

Ingerimm-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Ingerimm-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung

Mario Truant

Redaktion

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Coverillustration

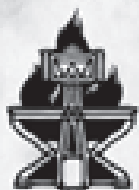
Tristan Denecke

Innenillustrationen

Tristan Denecke

Umschlaggestaltung, Satz und Layout

Ralf Berszuck



Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-86889-703-6

Ingerimm-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zum
Gott Ingerimm und seinen Geweihten sowie
den Handwerkskünsten und -bräuchen

von
Judith C. Vogt und Christian Vogt

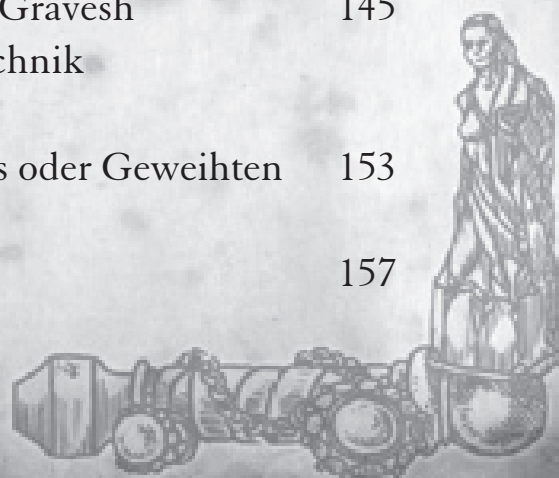
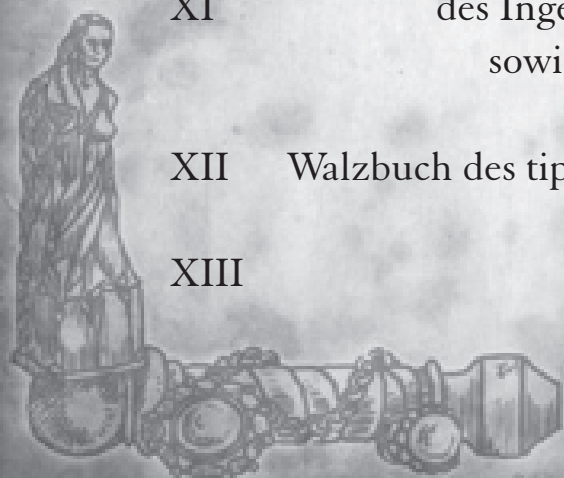
Mit Dank an
Eevie Demirtel, Marc Jenneßen, Michael Keil,
Hannah Möllmann, Carsten Pfister,
Daniel Simon Richter

*„So wie das Schwert die Königin der Waffen ist, so ist die Schmiedekunst
die Königin des Handwerks. Und Ingerimm, Angrosch, Gravesch,
Ingra sind in allen Völkern stets das eine: ein Schmied.“
—Meister Wulfbrandt, reisender Waffenschmied und
Ingerimmgeweihter, 461 BF wegen Ketzerei verbrannt*



Inhalt

I	Aus alter Zeit – Erzählungen und Sagen	9
II	Handwerkslieder und Schmiedeverse dem Ingerimm zu Ehren	21
III	Liturgisches Wirken des Roten Gottes	29
IV	Der Angroschkult der Zwerge	49
V	Gottesdienste und Rituale	63
VI	Die Esse des Meisters – von Halbgöttern, Heiligen und Artefakten	85
VII	Zwischen Hammer und Amboss – Schöpfungen des Handwerks	95
VIII	Nach altem Handwerksbrauch	101
IX	Die Geschichte des göttlichen Handwerks	111
X	Die Kulte und ihre Geweihten	117
XI	Anregung zur Ausgestaltung von Geweihten des Ingerimm, Angrosch und Gravesh sowie Skizzen zur Regeltechnik	145
XII	Walzbuch des tippelnden Handwerkers oder Geweihten	153
XIII	Vakatseiten	157





