Prophetisierungen deuten können, erkennen wir, dass ihre Zeit gekommen ist. Denn: Sie sind keine Weissagungen, sie sind Rätsel, die nicht zu jeder Zeit eine Antwort besitzen. Sie sind Proto-Antworten, die auf ihre Frage warten.«*

—Zaboron von Andalkan in Spekulation und Scharlatanerie, *Fragmente*

Die *Heiligen Rollen* der Beni Rurech sind die wichtigste Schrift des Glaubens. Sie galten seit der Priesterkaiserzeit als verschollen und wurden erst 1014 BF wiederentdeckt. Zuvor behalf man sich mit Abschriften. Unterteilt sind die Heiligen Rollen in mehrere hundert 'Drajsche' unterschiedlicher Länge. Manche dieser Drajsche in Tulamidya oder Ruuz scheinen sofort verständlich, andere bestehen nur aus Symbolen, Zeichnungen, Berechnungen, sind in anderen Sprachen oder gar Geheimschriften gehalten, oft kommt verschiedenes zusammen. Die Pries-



terschaft der Zwillinge hat im Laufe der Jahrhunderte Verfahren zur Deutung und Entschlüsselung der Heiligen Rollen entwickelt, kurz Grorithmen genannt, die sie nicht nur auf die offensichtlich verschlüsselten Texte anwenden.

## HEILIGE ORTE

Streng genommen gilt ganz Dere als heiliger Ort. Besondere Bedeutung hat jedoch Boran, jene Stadt, die Gror als erste sehen wird, wenn er erfreut den Diskus empfängt. Hieraus resultiert auch eines der mäch-

tigsten Argumente der Priesterschaft und Quelle der Zuversicht der Rur- und Gror-Gläubigen im Kampf gegen das Bruderlose:

*»Warum die Maraskaner erfolgreich sind, erfolgreicher denn je? Einfache Antwort: Dieses Mal wissen sie, dass sie gewinnen werden. Denn so heißt es bei ihnen: Grors Auge wird Boran erblicken, und er wird preisen die Schönheit der Welt. Danach wird er die 64 Fragen beantworten. Fällt euch auf, von wem überhaupt nicht die Rede ist?«*

*—Hochgeboren Wilbur Baron Kornplotz von Perlenmeer während des Kriegsrats 29 Hal zu Reichsregentin Emer*

# TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

In den in dieser Box enthaltenen Bänden finden Sie eine große Fülle an Regeln und Hintergrundmaterial zu den aventurischen Göttern, ihren Kulturen, ihren Kirchen und ihren Geweihten. Gleichwohl wird es im Spiel immer wieder Situationen geben, in denen diese Informationen allein nicht ausreichen, um ein wundersames Geschehen, das die Helden erleben, plastisch an den Spieltisch zu übertragen oder die Beziehungen

zwischen Göttern, ihren Geweihten und den 'Normalsterblichen' in all ihrer Komplexität zu beleuchten. Im Folgenden möchten wir Ihnen darum ein paar Ratschläge und Anregungen mit auf den Weg geben, um Götter, Wunder und Geweihte fernab von Regeln etwas reizvoller darstellen zu können. Aber wie immer gilt: Wenn Ihnen etwas partout nicht gefällt, überlesen Sie es einfach und spielen Sie so, wie es Ihnen Spaß macht.

## VON GÖTTERN UND WUNDERN

Die Götter sind existente und äußerst machtvollere Wesenheiten, die ohne allzu große Mühe Kaiser stürzen und ganze Landstriche umwälzen können. Aber warum sollten sie das tun? Zum einen verhindert ein selbst gewähltes Gesetz – das *Mysterium von Kha* – allzu große Einmischungen in die Welt der Sterblichen, zum anderen wird das tägliche Treiben in der Dritten Sphäre für sie auch sonst von eher nebensächlichem Interesse sein. Versuchen Sie, sich in die Rolle solch eines Wesens hineinzusetzen: Für die Götter ist ein einzelnes Wesen unbedeutend – bevor sie überhaupt merken, dass dieser da ist, ist er wahrscheinlich schon den Weg aller Derisichen gegangen. Gehen Sie ruhig davon aus, dass für einen Gott 'hundert aventurische Jahre wie ein Tag sind'. Die Spanne eines Menschenlebens ist mit dem 'Abend' vorbei, die Reiche Aventuriens bestehen selten länger als eine 'Woche'.

Dennoch haben die Götter ihre ureigenen Ansichten und Motivationen – und vielleicht auch menschlich anmutende Schwächen. So mag es geschehen, dass ein einzelner Sterblicher durch seine Taten oder auch durch eine Laune eines der Himmlischen dessen Aufmerksamkeit auf sich zieht, zum Guten wie zum Schlechten. Denken Sie daran, wie Sie schon einmal einer Biene geholfen oder ein Unkraut ausgerissen haben. Und auch wenn sich die Götter nicht allzu sehr um die Belange der Wesen kümmern, mögen sie doch durchaus auch Pläne haben, die diese einschließen oder gar vorsehen. Zwar erstrecken sich diese Pläne oft über Jahrtausende, aber vielleicht ist gerade jetzt, da die Helden vom finsternen Schwarzmagier an seinen Hausogern verfüttert werden, einer der Himmlischen der Meinung, dass genau das seine Planung stört ...

## KIRCHLICHE INTERPRETATION

Göttlicher Wille muss nicht zwangsläufig und ausschließlich das sein, was die Kirchen und religiösen Gemeinschaften als solchen verbreiten. Das soll nicht heißen, dass etwa das Hohe Paar keine Ahnung von Traviass Ansichten hat. Aber letztendlich wissen können es die Hochgeweihten auch nicht – wie sollten sie auch mit ihrem beschränkten Geist den Willen einer Göttin erfassen? Auch die Priester interpretieren bloß die Zeichen, die die Götter ihnen senden, und diese Auslegungen können durchaus einmal völlig unterschiedlich und auch anders sein, als der Gott sich das dachte – kümmern wird ihn das aber wohl selten. Sie als Meister können also durchaus die Aspekte, die einem der Götter zugeordnet sind, ein wenig dehnen, wenn es Ihrer Geschichte zuträglich sein

sollte. Letzten Endes ist der Wille der Götter unergründlich. Und so kann es sein, dass sie mal einen Frevel 'übersehen' und die eigentlich obligatorische Strafe (erst einmal) ausbleibt. Übertreiben Sie es aber nicht – es ist höchst unwahrscheinlich, dass die seit Jahrhunderten etablierten Kirchen und Kulte ganz und gar daneben liegen.

Wie Sie sehen, gibt es vielerlei Möglichkeiten, das Wirken der Götter in der Dritten Sphäre darzustellen und zu dosieren. Letztendlich bleibt es dem Spielstil Ihrer Runde überlassen, wie oft, wie stark und auf welche Weise die Götter tatsächlich eingreifen. Unser Ratschlag: Gehen Sie sparsam mit den überderischen Mächten um, damit sie das bleiben, was sie sind: Götter, deren Wille, deren Vorstellungen und deren Handeln sich dem Begriffsvermögen der Sterblichen entzieht und mit denen man darum auch nicht rechnen können sollte.

## WUNDER

Bei der Präsentation eines Wunders (im Gegensatz zu 'weltlich hervorgerufenen' Mirakeln und Liturgien) haben Sie prinzipiell völlig freie Hand, etwas wirklich Fantastisches zu schaffen, denn Regeln wollen wir für solch ein Ereignis nicht aufstellen. Dennoch lohnt es sich, ein paar Dinge zu beachten. Im Spiel – also auf aventurischer Ebene – wird ein Wunder seitens eines Spieler-Geweihten meist spontan stattfinden. Auf Spieler-Ebene aber sollte der Einsatz und vor allem die Darstellung gut geplant sein – schnell ein Eingreifen Praios' zu improvisieren, würde dem Wunder viel seiner Besonderheit rauben. Nehmen Sie sich also bei Bedarf ruhig eine Auszeit (oder lassen Sie das Spielgeschehen erst einmal weiter laufen), um sich das 'Ob und Wie' durch den Kopf gehen zu lassen.

Wichtig ist es, den Geschmack Ihrer Spieler zu treffen. Hier schadet es also sicher nicht, ein paar Punkte mit ihnen abzusprechen, damit das Wunder auch auf sie die gewünschte, 'wundersame' Wirkung hat. Und: Zweifellos ist ein Wunder stets eine machtvollere Angelegenheit. Das muss aber nicht heißen, dass es immer mit spektakulärsten Begleiteffekten daherkommt. Es ist zu überlegen, in welches Gewand der betreffende Gott sein Wunder verpackt. Rondra und Praios setzen womöglich andere Akzente als etwa Phex oder Travia, und die weniger mächtigen Götter und gottähnlichen Wesen sind in ihren Möglichkeiten eingeschränkt. Daneben hat es Einfluss, was der Gott bewirken möchte: Möchte er nur etwas 'geradebiegen', was ihm 'nicht passt', oder will er den Sterblichen seine Macht demonstrieren? Letzteres ist sicherlich

ungleich eindrucksvoller, aber unwahrscheinlich, wenn der Ort des Geschehens die Einsamkeit Grimmfrostöde ist ...

Letztendlich sollte ein Wunder aber immer das sein, was der Name sagt: etwas, was sich schwer begreifen lässt und über das Gewöhnliche weit hinausgeht. Dazu gehört auch, dass man merkt, dass man soeben Zeuge eines Wunders war. Zwar ist auch die Zauberei in der Lage, die Naturgesetze Deres zu biegen oder zu brechen. Aber eine göttliche Intervention geht über dieses bloße 'Herumpfuschen' hinaus – die Kräfte, die hier wirken, sind dieselben, aus denen der Kosmos besteht. Sie sollten daher versuchen, ein Wunder von mächtiger Magie zu unterscheiden. Betonen Sie die harmonische Eigenart von Wundern. Gehen Sie auf jeden Helden individuell ein und verflechten Sie das Erlebnis auch mit dessen Vorstellungen. So wie der Glaube etwas höchst Individuelles ist, mag auch jeder Held das himmlische Ereignis ein wenig anders erfahren.

## VOM UMGANG MIT DEN SPIELER-GEWEIHTEN

Einen Geweihten rollengerecht zu spielen, erfordert eine besondere Hingabe und Mühe. Und weitaus mehr als bei anderen Heldentypen ist bei der Darstellung eines Geweihten die Zusammenarbeit von Meister und Spieler vonnöten: Der Spieler ist darauf angewiesen, dass dem besonderen Status seiner Figur – der viel vom Reiz eines Geweihten ausmacht – entsprechende Resonanz widerfährt und dass der Meister seinen Gott 'anständig' vertritt. Der Meister hingegen möchte sich sicher sein, dass der Spieler mit der Macht und den Möglichkeiten seines Helden verantwortungsvoll umgeht und zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. Darum sollten Sie, wenn einer Ihrer Spieler mit dem Wunsch, einen Geweihten zu spielen, an Sie herantritt, bereits im Vorfeld mit ihm (und eventuell auch den anderen Mitspielern) klären, wie Sie beide sich das vorgestellt haben und entsprechende Missverständnisse sogleich aus dem Weg räumen.

### Spieler-Held und Meisterpersonen

Wenn Sie einen Geweihten in der Gruppe haben, überlegen Sie sich, welchen Eindruck er auf Ihre Meisterpersonen macht. In Aventurien besitzen – anders als auf der Erde – die Geweihten wirkliche und von jedem wahrnehmbare Kräfte, hinter denen eine ebenso wirkliche Gottheit steht. Das ist den meisten Aventurieren (in ihrem jeweiligen Kulturkreis, und oft auch darüber hinaus) durchaus bewusst, und zusammen mit der teils beträchtlichen weltlichen Macht der Kirchen und Kulte wundert es daher nicht, dass den Geweihten Respekt und Ehrfurcht entgegengebracht wird – auch dann, wenn man den entsprechenden Gott oder seinen Kult nicht besonders schätzt. Natürlich gibt es auch die ein oder andere Ausnahme – sei es, weil derjenige mit Göttern insgesamt nichts anzufangen weiß (Vertreter dieser Gruppe haben meist spitze Ohren ...), sei es, weil er sich bewusst von ihnen abgewandt oder sich gegen sie aufgelehnt hat. Aber generell werden auch Angehörige fremder Kulturen erkennen, mit was sie es zu tun haben. Wobei sie freilich auf ihre Weise damit umgehen ...

Gleichzeitig wendet man sich aber auch gerne mit seinen kleinen und größeren Problemen an die Geweihten: "Meine Schwiegertochter und mein Sohn streiten sich ständig. Hochwürden, könnt Ihr nicht mal kommen und ein schlichtendes Wort sprechen?" (Travia) / "Es ist mir etwas unangenehm, Euer Gnaden, aber, ähem, mit meiner Manneskraft will es nicht mehr so recht klappen, was kann ich tun?" (Rahja) Es soll hier aber nicht verschwiegen werden, dass es auch so manchen Aventurier gibt – zumal in den Machtpositionen –, dem die vielen Regeln, Gebote und Verbote der ein oder anderen seiner Ambitionen im Wege stehen. So mag er insgeheim hoffen, dass die Götter zu beschäftigt sind, um sich um ihn zu kümmern. Und so kann es sein, dass er einen enthusiastischen Geweihten eher als lästigen und gefährlichen Störfaktor betrachtet und ihm, statt den gebührenden Respekt zu zollen, vielmehr Steine in den Weg legt. Ganz zu schweigen von den völlig götterlosen Schurken, mit denen die Helden so häufig aneinander geraten.

### Göttliches Wirken kann man nicht einfordern

Im Spiel mag es vorkommen, dass ein Geweihter (bzw. dessen Spieler) in dem Glauben, den Geboten seines Gottes zu folgen, sich selbst und

seine Gefährten in Bedrängnis bringt und dabei – vielleicht nur unbewusst – davon ausgeht, dass der Meister es als Vertreter seiner Gottheit schon 'irgendwie richten' werden. Tatsächlich wäre es zwar konsequent und angebracht, wenn Ritter der Göttin Alrik in seinem Sturmangriff auf eine erdrückende Übermacht von Wüstenkriegern einen fairen und ruhmvollen, aber letzten Kampf erlebt – aber dennoch stellt sich die Frage, ob diese Strategie inneraventurisch klug und angebracht ist.

Ihnen als Meister obliegt es, dem Spieler klar zu machen, dass es auch bei den strengen Geboten der Götter eine gewisse Verhältnismäßigkeit gibt – und dass Dummheit und unüberlegtes Vorgehen den wenigsten Göttern gefällig ist. Vielleicht geben Sie dem Geweihten eine kleine Vision oder einen Traum mit auf dem Weg, die die Konsequenzen solchen Tuns zeigen, oder ein anderer Geweihter macht in Anwesenheit des Helden genau diese Problematik zum Thema. Gebote sind nicht immer so einfach zu befolgen, und die Götter wollen, dass ihre Diener sich Gedanken machen. Wie viel stimmungsvoller und für alle Seiten angenehmer wäre es, wenn Alrik aus dem obigen Beispiel stattdessen den Anführer der Wüstensöhne zu einem Duell auffordert?

Wenn der Geweihte dann trotzdem sein Verhalten beibehält – und das ist seine freie Entscheidung und sein gutes Recht –, sollten Sie die Szene fair, aber auch konsequent und glaubwürdig behandeln. Und wenn es nicht mehr anders geht, sollten sie es auch fatal enden lassen: Die Tatsache, Geweihter eines Gottes zu sein, beinhaltet mitnichten automatisch und in jedem Fall einen Anspruch auf Rettung.

Selbstverständlich bedarf es für ein überlegtes Vorgehen eines Geweihten inneraventurisch aber einiger Erfahrung. Gerade junge und noch unerfahrene Geweihte sind oft glühend in ihrem Fanatismus und versuchen so, ihrem Gott besonders zu gefallen. Auch hier ist also wiederum Ihr Fingerspitzengefühl als Spielleiter gefragt. Wenn der Geweihte sich voller Gottvertrauen in einen aussichtslosen Kampf (sei er nun mit Waffen, Worten oder Taten) zu Ehren seines Gottes stürzt, sollten Sie ihn in seinem Fanatismus vielleicht bremsen, wenn es das Spielgleichgewicht ansonsten durcheinander zu bringen droht. Dennoch schätzen die Götter ihre Geweihten – und sie wissen, dass es sich bei ihnen um Menschen oder andere 'fehlbare' Wesen handelt, die erst eine Menge lernen und sich 'die Hörner abstoßen' müssen. Wenn Rondras Blick auf den ihr geweihten Streiter fällt, der einer Übermacht in ihrem Namen zu trotzen versucht, mag sie dies vielleicht rühren – und vielleicht verhilft sie ihm entgegen aller Wahrscheinlichkeit wirklich einmal zum Sieg. Nur: Zur Regel werden sollte dies nicht.

### Von den Pflichten der Geweihten

Oft wird vergessen, dass Geweihte Angehörige einer Glaubensgemeinschaft sind und dementsprechend auch eine Menge Verpflichtungen haben, aus denen sie sich nicht so leicht lösen können – und auch gar nicht wollen –, zumal die Spieler-Helden in der Hierarchie der Kirchen meistens im unteren Bereich zu finden und dementsprechend Befehlsempfänger sind. Binden Sie die Geweihten einerseits in Ihr Abenteuer ein, brechen Sie aber auch nicht mit ihrem speziellen Hintergrund. Ist der Geweihte im Auftrag seiner Kirche unterwegs und stolpert nun unbeabsichtigt in die Handlung? Oder hat der Kult oder der Geweihte selbst Interesse an der Geschichte? So könnte ein Hesinde-Geweihte vom örtlichen Tempel abgestellt werden, bei den Ermittlungen in einem kniffligen Mordfall zu helfen, oder eine Phex-Geweihte sich an einer Expedition beteiligen, weil sie allein weiß, dass sie so vielleicht ein wertvolles Artefakt in die Hände bekommt. Vielleicht beziehen Sie den Spieler einfach in Ihre diesbezüglichen Überlegungen mit ein.

### Regeneration der Karmaenergie

Generell ist die Regeneration der Karmaenergie für Sie als Meister die einzige Möglichkeit, den 'Mirakel-Output' der Spieler-Helden zu steuern. Damit einher geht für Sie aber auch eine gewisse Verantwortung. Zum einen müssen Sie darauf achten, dass gewirkte Liturgien und Mirakel nicht überhand nehmen und Ihnen womöglich Ihr liebevoll erdachtes Abenteuer zerstören, zum anderen gilt es aber auch, den Spieler in seiner Rolle zu motivieren. Ein Geweihter, der alle Jahre einmal genug Karmaenergie hat, um seine göttlichen Gaben einzusetzen, bewirkt



eher Gegenteiliges. Seien Sie grundsätzlich eher großzügig und ermöglichen Sie es Ihren Spielern, die KE ihrer Geweihten nicht 'für den Ernstfall' aufbewahren zu müssen, sondern auch den ein oder anderen Segen zwischendurch und der Stimmung zuliebe zu wirken. Wenn die Regeln Ihnen für diesen Zweck zu knapp bemessen scheinen, erhöhen Sie einfach die Regeneration ein wenig.

Wenn Sie aber der Meinung sind, dass Ihre Spieler nur Schindluder mit den Kräften ihrer Geweihten treiben, können Sie auch rigoros sein und die KE-Regeneration deutlich nach unten korrigieren. Freilich mag ein klärendes Gespräch die Situation aber weitaus besser bereinigen.

Insgesamt gilt: Achten Sie auf Ausgewogenheit und den Geschmack Ihrer Spielrunde, und bemühen Sie sich um Fairness. Mit den Göttern feilscht man nicht, und mit dem Meister als ihrem Vertreter am Spieltisch auch nicht ... Phex oder das freundliche 'Hinweisen' der Rur und Grog-Gläubigen an die zwölf Geschwister mögen hier Ausnahmen bilden – aber auch dort folgen die Götter letzten Endes ihren eigenen Regeln.

### Gebete, Rituale, Liturgien

Auch hier gilt, dass (Spieler-)Geweichte nicht grundsätzlich ein Recht auf die Effektivität ihrer Liturgien haben – die unten präsentierte 'Götterferne' ist ein 'Stellmechanismus', mit dem Sie als Meister arbeiten können, aber auch Zweifel und schwankende Gemütszustände – nicht zuletzt auch das bisherige Verhalten des Geweihten – können Ansatzpunkte bieten. Wichtig ist es, Mirakel und Liturgien für den Geweihten, der die Entrückung schließlich spürt, stets mit dem Hauch der Göttlichkeit zu umgeben und sie so vom Wirken von Zauberei abzugrenzen, das ja ein 'Werkzeug' ist, das je nach Willen und Konzentration verschieden gut eingesetzt werden kann, aber sich grundsätzlich immer gleich (oder zumindest ähnlich) verhält.

Sie finden bei den Beschreibungen der Liturgien recht genaue Regeln, die Sie aber als Versuch, das Geschehen spieltechnisch zu erklären, ansehen sollten und die Ihnen als Anhaltspunkt dienen mögen. Die konkreten Auswirkungen eines Mirakels legen Sie am besten individuell fest. Gönnen Sie der Göttermacht also ruhig ein wenig 'Eigenleben' ...

### Götterferne

Hin und wieder mag es vorkommen, dass sich der Geweihte an einem Ort befindet, den die Götter nur schlecht erreichen – seien es die dämonenverheerten Schwarzen Lande, eine Stätte des Namenlosen oder auch Globulen wie etwa die Feenwelten (obwohl speziell hier nicht alle Götter fern sein sollen, wie man munkelt). Nicht nur, dass der 'direkte Draht' zu den Göttern verloren geht, auch die Zuversicht und der Glaube an sich selbst dürften dadurch dem Geweihten schwer zu schaffen machen. Wir wollen Ihnen für einen solchen Fall keine Regeln an die Hand geben, Ihnen aber nahe legen, Wunder und wundersame Hand-

lungen an derartigen Orten seltener stattfinden zu lassen. Beschreiben Sie dem Geweihten, wie schwer es ihm fällt, inneren Frieden zu finden und seine Kräfte anzuwenden – und betonen Sie den Triumph, wenn es ihm schließlich doch gelingt. Auch wenn Sie dem Geweihten richtige Mirakel ob dieser Götterferne untersagen, gönnen Sie ihm kleine, aber deutliche Zeichen der Götter: etwa der Peraine- oder Tsa-Geweichten das einsame Aufblühen einer kleinen Blume inmitten einer verdorrten und vergifteten Landschaft oder dem Praios-Geweichten ein paar, die Seele und den verfrorenen Körper wärmende Sonnenstrahlen im ansonsten eisigen Nagrach-Reich – geben Sie dem Geweihten mit auf den Weg, dass er trotz dieses götterverlassenen Ortes nicht allein ist.