Vorwort

Das Ingerimm-Vademecum soll dem Kult des Handwerksgottes Ingerimm (bzw. Angrosch, Ingra, Gravesh) mehr Leben einhauchen. Hier findet der geneigte Leser die Ausgestaltung von Sagen, Liturgien, Gebeten, Bräuchen, Artefakten und Heiligen – zusätzlich sind die wichtigsten Regeln zum Spiel eines Ingerimmgeweihten ergänzt. Dieses aventurische Begleitbüchlein ist jedoch nicht nur für den wandernden Geweihten verfasst. In Ingerimms Sinne findet hier auch der Scherenschleifer auf der Walz und der Schmied in der Werkstatt ebenso wie der Körbe flechtende Akoluth und der Novize im Angbarer Tempel etwas, das ihm auf seinem Weg behilflich sein mag. Spieler ebenso wie Spielleiter sind eingeladen, im Begleitbüchlein der Ingerimmkirche zu schmökern.

Betrachten Sie dieses Buch wie schon die vorangegangenen Vademecums als aventurische Quelle. Im Sinne Ingerimms ist diese nicht von einem einzelnen Geweihten verfasst, sondern von mehreren Seiten zusammengetragen worden, um die große Vielseitigkeit des Gottes widerzuspiegeln. So kommen hier Geweihte und Tempelvorsteher, Handwerker und Akoluthen zu Wort und erzählen vom Wirken Ingerimms.

Auch unbequeme Theorien wie die Einheit von Gravesh mit Angrosch und Ingerimm werden hier aufgestellt, die jedoch unter vielen Geweihten und Angroschim als ketzerisch gelten. Da dieses Ingame-Büchlein jedoch ein Sammelsurium zahlreicher Quellen ist und sich als facettenreicher Überblick über die Geschichte des Ingerimmkultes versteht, finden sich durchaus auch die Ursprünge des orkischen Glaubens und gar Informationen über den Kult des Agrimoth, die konservativen Geweih-



ten unbequem sein können. Inwiefern ein ingerimmgefälliger Held diesen Geschichten und Theorien Glauben schenkt, inwiefern er sie als Sagen oder gar als Häresie abtut, bleibt jedem selbst überlassen. Doch so, wie der Glasbläser Fenster schafft, durch die das Licht in vielen Farben einfällt, obwohl es doch auf der anderen Seite bloß weiß ist, schafft auch dieses Buch ein vielfältiges Bild des Glaubens an Ingerimm.

Viel Spaß damit wünschen
Judith und Christian Vogt, August 2013



Zum Geleit

»Es gibt Werke, bei denen preist man nicht den, durch dessen Hände sie Wirklichkeit wurden. Und so ist auch mein Name unwichtig — was mir am Glauben an unseren Herrn Ingerimm am wichtigsten schien, das fügte ich zu diesem Büchlein zusammen. Wenn du es liest, wirst du meine Worte aufnehmen und die all jener, die Teile dieses Geleitbuchs geschrieben haben. Doch wenn du durch die Worte hindurchsiehst, wirst du wie durch ein Fenster erkennen, was dahinter ist. Und je besser das Glas des Fensters ist, desto klarer wird das, was hindurchscheint. Jedes Glasers Ziel ist es, sein Werk makellos und ohne Fehl zu erschaffen, auf dass das Licht so hell als möglich hindurchscheinen kann.

So mögen unsere Worte möglichst klare Scheiben für dich sein, um dich sehen zu lassen, wer dahinter steht. Um das Licht seines Feuers hindurchscheinen zu lassen.