## GEWEICHTE ALS MEISTERPERSONEN

Auch wenn Geweihte tiefere Einblicke in die Ordnung der Welt haben als der gewöhnliche Aventurier, sind sie nicht allwissend. Ebenso wenig, wie sich seine Kirche über den Willen seines Gottes sicher sein kann, weiß der Geweihte, was sein Gott eigentlich und letztendlich vorhat. Die meiste Zeit sind sein Glaube, sein Vertrauen und seine Überzeugung Grundlage seines Handelns und seiner Entscheidungen – wie bei jedem anderen Wesen auch. Trotz seiner besonderen Stellung ist er nur ein Mensch (Achaz, Zwerg ...) und neigt dazu, Fehler zu machen und sich von seinen Schwächen leiten zu lassen. Das soll kein Aufruf dazu sein, die Geweihten allzu weltlich darzustellen – ganz im Gegenteil. Aber so mancher hat seine ganz eigenen Ansichten und Ziele und handelt darum nicht immer 'richtig' – eventuell nicht mal nach der geläufigen Meinung seiner Kirche. Oder er ist *autoritätsgläubig* (siehe die entsprechende Schlechte Eigenschaft im Band AG), schaltet den gesunden Menschenverstand aus und vertraut auf die Ratschläge aus verstaubten Büchern alter Kirchenlehrer. Das heißt übrigens ebenso, dass Geweihte nicht zwangsläufig die 'Guten' sein müssen. Auch ist die menschliche Moral nicht die der Götter. Es kann gut sein, dass etwa ein Phex-Priester nach den Maßstäben der Helden ein echter Schurke ist, dennoch aber die Gunst seines Gottes besitzt – oder sie zumindest nicht völlig verloren hat. Das gilt natürlich nur so lange, wie er nicht gegen die Gebote und Prinzipien des Gottes verstößt – eine interessante Herausforderung für die (hoffentlich gottesfürchtigen) Helden ist es aber allemal.

Diener eines bestimmten Gottes zu sein heißt nicht, dafür seinen Charakter völlig aufzugeben. So praktisch und unterhaltsam die Klischees vom zeternden und predigenden Praioten oder der zutiefst frommen und langweiligen Travia-Geweichten sein mögen: Versuchen Sie es doch auch einmal mit Rondralieb, der resoluten Travia-Priesterin, die es sich nicht nehmen lässt, verstockten Seelen die Gebote Travias höchstpersönlich mit dem Nudelholz näher zu bringen, und mit ihrer fahrbaren Suppenküche auch auf Schlachtfeldern auftaucht ...

## VERBORGENE VÖLKER, VERSUNKENE KULTUREN

In diesem Abschnitt finden sich Quellen zu den meist geheimnisumwobenen Kulturen und Glaubensgemeinschaften fremder Völker und einige allgemeine Mysterien der Religionen. Der Text dient vor allem dem Spielleiter zur Ausgestaltung von fremden Religionen, Sie können die aventurischen Quellentexte aber natürlich auch verwenden, um sie den Helden zugänglich zu machen.

### ВОН ІПЕП, WELCHE RІЕСЕПНАФТ АМ ЛЕІВ

»Die Zyklopen, die sind ja nun leibliche Kinder vom Ingerimm und wohl sogar unsterblich. Schon in der Gigantenschlacht hat der feurige Alte sie gegen die Götter geführt – das wohl! Nun heißt es, dass die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbereiten und ihre Waffen schmieden. Aber weil nun schon Äonen keine Götterschlacht mehr war, liefern sie ihre Schwerter und Äxte an die großen Helden aller Völker, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtigen sind. [...] Und die Riesen selbst haben so große Füße, dass sie hinaufsteigen nach Alveran und mit den Göttern gerne ringen und baum-

stammwerfen. Glauben tun sie auch an die Götter, nämlich wenn sie wieder einem von denen, der gegen die Dämonen ziehen muss, sagen: 'Das schaffst du schon!'«

—aus Prems Tierleben, um 920 BF, dem Standardwerk der Kreaturenkunde

»Über das Ogerkreuz sagen manche, diese vier blassen Sterne am Nordhimmel seien das Heft von Rondras Schwert, welches noch immer im Leib des erschlagenen Giganten Ogeron stecke. Steht das Madamal im Ogerkreuz, so fließt die Kraft in seinen Leib und verteilt sich zu den Ogern, die um so empfänglicher für magische Einflüsse werden. Das Volk aber glaubt, dass Ogeron von Praios in Stücke zerschlagen wurde, die als Oger fortlebten. Aus Tobrien kennt man Kult-Keulen, die ganzen Ogersippen als heilig gelten. Erinnerungen an das Sonnenszepter, das die Oger schuf? Ist gar die Gier dieser Bestien auf Menschenfleisch Ausdruck von Religiosität; glauben sie, sich den Göttern zu nähern, indem sie deren treue Diener in sich aufnehmen?«

—E. Dannike, Was glaubt das Volk, Sammelsurium von Legenden und halbwissenschaftlichen Thesen

## Trolle

»Von den Trollen gibt es heute nur noch einige Hundert. Einst aber beherrschten sie das Land wie heute die Menschen. Ihre Festungen, die sie aus herausgebrochenem Gestein und entwurzelten Bäumen auf-türmten, ragten bis zum Himmel. Das Land beherrschten sie von einem berghohen Bollwerk aus, das die Trolle selbst aufgetürmt hatten – den Trollzacken.

Im Garethischen und Tobrischen hört man immer wieder Legenden vom Trollkönig, und uralte, mächtige Gemäuer, deren Entstehung aus Menschenhand sich einfache Aventurier nicht erklären können, werden als 'Zyklopenmauern' und 'Trollburgen' bezeichnet.

Wie mir der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch erklärte – meines Wissens der einzige Vertreter seines Volkes, der sich jemals zu einem Menschen über weltanschauliche Themen äußerte –, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und das älteste Volk überhaupt, die, zunehmend missmutig, die Ankunft aller anderen Völker beobachtet haben. Wohl mit Ausnahme der Drachen, von denen sich die Riesen ja stets überverteilt fühlen.

Dass die Trolle als eines der Urvölker besondere Beziehung zu den Unsterblichen haben, erscheint merkwürdig. Aber warum bedienten sich die Götter ihrer, um das Alte Reich zu strafen, als sich Kaiser Belen-Horas frevlerisch zum Gott ausrufen ließ? Und dann bedenke man die Rolle, die die Trolle in manchen Sagen vom Sturz des Namenlosen spielen ...«

—aus Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, Angbar, ca. 510 BF, ins moderne Garethi übertragen



»Die twel'fira lebten schon lange hier, bevor unser Volk in diese Gegend kam. Unsere Lieder erzählen davon, dass unsere Vorfahren ihren Angriffen ausgesetzt waren und viele von ihnen töten mussten. Ihr sinnloser Glaube treibt die Weißpelzigen, manche Täler und Buchten von der Jagd auszunehmen. Sie mögen es auch nicht, wenn wir dort jagen; so kommt es immer wieder zu Kämpfen.«

—Diundavar wo-Schneegänse-ziehen, firnelfischer Jäger

»Lasst euch gesagt sein, dass zumindest ihre Schamanen, die die Yetis 'Zauberseher' nennen, sich sehr wohl darauf verstehen, ihr mandra zu nutzen. Allerdings betrachten die Yetis diese Gabe als Gunstbezeugung Grlnacks, ihres weißen Jagdgottes, die dieser nur weitergibt, wenn eine Schamanin und ein Schamane zueinander finden. [...] Ihre Schamanen sollen mit den 'Hrnarhh' sprechen können, Frostgeistern, die sich in Gestalt von Schneewehen und Eiszapfen zeigen. Außerdem vermögen sie aus Eingeweiden die Zukunft zu lesen, die Geister ihrer Vorfahren um Rat zu fragen und die Jäger zu jagdbarem Wild zu führen. [...] Feuer ist ihnen ein Gräuöl, gekochte Nahrung widert sie an.«

—Galandel Yetimutter, beim Stamm der Hrm Hrm lebende Auelfe

Mehr über die Religion der Trolle erfahren Sie in MWW 125 ff.

## Trollschamanismus

Die Trolle sehen sich selbst als Kinder des Giganten Raschtul, dessen Schlaf sie (und sein Bruder Ingerimm) bewachen. Im Zweiten Drachenkrieg (vor etwa 3.200 Jahren) kämpften die Trolle an der Seite der Riesen gegen Echsen und Hochelfen. Ihre Stämme werden von den Schamanen angeführt, die den Ahnenkult ausüben und dem Element Erz verbunden sind. Viele Dolmen, Menhire und Steinsetzungen stehen mit den so genannten 'Trollpfaden' in Beziehung, magischen Verbindungswegen von einem Ort zum andern. Aus mächtigen Felsbrocken besteht auch die eigentümliche 'Raumbilderschrift' der Trolle. Scheinbar willkürlich aufgeschichtete Steinhäufen erzählen dem Kundigen die Geschichte von Äonen.

Hinzu kommen Wandmalereien in Trollburgen wie dem legendären *Graulgatschthor*. Trollschamanen könnten – wenn sie es wollten – wie aus erster Hand vom Frevel der Magie-Göttin Matscha erzählen, vom Kampf Pyrdacors mit der Riesin Chalwen, oder von den immer wiedergeborenen Zwillingen-Enkeln des Grauen Gottes. Mit Blutmagie und Trollspucke vollbringen die Schamanen Erstaunliches auf den Gebieten von Telekinese und Hellsichtmagie. Magiebegabte Trollfrauen bilden 'Schwesternschaften', deren Zaubergewebe ganze Täler hinter Illusionen verbergen können. So halten sie manche gefährlichen Orte versteckt, etwa *Matschagroll-Blutsch* in den Blutzinnen, wo angeblich jeder Wunsch in Erfüllung gehen kann. Eng ist die Beziehung der Trollschamanen zu den Giganten, zu denen sie auch die Himmelswölfe zählen. Und manche Magiethoretiker glauben, während der dritten Dämonenschlacht hätten die Trolle einen solchen geweckt und entfesselt. Bedeutende Trollschamanen der Neuzeit sind *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* der mit der Lichtvogel-Expedition unterwegs sein soll, sein Ziehsohn *Krallulatsch*, und dessen Intimfeind *Knopphold*, dessen Mentor der finstere *Borbarad* selbst gewesen sein soll.

## Yetis

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

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, Kern-Werk der hesindianischen Mythologie, zurückgehend auf St. Cereborn

## GESCHUPPTE UND GEHASSTE

»Unter den Rassen, welche eine Seele haben, jedoch keinen Verstand, sind solche, die in Borons Hallen eingehen können, und solche, die gänzlich dem Bösen verfallen sind. Erstere sind: die Halb- oder Affenmenschen, die in der Sichel hausen, da sie sich zu TRAvien bekehrten; die Necker und Necksen der albernischen Küste, welche zu EFFerd beten; die Zyklopen, dieweil Herr INGerimm sie schützt; die Molochen, ein braunhäutiges bornländisch' Volk, das EFFerd fromm ergeben ist; und die Mohas, die den Molochen wohl verwandt sind, deren viele jüngst zu TSA fanden. Die anderen sind: Oger, Orken und Ferkinas sowie alle anderen Menschenfresser; Trolle, Wald- und sonstige Schrate; Drachen; das feige Goblengeschmeiß und aufrecht gehende Echsen von Menschengröße. Meide den Umgang mit ihnen, denn das ist wohlgetan.«

—tierkundliches Kapitel im Anhang zum Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, mittelreichische Schulausgabe, 1007 BF

## Drachen

»[...] und darum taugt diese Neuauflage noch weniger als das Original. Ich fasse zusammen: Die Drachen glauben an gar nichts. Gefolgschaft der Hohen Drachen? Humbug! Treue zu den Zwölfen? Hirngespinnst! Reinstes Wunschdenken ist es, zu behaupten, Kaiserdrachen fühlten sich zu Darador hingezogen, dem Drachen des Lichts, Perldrachen zu Famerlor, Purpurwürmer zu Naclador. Am Ende wird noch jemand behaupten, die Riesenlindwürmer hätten etwas von Yalsicor an sich, weil ihre drei Häupter ach so treu zusammenhalten! Und von der Zuordnung zu den Zwölfen halte ich noch weniger. Der Alveranische Drache beugt sich dem Alveranischen Gott genauso wenig wie auf Dere der Purpur- dem Riesenlindwurm. Famerlor z. B. wartet doch nur auf seine Chance, um Rondra zu vertreiben – wie könnte es bei einem so kriegerischen Wesen auch anders sein? Daher empfehle ich den geschätzten Kollegae, das gute Pergament abzuschaben, zum Schuster zu geben, [...]«

—Dr. Drinji Barn, nostrischer Gelehrter, in einem Brief an die Akademie Pun-in anlässlich einer Übersetzung des Compendium Drakomagia, neuzeitlich

»Ein neues Gerücht macht die Runde: Es soll ganze Horte von Drachen-Karfunkeln geben. Neben der Drachenei-Akademie, Selem, dem Ehernen Schwert, den Drachensteinen, Shafirs des Prächtigen Höhle und der Feste Drakonia ist jetzt auch das Djafardal in Amhallassih im Gespräch. Mir kommt aber doch höchstens Drakonia glaubwürdig vor: Magister Vagor erwähnte einen Tempel der Sechs Hohen Drachen, den es da oben geben soll. Mag es sein, dass ihre Seele beim Tode nicht aufsteigt wie unsereins, sondern



bleibt im Karfunkel und sie darum bei ihren Göttern liegen wollen? Dabei dachte ich lange, sie würden alle unsere Herrin HESInde verehren wie Seine prinzipliche Hoheit Shafir. Wir sollten die Boronkirche dabei unterstützen, den Handel mit Karfunkeln zu verbieten. Es ist einfach nicht richtig.»  
—Eintragung im persönlichen Buch der Schlange der Hesine Castellani, neuzeitlich

#### Krakonier, Rizzo und anderes Meer-Getier

»Von den Götzen der Fischmenschen: Über die Ziliten, obwohl sie nicht sprechen können, ist bekannt, dass sie denselben Götzen huldigen wie die Echsenmenschen, mit denen sie gemeinsam entlang des Mysob hausen. Die krötenähnlichen Krakonier leben untermeerisch im Selemgrund. Dort überfallen sie Schiffe, um die Seeleute der Herrin der Nachtblauen Tiefen zu opfern, die sie 'Wahjad' nennen. Die verrückten Selemiten behaupten aber, Wahjad sei eine Tempelstadt am Grund des großen Mahlstroms, wo der Oberdämon Krakon oder Gragon angebetet würde, neben anderen Scheußlichkeiten. Da nennen sie die Seeschlange Schamaschtu, den Froschgötzen Quodazil, den Krakon Yonahoh und den Haigott Sh'rr'ra. Aber wenn ein Mensch das gesehen hätte, dann wäre er nicht mehr am Leben. Also ist das alles Spinnerei. Außerdem würde der Herr EFFerd es nicht zulassen. Über die Rizzo, die vor Jahren das Dorf Ranak überfallen haben, sagte die Besatzung der 'Korisande', sie würden eine Meeresgigantin Mououn ('Mutter Meer') verehren, der alle großen Meerestiere wie Krakon, Wale und Kalmare heilig seien.«  
—Kompodium der Wasserbewohner, noch unvollendete Schrift des Efferd-Tempels Brabak

#### Grolme

»Götter verehren die Grolme nicht. Es stimmt aber auch nicht, dass sie alle mit Tasfarel paktieren. Grolme verhandeln nicht gern mit Wesen, die genug Macht haben, um die Einhaltung der Verträge zu erzwingen. Den Pakatai jedoch bringen sie kleine Opfer. Mit Pakatai meinen sie Geistwesen, ähnlich den Gabetai der Nivesen. Mit ihnen feilschen die Grolme; z. B. bietet ein Grolm oft dem Pakatai seines Kräutergartens an, ihn bei einer guten Ernte mit einem Fest zu ehren, oder er versucht, ihn mit Dünger zu bestechen.«  
—Erzmagier Elcarina in einem Vortrag über Grolmenzauberei

#### GLAUBE OHNE GESTALT

»INGERimm sandte das Wildfeuer, und Stein und Bein verglühten, und das Wüten des Feuers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten wurden zu Gestaltlosen.«  
—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, 1002 BF

»Im Volksmund sind die Gestaltwandler Diener des Namenlosen, die den Menschen nach Gestalt und Leben trachten. In Wahrheit scheinen sie jedoch götterlos zu sein und suchen nach ihrer 'Wahren Gestalt'. Vor langer Zeit hat sich ein nun vergessener Gott die Gestaltwandler erkoren, um seine Religion ausweiten zu können. Er erwählte den Wandler Lanvagas als Träger immenser Macht, versetzte ihn jedoch bald in tiefen Schlaf, da die Horden feindlicher Götter nahten. Nun, Äonen später, ist der Erwählte Lanvagas wieder erwacht, sein Gott jedoch längst in jenseitigen Sphären ausgelöscht. Lanvagas streift ziellos in Aventurien umher, in sich die Macht eines Halbgottes, ohne zu wissen, wie und wofür er seine Kräfte einsetzen soll.«  
—aus einem in einem leeren Magierturm in Südwestobrien aufgefundenen Fragment; im Besitz des Gareth Hesinde-Tempels

#### FEENWESEN UND GÖTTER

»Das Einhorn, Ali- oder Unicorn ist klug und weise und darum dem Nandus geweiht. Doch auch Ifirn liebt das edle Tier, und die Feenpferde lieben sie – darum werben sie um Jungfrauen, die blass und schön sind wie die Göttin. TSA hat sie gelehrt, sich zu verjüngen, indem sie das Horn abwerfen, und machte sie zu Wächtern über Feenquellen und Jungbrunnen. Brazoragh, der Blut trinkende Dämon, hasst diese reinen Wesen und schickt seine Orks und Auerochsen, um sie zu töten. Siehst du aber ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn, dann fliehe, denn es dient dem Gott, der keinen Namen hat.«  
—Bestiarium von Vinsalt, Autor und Datum unbekannt

»Die Neckar hat EFFerd aus Mondlicht geschaffen, das die Gischts glitzern ließ. Darum lieben sie das Mondsilber sehr und tanzen im Mondenschein, sie beten aber nur zu EFFerd und zu Mada nicht. Dass sie die Geister der Ertrunkenen seien, die in EFFerds Garten tanzen, ist Aberglaube, denn sie kommen ja an Land. Ketzerei ist es, zu glauben, der Flussvater von Havena halte die Seelen böser Menschen, die bei der Großen Flut umkamen, in Tiegel gefangen.«  
—Kompodium der Wasserbewohner, noch unvollendete Schrift des Efferd-Tempels Brabak

»Die meisten Feen stehen mit den Göttern auf leidlich gutem Fuß – und das heißt, dass man sich normalerweise gegenseitig ignoriert. Lediglich TSA, die die Feen und Kobolde als Verkörperung des Lebens und Werdens anerkennen, und Efferd, der gleichfalls dem launischen Gemüt der Feen entgegenkommt, haben für sie einige Bedeutung. Die Feen des Havener Deltas sollen hin und wieder die Riesenschildkröte Lata im Keller des Efferd-Tempels besuchen; seit der Großen Flut bestehen aber kaum mehr Kontakte zu den Geweihten. Eine Gruppe von Feen muss allerdings klar als Gefolgschaft eines Halbgottes eingestuft werden: die widerwärtigen Levschije. Das dürfte der Grund sein, warum manche aventurische Gelehrten Leuthan als 'Feengott' bezeichnen.«  
—aus einem in einem leeren Magierturm in Südwestobrien aufgefundenen Fragment; im Besitz des Gareth Hesinde-Tempels

#### ... UND WAS DA KREUCHT UND FLEUCHT

»Wölfe sind der Mada besonders verbunden, weshalb ihre Kräfte zu Zeiten des Vollmonds auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen der Mada Hymnen dar, wobei der älteste Wolf zugleich der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung. [...] An Herzögen kennen die Wölfe welche, die sie anbeten und sich von ihnen führen lassen: Man spricht von einer Liska im hohen Norden, von Herzogin Larka bei den Silberwölfen und Herzog Chwarz bei den Waldwölfen, der im Kriege liegt mit Sultan Schachallah von den Sandwölfen.«  
—Hesindiane Westfar, Kleine Kunde von den Wilden Thieren, Elenvina, 926 BF

»Borontag, 15. Tsa 337 Gulgari. Buitrez, Micirio, Abenteurer, unter Boronwein: Im Stammesgebiet der Putschompa (mir unbekannt) liegt ein Tal, das die Waldelefanten aufsuchen, wenn sie sterben. Dort türmen sich Gebeine und Stoßzähne, also Elfenbein von unschätzbarem Wert. Die Oijaniha sagen, dass Elefanten, wenn einer andernorts fällt, ihn mit Erde und Zweigen bedecken; selbst die Knochen, wenn Menschen das Fleisch abgeschnitten haben. Buitrez' sämtliche Gefährten fielen wilden Tieren, dem Fieber oder den Pfeilen der Waldmenschen zum Opfer. Zur Peraine-Stunde Buitrez dem Herrn übergeben, Beisetzung morgen in Armengrab Nr. 435 – Friede seiner Seele. Möge das Schweigen die Grabruhe bewahren. Ausgaben: Boronwein 10 Dbl., Kukris 5 Dbl., Totenhelm 1 Dbl., Kerzen & Weihrauch 6 Oreal.«  
—Marbodane Gerbelstein, Hüterin der Nacht zu Mengbilla, Eintrag in der Tempelchronik