Bescheiden wünsche ich dir, werter Leser, Freude an diesem Büchlein und trete zurück, um dich am Werke Vieler teilhaben zu lassen, das doch stets nur Einen zeigt.«

—ein anonymer Schriftensammler zu Angbar, gegeben am 21. Ingerimm 1037 BF



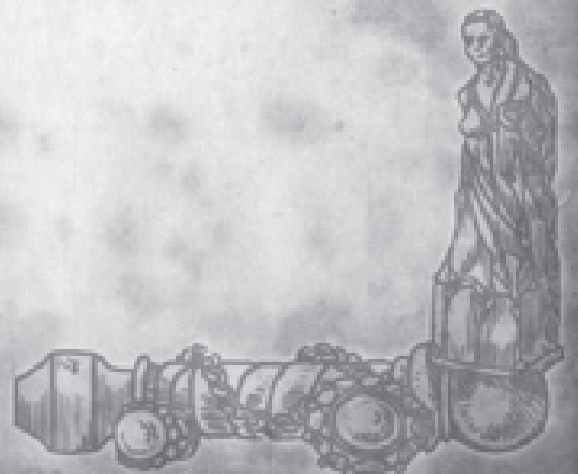
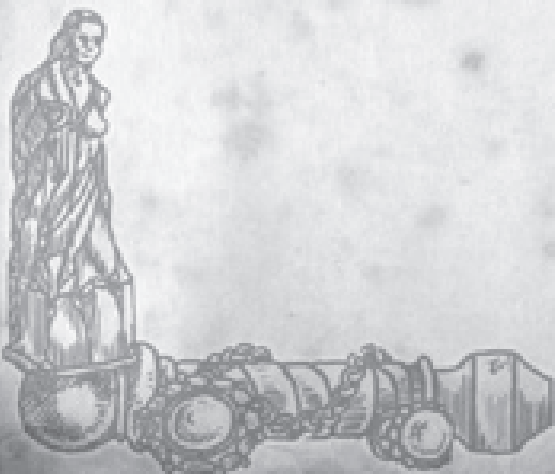




I



Aus alter Zeit - Erzählungen und Sagen





Zusammengetragen von Mirgion Purrios, ingerimmgeweihter Einsiedler zu Mylamas

»Wie die Welt aussah, als Sumu sterbend ihre Gigantenkinder gebar, können wir nicht einmal mehr errahnen. Doch es ist bekannt, dass Ingrasch Sumus ältester und stärkster Sohn war, Gebieter über Erz und Feuer, und dass er ihrem Leib entstieg, als das Feuer des Widerstands gegen den Allvater Los am höchsten in ihr brannte. Direkt ihm nach folgte Efferd, der Gebieter über Wasser und Wind. Firun entstand, als ihr Leib bereits erkaltete und hütete das Eis, Peraine als Herrin des Elements der feuchten Erde, ließ die ersten Pflanzen aus ihren Häuptionern sprießen. Auch Tsa und Satinav wurden von Sumu geboren. Die drei furchtlosen Gigantinnen der Sichelgebirge und auch ein Sohn namens Raschtul sind ihrem Blute entwachsen, wobei Raschtul der größte aller Giganten war, dem die Sonne das Haar versengt hat. Diese Giganten zeugten noch während ihres Werdens die Drachen und die Riesen.

Doch alles, was war, war bereits aufgeteilt unter anderen Unsterblichen – sechs Götter hatten sich den Himmel Los' untertan gemacht und strebten die Herrschaft an, über das, was im Werden begriffen war. Dies ist bekannt.

Ingrasch in seinem unauslöschlichen Zorn war es, der den Streit gegen Alveran anführte, und schreckliche Dinge geschahen im Kampf der Götter und Giganten. Bitter war es ihm, als Rondra seinem liebsten Bruder Raschtul den Kopf abschlug und Boron ihn in Schlaf legte. Und der größte der Giganten liegt immer noch auf dem Rücken der Welt, sein Körper ist der Raschtulswall und sein blank daliegender Hals, aus dem das göttliche Blut sickert, ist der Schlund.





Als Götter und Giganten ihren Zwist beilegten, um gemeinsam gegen die Dämonen zu bestehen, als Ingrasch in Alveran Einzug hielt und fortan die Welt mit seinem Wirken gestalten durfte, erschuf er das erste Zwergenpaar tief in den Gebeinen der Erde, auf dass sie die Schätze des Erdinneren vor den Drachen bewahren. Und auch am Schlund machte er den Zwergen eine Heimstatt, auf dass sie dort über den schlafenden Leib seines Bruders wachen.