#### DIE TÄGE, DIE DA WAREN

»Ich bin Shāranbel, König über die Herrscher, Beherrscher der Sternenkraft, Gebieter der Länder: Rashamanu war mein Vater, sein Vater war Amr-Khasim, [hier ist ein langer Abschnitt unleserlich] sein Vater war Bastrabun. Acht meiner Vorfahren regierten Yol-Fassar; ich bin der neunte. Durch die Gnade der Götter bin ich Mogul, denn die Götter haben mich dazu gemacht. Rahandra fuhr mir voraus in seinem Streitwagen und machte mir das Land untertan. Wir unterwarfen das ferne Nebachot und das fruchtbare Gorien. Das Sumpfland von Asab-Uruch liegt uns zu Füßen, das Schlängennest Bey-el-Unukh überzogen wir mit Krieg. Die Götter der besiegten Städte führten wir in Ketten heim: den Anandusha von Zhamorrah, die Maha Koscha von Anchopal, die Tsa Atura von Chaluq Kandha, den Amrdrakor von Bab-ar-Rih, die Baalat Khelevatan von Yerkesch und den Shulvor von Zorgahan. [...] Ich schmückte die Tempel unseres Stadtherrn [...] und dem Avesha. Stelen errichtete ich für Baar, Ankhatap, Māthan, Meribaar, Atvarya, Adschaja und für Chahliban, die mir den Sieg verheißen

hatte. Ich mehrte die Herden und die Zelte meiner Untertanen, denn Ras ar-Ragh nahm meine Opfergaben [...] an. Uschtammar, der Umm Ghulshach, Bylharas und ihren Kindern Bymazar und Bylmaresh sowie [hier ist ein längerer Abschnitt unleserlich] opferte ich die gebührende Zahl meiner Feinde. [...] Dem A'dawatu sandte ich [...]

—Text einer stark verwitterten Steinstele am oberen Gadang, übersetzt aus dem Ur-Tulamidyä

»Wenn also ein Mann dieser Göttin zu opfern wünscht, dann erlaube es ihm! Und wenn ein freier Mann ihr seine Tochter darbringen will, auf dass sie Priesterin werde, dann erlaube es ihm! Und wenn die Frauen ihr ein Standbild errichten wollen, dann erlaube ihnen das, und es geht dich nichts an, wie viele Arme es hat. Auch sollst du in meinem Namen der Ra'andrat ein weißes Kamelfüllen opfern. Was diesen anderen Kult angeht, von dem du mich unterrichtet hast: Ich werde dir einige Mudramulim schicken, die untersuchen sollen, ob von seinen Anhängern Gefahr ausgeht, denn Gott Assarbad ist den Schriften zufolge einer von denen, die über Sternenkraft gebieten.«

—Fragment einer Schriftrolle, Bibliothek der Al'Achami-Akademie Fasar, vermutlich aus der Zeit Sultan Sheranbil al-Wazzifs (um 800 v.BF), übersetzt aus dem Ur-Tulamidyä

»Als der Glaube der Menschen die zwei Prinzipien in zahllose Götter aufgespalten hatte, das Leben auf den eisigen Höhen aber so hart blieb wie eh und je, da sehnten sich Zulhamids Kinder nach Befreiung aus dem leidvollen Kreislauf der Wiedergeburt. Sie stellten zwei Welten einander gegenüber: die der Sterblichen und die der Götter. Um die Welt der Sterblichen für immer zu verlassen, müsste eine Seele – so glaubten sie – in der Essenz einer Gottheit aufgehen. Jene, die diesen Schluss zogen, wählten sich jeder eine Gottheit, um sich ihr anzugleichen. Manche zogen im Blutausch von Tal zu Tal, um zu Khor zu werden. Andere gaben sich Lust und Rauchkraut hin und wollten Uschtammar sein. Damals entstand der Brauch, Skorpione, Schlangen und Khoramwühler mit der bloßen Hand zu fangen, wie der Mungo-Gott es nicht anders macht.«

—aus Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, um 300 v.BF, übersetzt aus dem frühen Tulamidyä

### Abkömmlinge des fernen Westens

»In den dichten Wäldern jenseits des Zwergen-Gebirges leben neben Elfen und Goblins auch einige Menschen. Ihre Sprache ist kaum zu verstehen, aber soviel habe ich herausbekommen, dass sie ihr kleines Land 'Tommeltum' nennen und seine 'Hauptstadt' 'Harmlum'. Ich besuchte den einzigen Tempel des Ortes, der sechs Göttern zugleich geweiht zu sein schien, von denen mir einige bekannt vorkamen. Soweit ich in Erfahrung bringen konnte, han-

delte es sich um die Sonnen- und Ackerbau-Göttin Praina, den Kriegs- und Stadtgott Brajuns, die Bier- und Jagdgöttin Raitja, den Wasser- und Heilkunst-Gott Aferdilas, den launischen Schicksalsgott Bruun, der auch über Missgeschicke und Unfälle herrscht, sowie Trabine, Göttin der Müller und Schmiede (vermutlich allgemein des Handwerks).«

—angeblich ein Reisebericht aus der Friedenskaiserzeit, zitiert in einem Aufsatz an der historischen Fakultät der Universität Methumis

## DIE SPUR DES STIERES

»[...] wie es so weit mit mir kommen konnte. Begonnen mit beunruhigenden Bedeutungsgeschichte der Wörter Brodem, Braten, Braut und Rasse in unserer Sprache geriet ich auf die Spur der Stier-Kulte, von denen wir dachten, der Orkgötze Brazoragh sei der einzige seiner Art. Doch die Tulamiden sprechen vom wilden Bullen Ras'Ragh, ein Reisebericht nennt in Süd-Elem die Anbetung von Gadang-Stieren unter ihrem sechsgehörnten Vater Raslavan. In Almada und Weiden zeigen unscheinbare Wegsteine gelegentlich das Zeichen des Stiers und unbekannte Symbole, im Bornland opfert eine Sekte Einhörner einem chimärischem Stierwidder, im kalten Norden flüstert man vom stürmenden Raz[o/u]ragh und in früheren, dunklen Zeiten sollen manche Tempel, selbst das Haus der Herrin zu Kuslik, das Standbild eines Stieres aufgestellt haben. Der letzte Schlüsselstein fehlt mir noch, doch ich weiß, wo er sich befindet.«

—aus dem Buch der Schlange einer Puniner Hesinde-Geweihten, die um 910 BF im Orkland verschollen ist

In vielen Regionen dienen Rinder als Nutztiere oder Jagdwild. Sie stehen für Fruchtbarkeit, Wildheit und Manneskraft und werden in manchen Regionen direkt angebetet, nicht selten in Vermischung mit anderen Horn tragenden Tieren. Auch das zwölfgöttergläubige Aventurien, das keinen Stiergott anbetet, kennt allerlei als Aberglaube ausgedrückte Verehrungsformen von Stier, Widder und Ziege, die einen wichtigen Grundstock des ländlichen Lebens bilden. Wer sich eingehender mit diesen Riten beschäftigt, bemerkt beunruhigende Zusammenhänge zwischen weit entfernten Regionen, die darauf hindeuten, dass all diese latenten Verehrungsformen und Sektierergruppen vor allem einen Gott anbeten: Brazoragh, den Hauptgott der Orks, der zur Machtgewinnung über die Zeitalter offenbar nicht nur bei diesen seine Fänge ausgelegt hat.

Erkennbar sind auch gewisse Parallelen zum Widdergott Levthan, die vermuten lassen, dass diese Gottheiten – der eine angeblich Gegner Alverans, der andere nur eine Randfigur des Pantheons – irgendwo zwischen den Sternen einen düsteren Blutbund geschlossen haben.

## URSPRUNG UND WANDEL DER RELIGIONEN

»Und PRAIOS sprach zu mir.«

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

»Ihr telora seid nicht anders als die anderen Gesichtspetzigen. Aus allem macht ihr einen Gott. Wir feya sagen: Simia der aus dem Licht trat, und ihr macht einen Gott der Erleuchtung daraus. Wir sagen: Orima, das was geschehen wird, und die gobiana rufen: "Orvai, Orvai, lass Gutes geschehen!". Wir sagen: nurdra, und der Riesennef murmelt "Nurmm Da", wenn er nach Wurzeln sucht. Ihr seid seltsam, Rosenohren.«

—Biundiel Abendsang, Awelfe aus Donnerbach

Religionen entstehen aus vielerlei Bedürfnissen: auf Seiten der Sterblichen der Wunsch, die Welt erklären zu können und schützende Mächte um sich zu wissen, auf Seiten göttlicher Entitäten der Wunsch, die Seelen Deres zu veredeln, ihre Prinzipien zu stärken und den Kosmos nach ihrem Willen zu gestalten.

● **Offenbarung:** Vor allem Religionen, die eine karmale Entität, also einen tatsächlich existenten Gott anbeten, sind oft durch Offenbarungen

seitens dieser Gottheit entstanden, durch Gesandte, Orakel und Visionen.

● **Eroberung:** Oftmals bedienen sich die Götter auch erwählter Einzelpersonen oder ganzer Völker, um ihren Glauben weiter zu verbreiten und Ungläubige zu missionieren. Mit den Einflüssen neuer Kulturen geht fast zwangsläufig ein Wandel des Glaubens einher.

● **Tradition und Imitation:** Die Überlieferung von Glaubensinhalten gehört zu jeder Religion. Selten kommt es auch zu überraschenden Entwicklungen: Eine von ihrer Umwelt abgeschlossene Forschergruppe entdeckt im Dschungel die Überreste eines alten Kultes und rekonstruiert die nötigen Gebete zur Ordination so gut, dass sie einen möglicherweise 'schlafenden' Gott wieder erwecken. Randvölker nehmen die Prinzipien und Begriffe einer (untergegangenen) Hochkultur in ihre eigene Weltsicht auf. Anpassungsversuche schaffen Religionsvermischungen. Tradierungsfehler und Interpretationen können Probleme schaffen, so etwa beim Rastullah-Glauben, in dem keine einheitliche Überlieferung der Offenbarung von Keft existiert.

● **Glaubenswandel:** Die meisten Gläubigen sind der Überzeugung, der Zwölfgötter-Glaube (und natürlich auch die Zwölfe selbst) habe seit



Anbeginn der Zeiten so existiert, wie er sich heute darstellt. Je nach Traditionsbewusstsein, Integrität und Anpassungsdruck kann sich ein Kult jedoch im Laufe von Jahrhunderten mehr oder weniger wandeln. Vor über 1.000 Jahren soll der Praios-Kult weit weniger Magie verdammend gewesen sein, während die Tulamiden Rondra als den männlichen Rahnandra angebetet haben. Was die Kirchen niemals zugeben würden:

Vielen Veränderungen scheinen die Götter recht viel Toleranz entgegenzubringen, sie setzen Grenzen auf einer höheren Ebene und spenden ihren Geweihten weiterhin Karmaenergie (was etwa auch das Dilemma der beiden konkurrierenden Kulte des Boron ist). Dennoch kann es geschehen, dass sich ein Kult so weit von den Idealen seiner Gottheit entfernt, dass diese die Gläubigen nicht mehr erreichen kann oder will.

## ERWÄHLTE, GÖTTERBOTEN, AVATARE

Es kommt zwar selten vor, dass die Götter auf Dere eingreifen, aber wenn sie es tun, hat dies meist einen besonderen Grund. Allerdings muss erwähnt werden, dass die Götter nicht persönlich auf Aventurien wandeln, sondern sich besonderer 'Hilfsmittel' bedienen: den Götterboten (auch 'Alveranische Herolde' genannt), den Erwählten (besondere sterbliche Personen) und den Avataren, welche als 'herabgestiegene Inkarnationen' oder Bewusstseins-Splitter der jeweiligen Gottheit anzusehen sind. Diese drei Varianten wollen wir im Folgenden näher erklären und Ihnen einige Tipps geben, wie man diese in ein Abenteuer einbringen und von Meisterseite aus darstellen kann.

### TIERE, PFLANZEN UND VISIONEN

*»... und ein Schwarm Wildgänse, der Travia heilige Tiere, soll über ihre Häupter hinweg gebraust sein, bis auf eines, welches mitten unter ihnen war und mit menschlicher Stimme schrie: "Helft! Bei Travia, bei den Zwölfen, helft!"«*

—Dythlind Sensendengler, Auf der Suche nach der Elfenstadt, ca. 1023 BF

#### Göttliche Natur

Die einfachste Möglichkeit, Helden mit dem direkten Eingreifen einer Gottheit zu konfrontieren, ist der Einsatz von 'natürlichen' Dingen. Den meisten Göttern Aventuriens sind bestimmte Tiere, Pflanzen und Gesteine zugeordnet, und diese eignen sich hervorragend als 'Götterboten'. Die oben erwähnten Gänse der Travia, der phexische Fuchs oder gar ein 'brazoraghgefalliger' Stier – Tiere, die sich seltsam menschlich und intelligent verhalten oder gar mit menschlicher Stimme sprechen, sind meist ein Indiz dafür, dass hier göttliche Mächte am Werk sind. Ebenso können Pflanzen und Mineralien als Kommunikations-Mittel eingesetzt werden. Efferdgefallige Seerosen, die Muster auf einem Teich bilden; Blutulmen oder Steineichen, deren Äste in eine bestimmte Richtung zeigen oder gar Gesichter oder Augen ausbilden; Wilder Wein, der Buchstaben mit seinen Ranken formt, ein schmaler Sonnenstrahl, der durch die Wolken bricht und einen bestimmten Ort beleuchtet, und bestimmte Steine, die in Zeichen oder gar Schriften auf dem Weg liegen – all dies ist möglich.

Weiterhin kann sich der Spielleiter entscheiden, ob seinen Helden diese Begegnungen mit Pflanzen und Tieren in der aventurischen Realität widerfahren, oder ob er sich zusätzlich dem Mittel der Träume und Visionen bedient: Tiere und Pflanzen lassen sich jedenfalls sehr gut in von den Göttern geschickten Träumen oder gar als blitzartige Tagträume bzw. als Visionen einsetzen.

Hier muss noch einmal betont werden, dass solche 'Fingerzeige' eher auf göttliches Eingreifen schließen lassen als darauf, dass ein bestimmtes Tier oder eine ausgewählte Pflanze wirklich 'karmal hervorgehoben' sind: Wenn keine Wildgänse anwesend sind, kann sich der Wille Travias auch durchaus in Möwen oder Spatzen manifestieren. Diese Art der Erscheinung des göttlichen Willens (und die unten genannten Geräusche und Gerüche) ist übrigens eine derjenigen, die sich nach dem Mysterium von Kha den alveranischen Göttern am ehesten eröffnet.

#### Gerüche, Geräusche, Gegenstände

Ebenfalls als einzelne Komponente oder in Kombination mit Tieren/Pflanzen/Träumen können Gerüche und Geräusche als Anwesenheit von Götterboten interpretiert werden. Ein einzelnes Donnerrollen an einem Sonnentag, der Geruch von Rosenholz oder einem prasselnden

Kaminfeuer in einer Eis- oder Sandwüste, das Rauschen von Rabenschwingen, der Duft von Apfel- oder Kirschbäumen oder ein plötzlich auftauchender Regenbogen – alles, was an Gerüchen und Geräuschen absolut nicht zu Tages- oder Jahreszeit oder zur Umgebung passt, kann von göttlicher Seite aus initiiert worden sein.

Auch das plötzliche Erscheinen von Gegenständen quasi 'aus dem Nichts' kann ein Indiz für das Eingreifen eines Gottes gewertet werden. Darüber hinaus sehen sicher viele Aventurier in ganz normalen Ereignissen göttliches Wirken – sei es nun der durstige Wandersmann, der hinter dem nächsten Hügel eine Quelle findet oder der von Goblins Überfallene, dem 'wie von den Göttern gesandt' eine Heldengruppe zur Hilfe eilt.

#### Statuen und Standbilder

Es kommt vor, dass Statuen oder Standbilder, Reliefs oder Stelen mit Darstellungen der göttlichen Wesen eine Art Eigenleben entwickeln: Das Material wirkt plötzlich lebendig, die Augenlider zucken und die Augäpfel bewegen sich, ein vorher nicht bemerkbares Lächeln umspielt die Lippen oder der Kopf, die Finger oder die Arme bewegen sich. Ein so zum Leben erwachtes Standbild kann entweder durch einen Alveranier oder einen Heiligen beseelt sein oder gar als Gefäß für den Bewusstseinsplitter eines Gottes dienen (siehe jeweils im Folgenden).

### GÖTTERBOTEN

*»... und plötzlich war die Erscheinung da: eine strahlende Kriegerin in altertümlicher Rüstung. Leuchtende Linien liefen kreuz und quer über ihr Gesicht und ihre Arme, dies mussten die Stellen sein, an denen die Klingen der Novadis einst ihren Körper zerstückelten. Sie lächelte und sprach: "Seid gegrüßt im Namen der Rondra ... mein Name ist Thalionmel ..."«*

—Bericht eines unbekannten Augenzeugen zu einer Heiligen-Erscheinung in Neetha, um 1010 BF

Bisweilen schicken die Götter ihre Stellvertreter hinunter nach Aventurien: die Götterboten oder 'Alveranischen Herolde'. Diese Wesen rekrutieren sich aus den verschiedensten 'Klassen der Heiligkeit' – es kann sich dabei um echte Alveraniere handeln, also Wesen göttlichen oder halbgöttlichen Ursprungs; um die sphärischen Abbilder eines Heiligen oder um Wesen, die eher den Mischwesen oder mystischen Tieren zugeordnet werden müssen, wie zum Beispiel der Mantikor des Kor oder die Greifen des Praios.

Auch bei diesen, der jeweiligen Gottheit nahe stehenden Wesen gilt, dass ihr Erscheinen sehr selten in einem Heldenleben vorkommen und als ein besonderes Ereignis herausgehoben werden sollte.

Das Erscheinen eines Götterboten wird oft mit einer Veränderung der Umwelt angekündigt (ob sich die Umwelt wirklich direkt verändert oder lediglich die Wahrnehmung der Beteiligten manipuliert wird, sei der Phantasie des Spielleiters überlassen): ein plötzlich verfinsterter Himmel, das Gefühl von Wind auf der Haut, ohne dass Blätter oder Staub aufgewirbelt werden, ein leises Klingen oder Läuten wie von weit entfernten Instrumenten sowie die bereits erwähnten Düfte, die Objekten der jeweiligen Gottheit zugeordnet sind. Den Götterboten selbst umgibt ein sphärischer Lichtglanz – ein helles und strahlendes Leuchten, das sich wie eine Aura um den Körper legt und in dem oft auch in Sprenkeln, Strahlen oder Lichtbahnen die Farbe der jeweiligen Gottheit vorhanden ist.

Alveraniare können unter Umständen Gegenstände wie Waffen oder Werkzeuge bei sich tragen, die ebenfalls mit einer leuchtenden Aura, seltener mit einer flackernden Flammenlohe überzogen sind. Die Augen können tiefen, dunklen Brunnen mit sternengleichen Einsprenkelungen gleichen, während die Gesichter weise und dennoch jugendlich wirken. Weiterhin können die Stimmen der Götterboten tief und beruhigend klingen, aber – beim Erteilen von Anweisungen oder Befehlen – einen so bedrohlichen Unterton annehmen, dass sich ein Normalsterblicher dabei wie im Bann einer mystischen Macht fühlt.

Auch wenn sich Alveraniare gerne in Gestalt von Menschen manifestieren, kann es dennoch vorkommen, dass sie auch pflanzliche oder tierische Gestalt wählen – aufrechtgehende Löwinnen oder Eidechsen und wandelnde Bäume und Büsche, die mit der bereits erwähnten leuchtenden Aura umgeben sind.

Die Heiligen der einzelnen Kirchen sind Sterbliche, die in ihrem Leben eine große Tat für ihren Gott vollbracht haben und aus diesem Grunde von eben diesem Gott erhöht worden sind. Wenn ein Heiliger den Helden erscheint, achten Sie darauf, aus welchem Grund diese Person einst zu einem Heiligen wurde: So sind Spuren von Folter oder Wunden immer noch sichtbar (oder bluten sogar noch) und stehen somit in einem krassen Gegensatz zu der sonst strahlenden Erscheinung.

Heilige haben wenig bis gar keine göttliche Macht und eignen sich daher eher als (punktuelle) 'Ratgeber' oder Überbringer von Nachrichten und weniger als klassische 'Kavallerie-Unterstützung' einer in Not geratenen Heldengruppe (wobei allerdings die Erscheinung als solche nicht außer Acht gelassen werden sollte, da sie bei einer abergläubischen Person durchaus Erschrecken hervorrufen kann).

## ERWÄHLTE UND AVATARE

*„Donnernd führen die Schwerter der Götter in die Reihen der Dämonen-Knechte – des Herrn Praios Zorn wütete unter den Frevlern, die Herrin Rondra brachte Verderben, der Herr Efferd schlug die Schergen der Kaiserin zu Hunderten und der Herr Ingerimm mähte die Liebfelder Brut nieder wie der Schnitter das reife Korn – denn siehe, die Götter selbst waren unter uns!“*  
—aus der Volkssage um die Schlacht von Brig-Lo, um 500 BF

● **Erwählte** nennen wir jene Sterbliche, denen im Gegensatz zu einem 'normalen' Geweihten ein immenser Teil der karmalen Kraft eines einzelnen Gottes zuteil wurde und die daher mit einer ungleich größeren Machtfülle ausgestattet sind. Solche Erwählte sind äußerst selten, und in der Geschichte sind kaum eine Handvoll Personen bekannt, die den Status eines Erwählten erhalten haben – der mythische Held Geron der Einhändige scheint ein von Rondra Erwählter gewesen zu sein, und in jüngster Zeit macht der orkische Aikar Brazoragh von sich reden. Halbgöttliche Wesen wie Rohal oder Illoinen Schwanentochter zählen aufgrund ihrer Abstammung eher nicht zu den Erwählten, und auch viele Heilige der Kirchen sind sicher keine Erwählten gewesen. Zudem scheint es so zu sein, dass speziell nicht-alveranische Gottheiten sich bisweilen eines oder einer Erwählten als Werkzeug bedienen.