So ist es bekannt.«

—Genesjyon — die Entstehung der Welt, zyklopäisch-aurelianische Schrift, Verfasser unbekannt

»Es gab eine Zeit, da riss der Namenlose alle Macht über den Erdkreis an sich. Gar über die Leere hinter den Sternen wollte er herrschen. Doch die Götter, welche einst Giganten gewesen waren und über die innersten Kräfte Sumus herrschten, zerschlugen die Macht des Namenlosen Stück für Stück.

Efferd zerriss ihn mit Wind und Wogen, und wer überlebte, wurde zur Sumpfechse und zum Fischmensch. Peraine ließ ihn vertrocknen und verfaulen, und wer überlebte, wurde ein Waldschrat. Firun sandte ihm den ewigen Winter, und wer überlebte, wurde ein Yeti. Ingerimm wütete mit dem Kern des Erzes, mit seinem Hammer Malmar, und zerschlug Länder, Gebirge und Städte, ließ sie in Schrunden und Schlinde stürzen und zermalmte die Erde unter seinen Füßen. Wer dies überlebte, wurde ein Wühlschrat. Und ganz am Ende dieses Tuns sandte Ingerimm das Wildfeuer, und alles verglühte, was auf dem Erdenrund geschaffen war, und was überlebte, wurde gestaltlos. Das Wüten der Giganten aber überstanden nur jene unbeschadet, derer sich Phex und Hesinde angenommen hatten — zwölf mal zwölf Sterblichen gewährten sie Zuflucht unter der Erde und bewahrten sie vor dem Zorn der Unsterblichen. Der Namenlose jedoch, sechs



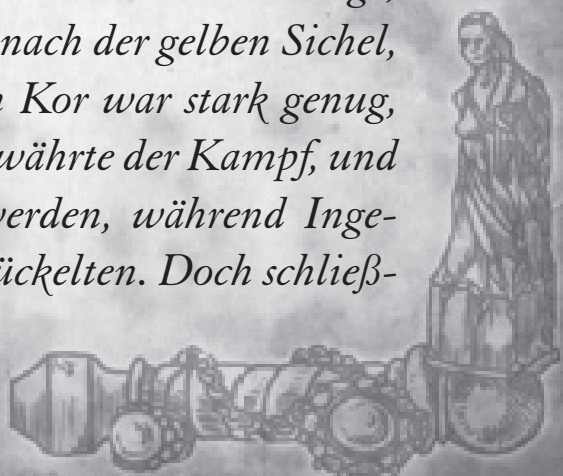
seiner Sechstel beraubt, wurde von Dere verbannt. Sein Name wurde von den Winden in alle Richtungen der Welt getragen und dort in Ingerimms Leib geborgen, auf dass er ewig vergessen sei.

[...]

Doch geschlagen gab sich der Namenlose nicht. Die Dämonen hinter der Sternenleere gehorchten ihm, Trug und Lüge waren Waffen, für die er weder Arme noch Namen brauchte. Und so gelang es ihm, das Omegatherion zu entfesseln, die vielleibige Bestie, und keiner konnte sie besiegen.

Grässlich war ihr Anblick, selbst für die Götter, und alles verschlang sie in ihrem Leib – und je mehr sie verschlang, desto hungriger wurde sie. An ihrem eigenen Schmerz mehrte sie sich, an jeder Wunde, mit jedem vergossenen Tropfen Blut wurde das widersinnige Geschöpf größer, und nicht einmal Ingerimm in seiner göttlichen Schmiede wusste Rat. In seinem Namen schufen sterbliche Helden Klingen aus Endurium, um zu kämpfen, und er selbst schmiedete Titanium für die Alveraniare, und formte das ewige Eternium für die Zwölfe – doch Beine wie Asseln wucherten aus jeder Wunde der Bestie und Ströme aus ätzendem Blut verzehrten die Welt.