● **Avatare** sind die mächtigste Form göttlicher Präsenz, denn sie bestehen aus reiner, manifestierter Karmaenergie, die direkt aus der Essenz der göttlichen Entität erschaffen und beseelt wurde – ein Avatar trägt einen Bewusstseinsplitter der Gottheit in sich und kann somit als fast gottgleich gelten. Das bekannteste Auftreten von Avataren ist das Erschei-

nen von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm während der Zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lo, doch auch das Auftauchen Borons als 'Jüngling am Strand' von Havena oder das von Phex im Orkenhort sollte nicht unerwähnt bleiben.

## ALLGEMEINE VORAUSSETZUNGEN

Göttliches Eingreifen in einem Abenteuer erfordert meisterliches Fingerspitzengefühl und vor allem die richtige Geschichte. Die Götter interessieren sich nicht für das Ausheben einer Räuberbande oder die Entlarvung eines sinistren Schwarzmagiers. Wenn Sie göttliches Eingreifen in ein Abenteuer einbringen wollen, achten Sie darauf, dass es stimmig bleibt. Natürlich können Sie dabei den Helden auch Informationen vorenthalten, die Götter müssen ihr Verhalten nicht erklären, denn wenn die Räuber gerade dabei sind, ein wichtiges göttliches Artefakt zu stehlen oder das Opfer des Schwarzmagiers in naher Zukunft eine wichtige Rolle in der Kirchenhierarchie spielen könnte, dann haben die Götter durchaus einen Grund, den Helden einen Boten zu schicken.

Einen Überblick über die im Spiel einsetzbaren Alveraniare und Heiligen sowie die mit dem jeweiligen Gott assoziierten Tiere, Pflanzen und Mineralien erhalten Sie bei den Texten der jeweiligen Gottheit. Sollten Sie dort jedoch keinen adäquaten Götterboten finden, steht es Ihnen selbstverständlich frei, eigene, neue Alveraniare zu kreieren. Die himmlischen Heerscharen sind groß, und nicht jeder Alveraniar ist auf Dere namentlich bekannt. Sie kollidieren also bei der Entwicklung eigener Alveraniare keineswegs mit dem Bild des offiziellen Aventurien.

Bei den Heiligen sieht es ähnlich aus – welche Heilige in welcher Kirche eine Rolle spielen, können Sie ebenfalls den Texten entnehmen. Anders als bei den Alveraniaren ist jedoch das Entwickeln eigener Heiliger mit etwas Fingerspitzengefühl zu behandeln. Die Heiligen Aventuriens sind Teil der Geschichte, und es wird oft auf ihre Taten verwiesen. Das Einbringen eines eigenen Heiligen würde gegebenenfalls im Widerspruch zum offiziellen Aventurien stehen, was aber einen Spielleiter nicht davon abhalten sollte, einen neuen Minder- und Regionalheiligen, der genau so gut göttliche Botschaften überbringen könnte, zu erfinden, wenn er einen benötigt.

Selbst erfundene Erwählte ins Spiel zu bringen, gestaltet sich äußerst schwierig, wenn man nah am offiziellen Aventurien spielen will. Durch die Tatsache, dass ein Erwählter eine große Menge Karmaenergie von 'seiner' Gottheit erhält (aber häufig so gut wie nichts davon regeneriert), ist ein solches Wesen natürlich immer 'weltverändernd' (und auch eine Festlegung, dass die betreffende Gottheit existiert und in der Lage ist einzugreifen). Ein neu erschaffener Erwählter würde somit in einem krassen Gegensatz zum offiziellen Aventurien stehen. Sollten Sie jedoch in einem 'eigenen Aventurien' spielen, ist der Einsatz eines Erwählten als Mentor, Auftraggeber oder als Ziel einer Quest eine reizvolle und spannende Variante.

Avatare manifestieren sich noch seltener auf Dere als Alveraniare, und wahrscheinlich wird ein Held in seinem Leben niemals einen Avatar zu Gesicht bekommen – es sei denn, der jeweilige Gott hat ein starkes, persönliches Interesse an den stattfindenden Geschehnissen und zieht es vor, nicht einen Alveraniar oder Heiligen zu schicken, sondern selbst in Erscheinung zu treten. Avatare sind nicht nur unnahbar, sondern auch unberechenbar – wer weiß schon, was in den Köpfen der Götter vorgeht?

## DIE GÖTTER MYRANORS

Obwohl sich dieser Band hauptsächlich mit den aventurischen Religionen beschäftigt, ist es dennoch sinnvoll, an dieser Stelle einmal einen Blick nach Westen zu werfen – denn dort liegt das sagenumwobene Gildenland, das von seinen Bewohnern *Myranor* genannt wird und in dem ebenfalls eine große Zahl von Religionen und Kulte beheimatet ist. Eine genauere Betrachtung der auf Myranor existierenden Religionen und verehrten Götter zeigt, dass diese sich nur zum Teil mit ihren aventuri-

schen Gegenstücken decken – einige Wesen kommen dem Aventurier seltsam vertraut vor, andere haben auf Aventurien keine Entsprechung und wieder andere kennt man auf Aventurien als Halbgötter, 'sterbende Götter' oder gar als Dämonen.

Nachstehend erhalten Sie einen kleinen Überblick über die religiösen und mythologischen Gemeinsamkeiten und Unterschiede dieser beiden derischen Kontinente. Bedenken Sie jedoch, dass es sich hierbei um rei-



ne Meisterinformationen handelt, die Ihren Spielern (bzw. deren Helden) nicht zugänglich sein sollten.

Die Menschen im myranischen Imperium beten vor allem die **Götter der Oktade** an, ein Pantheon ähnlich den Zwölfgöttern, das allerdings nur acht Götter zählt. Der älteste dieser Götter ist **Nereton**, Gatte der toten Allgebärenden **Sumu**, Herrscher über das Totenreich sowie Gott von Nacht und Dunkelheit (wobei diese Götter bei den Neristu Annereton und Ansumya genannt werden). An der Spitze der Oktade steht **Brajan** als Götterfürst mit seinen Aspekten Sonne, Ordnung und Gerechtigkeit, durchaus also die myranische Form der Praios-Verehrung. **Gyldara** repräsentiert neben Glück, Gedeihen und Zufriedenheit den Schutz des Heims und der Heirat, so dass in dieser Göttin das Wirken Traviass erkennbar ist. **Shinxir** hingegen, der Sohn von Brajan und Gyldara, wird zwar als Gott des Krieges und des Mutes verehrt, seine 'Waffen' sind aber auch Strategie, Taktik und Disziplin, die zwar auch rondrianische Tugenden sind, aber in erster Linie an den heute nahezu unbekannten aventurischen Shinkssir-Kult erinnert, der seit 1.600 Jahren ausgerottet ist. **Siminia**, die Tochter von Gyldara und Brajan, ist die Göttin von Handwerk, Haushalt und Schmiedefeuern und steht für Geistesblitze und Kreativität. (Auf Aventurien kennt man dagegen Simia als schöpferischen Sohn von Tsa und Ingerimm und die Novadis kennen die erfindungsreiche Shimja als dritte Frau Rastullahs.) **Chrysir**, der zweite Sohn von Nereton und Sumu, gebietet über Wind, Luft und Regen – und scheint auf den ersten Blick keine aventurische Entsprechung zu haben, bis man erfährt, dass die aventurischen Echsenvölker heute noch einem Gott ähnlichen Namens huldigen. Die Göttin **Zatura** scheint mit der von aventurischen Hexen angebeteten Satuarua identisch zu sein, wird sie doch als das letzte Kind der Sumu bezeichnet und sie gebietet über die Fruchtbarkeit von heilenden und giftigen Pflanzen, spendet selbst Heilung und schützt Aussaat und Ernte. Die letzte Göttin der Oktade ist die Göttin **Raja**, und wie auf Aventurien steht sie auch in Myranor für Wein, Musik, Tanz und das Liebesspiel, wobei die katzenartigen Amaunir sie als RaDja und die Vinshina als Raischa verehren.

Weiterhin wird vom Gott **Ephar** berichtet, der einst der übellaunige Herr des Wassers war, doch heutzutage zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken ist, und auch die ihm in seiner Funktion nachfolgende **Charpyta**, Chrysirs missratene Tochter, die über die Strudel und dunklen Tiefen des Meeres herrscht, ist nicht gut angesehen – die imperialen Myraner verbindet keine Liebe mit dem Meer ... Als **Efiirt**, dem gebendem Prinzip des Meeres, erscheint Efferd in der Mythologie der Risso, und das Volk der Loulil betet zu **Efhardh**, dem Geliebten der **Ma'ada**, die als Göttin des Wandels und der Zeit gilt. Das Verdrängen dieses Gottes aus dem Bewusstsein der Gläubigen ist wahrscheinlich auf das Entstehen des Efferdwalls zurückzuführen, der Myranor und Aventurien meerswärts trennt und eine Schifffahrt von West nach Ost praktisch unmöglich macht.

Weiterhin gibt es mit dem Gott **Pheronos** einen Begleiter der Raja, zu dem die Jäger beten, der aber auch nächtens auf seine diebischen Streifzüge zieht. Hier erkennt man einige Aspekte von Firun und Phex, die zu einer Gottheit verschmolzen wurden, wobei die Amaunir von Makshapuram eine Gottheit namens **Feshavat** verehren, die für List, Heimtücke und das Spiel steht.

Tsa schließlich wird durch die **Jüngste** repräsentiert, die auf Myranor das Leben an sich sowie das Werden und den Wandel vertritt, während die Göttin **Tscha** der Shingwa auch noch für die Farben und die Zukunft steht.

Doch auch einige andere Götter und Halbgötter Aventuriens finden sich in den Mythologien Myranors wieder: **Avinas** heißt der Vogelgott der Vinshina, und **Bairun** nennt sich ihr Totengott – die Ähnlichkeit mit den aventurischen Entitäten Aves und Boron ist hier sicherlich kein Zufall. Die bereits erwähnten Makshamaunir beten zu einem Gott des Kampfes, welcher **Kamaluk** genannt und in jaguarähnlicher Gestalt

verehrt wird – hier scheint es sich um dieselbe Entität wie bei dem göttlichen Kamaluq der aventurischen Waldmenschen zu handeln.

Erwähnenswert sind auch die Götter der Leonir, der Löwenmenschen Myranors – sie beten zu einem Paar namens **Khor** und **Rron**, wobei ersterer für die Kampfeswut steht und letztere als ehrenhafte Muttergöttin und Tochter Khorr verehrt wird (und damit auch hierarchisch unter Khorr steht). Als weiterer leonischer Gott wäre noch der Hirten- und Herdengott **Brassach** von Interesse, dessen Name dem orkischen Stiergott Brazoragh ähnelt.

In Eshbathmar verehrt man **Balashinda** als Hüter von Wissen und Weisheit, dessen Symbol unter anderem die smaragdgrüne Schlange ist, und **Egremma**, die Herrin von Handwerk und Kunst; und die Satyare beten zu **Satyara** als Herrin der Tiere, Triebe und Emotionen. Ähnliche Eigenschaften zeigen sich auch bei den era'sumischen Gottheiten **Satu** und ihrem Gemahl **Lev'tha**.

Fern im Westen Myranors jedoch herrscht über das Volk der Draydal der namenlose **Schädelgott**, der von seinen Anbetern erweckt werden soll, wenn das ganze Land tot und ausgeblutet ist – Menschenopfer und dunkle Riten zeichnen diese Religion aus, und vielleicht ist der in dunklen imperialen Riten angebetete **Vielgesichtige** gar mit dem Schädelgott der Draydal gleichzusetzen.

Doch es gibt auf Myranor auch angebetete Entitäten, für die es auf Aventurien keine offensichtliche Entsprechung gibt, deren Priester aber teilweise dennoch Fähigkeiten besitzen, die nur mit göttlichem oder magischem Wirken erklärt werden kann. So verehren die Shingwa **Ojo-Shombri** als Gott der Verborgenheit; die Valanter beten zu **Tedion** als Gottheit der Langweile und **Xarch** gilt als leonischer Gott der Schamanen und der Heilkunst. Auf den shindrabarischen Inseln kennt man **Karappa** als Gott des Windes und der Reisenden sowie **Oraprandya** als eine der mythologischen Ursclangen, bei den Nequanern **Lajata** als 'Allweise Göttin', **Kalwe** als Erdgöttin der Vinshina oder **Nairak** als den 'Weltgeist' der Ashariel.

## VON DEN HEXATÉERN

Einst ging aus dem myranischen Optimatenhaus Celiu-Brajanos eine Sekte hervor, die sich Hexatéer nannte und für die es nur sechs wahre Gottheiten gab. Im Jahre 2265 des Imperialen Kalenders sammelte ein Brajanos-Priester die Mitglieder der Sekte und siedelte sich mit ihnen auf dem Ostkontinent Aventurien an, der ihm von der Vision eines gleißenden Falken verheißen wurde.

Einige Jahrhunderte später entsendete das Imperium seine Horanthes (Einzahl: Horas), die als Statthalter des Thearchen fungieren, ins Horasiat Yaquiro – diese Horanthes herrschen zwar mit Gewalt, aber sie lassen den Siedlern ihren Glauben und ihre Symbolik. Die Hexatéer und ihr Glauben wurden im Laufe der Zeit zu den einflussreichsten Religionen Aventuriens, wenn man die Namen dieser Götter Revue passieren lässt: Brajan (Praios), Efferd, Travina, Boron, Paranja und Raja. An dieser Stelle wäre noch zu erwähnen, dass auch Mitglieder des myranischen Hauses Phraisophos die Reise nach Aventurien mitmachten. Und noch heute stellen die Mitglieder der Phraisop-Familie die Patriarchen der Peraine-Kirche.

Wenn man weiterhin bedenkt, dass Aventurien durch den Efferdwall mehr oder weniger von Myranor getrennt wurde, dann scheint es so, als sei Aventurien der von den zur Zeit in Alveran herrschenden Göttern 'ausgewählte' Kontinent. Und so mag es sein, dass Aventurien und seine Bewohner in den Plänen der Götter eine ganz besondere Rolle spielen ...

## HESINDE (Dunkelmond)

**7. Hesinde: Rohals Verhüllung.** Quasireligiöser Feiertag der Magier und Nandus-Anhänger mit öffentlicher Zurschaustellung der arkanen Wissenschaften in Form von Feuerwerken, Illusionen und allerlei Zauberei zur Verückung des Volkes. Es wird feierlich gelobt und fünffach geschworen, Wissen zu sammeln und zu verbreiten.

**30. Hesinde: Erleuchtungsfest.** Vierter und höchster Feiertag im Hesinde-Zyklus. Abschluss des Hesindejahres, das offenbar älter als das Kalenderjahr ist. Symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln mit dem 'Licht der Erkenntnis'. Verbrennung von Strohfiguren: "Das Stroh der Dummheit muss brennen!" Prozessionen mit Tempelschätzen, Mut zu neuer Erkenntnis: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

## FIRUN (Frostmond)

**1. Firun: Wintersonnenwende, Tag der Jagd.** Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Fang und Anketzung des symbolischen Winterunholds, Maskenumzüge der Wintergeister (v.a. Kosch und Garetien) zur Vertreibung des Winters. Bei den Thorwalern als 'Winterbruch' bekannt, als Sonnenwende Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

**11. Firun: Tag des Hirsches.** Lokaler Feiertag in Bjaldorn zu Ehren des Hl. Mikail. Abschuss von 76 Pfeilen gen Norden, von denen noch nie einer wieder gefunden wurde.

**30. Firun: Tag der Ifirn.** Überall dort begangen, wo der Schnee das Land knechtet. Opfer und Gebete zu Ifirn zur Beendigung der Kälte, Opferung des Winterunholds und Verbrennung seines Kadavers und der Wintermasken.

## TSA (Neugeburt)

**5. Tsa: 1. Rastullahellah.** Feiertag der Novadis. Der wahre Gläubige versucht, Tag und Nacht weder Wasser noch Nahrung zu sich zu nehmen, um so dem Gott nahe zu kommen. Ritueller Freitod mancher Gläubiger.

**30. Tsa / 1. Phex: Tag und Nacht der Erneuerung.** Festtag der Tsa in ganz Aventurien. Prozessionen vor den Stadtmauern, Weihung der ersten Frühlingsblumen, Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiederverweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft: "Was gestern starb, lebt heute wieder." Für Simia-Anhänger und Zwerge rituelles Feuerentzündeten am Schlund.

## PHEX (Marktmond)

**16. Phex: Tag des Phex.** Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit symbolischer Opferung der Gewinne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu erhalten. Handel und Pakt mit dem Gott der Händler. "Wer jetzt handelt, handelt richtig."

**24. Phex: Glückstag.** Minderer Feiertag des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften. Glücksspiele wie auch Betrügereien; kleine Geschenke, Späße und Streiche für die Nächsten; die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus.

**30. Phex: Versenkungsfest.** Erster der vier Feiertage im Hesinde-Zyklus. Die wahren Gläubigen finden in Meditation Abkehr von der Welt und Besinnung auf das Selbst: "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden."

**Markttag im Phex, der auf den 1. Tag eines Monatsfünftels fällt:** Horas' Entrückung. Feiertag im Horasreich.

**Letzter Windtag im Phex:** Avestag. Minderer Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Begrüßung und Verfolgen der aus dem Süden heimkehrenden Zugvögel, Wanderungen zum nächsten Regenbogen und Horizont.

## PERAINE (Saatmond)

**1. Peraine: Frühlings-Tagundnachtgleiche und Saatfest.** Hoher Feiertag in ländlichen Gebieten. Segnung der Felder, rituelle Weihe und Aussaat des Saatgutes. Deutung der Zukunft aus dem Flug der Störche, Gebete für das Aufgehen aller guten Keime. Als Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

**4. Peraine: Tag der Thalionmel.** Lokaler Feiertag in Westaventurien, besonders in Neetha. Hier tauchen die Pilger ihre Körper und Waffen in die angeblich heilsamen und stärkenden Fluten des Chabab, wo die Ronda-Heilige Thalionmel fiel, als sie die Stadt gegen die Übermacht heranrückender Novadis verteidigte.

**18. Peraine: 2. Rastullahellah.** Feiertag der Novadis. Traditioneller Auszug der ersten Karawanen aus dem Winterlager, Eide und Treueschwüre mit einem Jahr Gültigkeit, Heerschauen und Prozessionen, um dem Gott die Pracht der Rechtgläubigen zu zeigen.

**26./27. Peraine: Nacht des Haines.** Lokaler Feiertag der Peraine in Anchopal, wo die Göttin Peraine binnen einer Nacht im Jahr 223 BF einen grünen Schutzwall gegen die vordringende Gorische Wüste sprießen ließ. Opferungen von Blumen und frischem Grün.

## INGERIMM (Feuermond)

**1. Ingerimm: Tag des Feuers.** Höchster Feiertag des Angrosch-Glaubens, bei den Menschen eher unbedeutend. Errichtung von Hochöfen oder Scheiterhaufen, rituelle Waffenweihe, kleine Umzüge mit offenem Feuer und geweihten Gegenständen, Betonung des Feuers als schöpferische Kraft: "Wer dem Feuer widersteht, ist geläutert an Leib und Seele."

**8. Ingerimm: Tag des Aufbruchs.** Abschluss der Zwerge-Feierlichkeiten, Abbruch des Hochofens, ritueller Auszug der Bergeleute, Krieger und Wandergesellen, Fest der Vertreibung von Schnee und Schmelzwasser, die die Zwerge am Verlassen ihrer Berge gehindert haben: "Erst wenn das Wasser geht, geht auch das Feuer."

**19. Ingerimm: Tag der Katastrophe.** Lokaler Feiertag in Albarnia zum Gedenken an die Zerstörung Havenas durch Efferds Flutwelle. Stunde des Schweigens, Unterwerfungsgesten vor dem Efferd-Tempel, Massenersäufungen von Verbrechern. In Abilacht Feiern zu Ehren des Heiligen Rhys, der mit der Katastrophe zum Ingerimm-Glauben konvertierte.

**21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede.** Hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen. Fertigstellung besonderer Meisterstücke mit der Prägung "ING21", Gesellenfeiern vieler Zünfte. In Gareth demonstriert der Kaiser seine Macht durch Spaltung eines Felsbrockens mit dem aus Endurium gefertigten Kaiserschwert.

**22. Ingerimm: Tag der Dritten Dämonenschlacht.** Feiertag vor allem im Mittelreich. Trauer um die Gefallenen, ermutigende Predigten, Schließung aller ostwärtigen Fenster und Türen, Flüche gegen die Schwarzen Lande.

**23. Ingerimm: Borbarads Entrückung.** In der Borbarad-Kirche der Schwarzen Lande gefeiert.

**Erster Vollmond im Ingerimm: Bukenbrinn.** Inoffizieller Feiertag zu Ehren der Erdriesin Sumu in Andergast, Weißtobrien, Nordmarken; kaum vom Zwölfgötter-Kult toleriert. Verehrung der Hainbuche und Wacht gegen böse Geister, Aufsuchen der Druiden, oft Initiation Halbwüchsiger.

## RAHJA (Brautmond)

**1.-7. Rahja: Fest der Freuden.** Feiertag der Rahja in fast ganz Aventurien. Umzüge bunt Kostümierter, Levthanstriezen, freie Liebe, junger Wein und Hingabe an die natürlichen Triebe. In Belhanka Wahl des oder der 'Geliebten der Göttin'. Im Lieblichen Feld und den Südlichen Stadtstaaten wird oft den ganzen Monat weiter gefeiert.

**2. Rahja: Borbarads Enthüllung.** Höchster Feiertag der Kirche des Borbarad.

**30. Rahja: Reinigungsfest.** Zweiter der vier Feiertage im Hesinde-Zyklus. Rituelle Reinigung von Körper, Geist, Haus und Tempel, Vorbereitung auf das neue Jahr: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden." In manchen Regionen lautstarkes Vertreiben böser Geister mittels Geschrei, Hämmern und Musizieren.

## DIE TAGE OHNE NAMEN (Drachentage)

**1. Namenloser Tag: 3. Rastullahellah.** Wenig bedeutender Feiertag der Novadis. Tag der Rache, an dem junge Männer in der mörderischen Sommerhitze aufbrechen, Vergeltung zu üben oder Ungläubige zum Zweikampf herauszufordern.