Schließlich traten drei Schwestern der Giganten zu ihrem Bruder Ingerimm und baten den Gott, sie selbst zur Waffe zu schmieden. Er tat es, obgleich er Tränen aus flüssigem Stein dabei vergoss, und schmiedete aus Hazaphar eine gelbe Klinge, einhundert Meilen groß, aus Mithrida eine rote Klinge, zweihundert Meilen groß, und aus der größten der Schwestern, Sokramor, eine schwarze Klinge, dreihundert Meilen groß. Und er selbst griff nach der gelben Sichel, Rondra nach der roten – und nur ihr Sohn Kor war stark genug, um die schwarze Sichel zu ergreifen. Lange währte der Kampf, und tausend Ungeheuer mussten bezwungen werden, während Ingerimm, Rondra und Kor die Vielleibige zerstückelten. Doch schließ-





lich bedeckte Firun die Überreste mit Eis und kerkerte die widerliche Kreatur ein. Die Gigantinnen jedoch waren brüchig wie Schiefergestein, und trauernd legte Ingerimm sie zu Boden, auf dass sie ihre Ruhe finden mochten. Dort liegen sie noch heute, schlafend, hingebettet nebeneinander, ganz aus brüchigem Schiefer.»

—Sage vom Kampf der Götter gegen den Namenlosen, niedergelegt von Feuerlind Hitzacker, 1024 BF

»Ingrasch und sein Bruder im Meer stritten sich stets. Ingrasch lebte zu dieser Zeit noch unter der See und spie ab und an Feuer in die Fluten, das sein Bruder zu ersticken suchte.

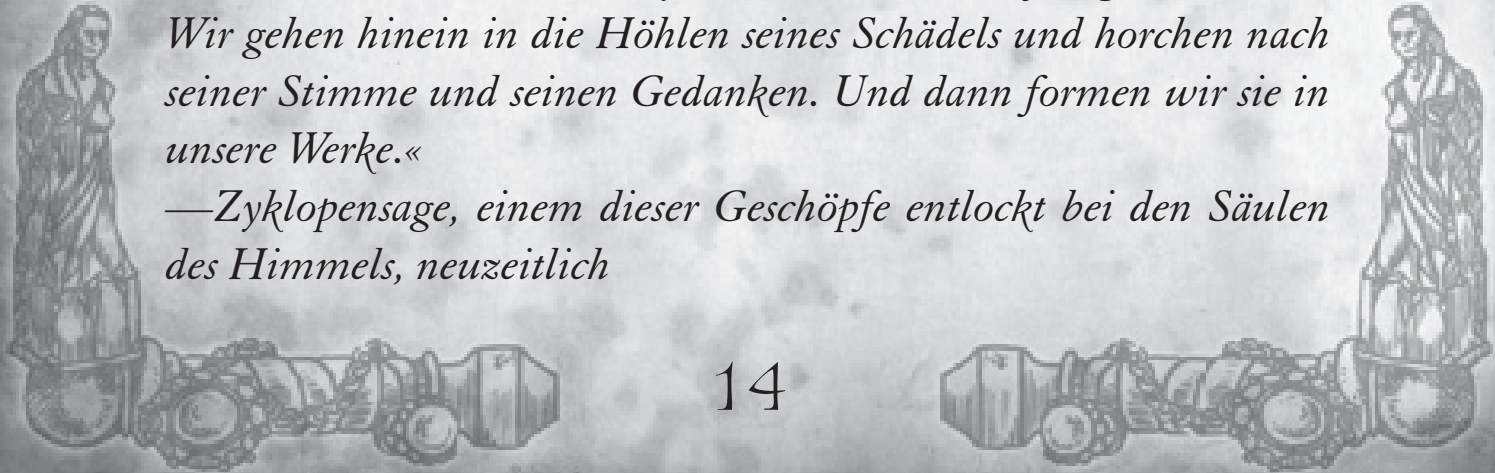
Doch Ingrasch fand ein Weib dort unten, und er bestieg sie, und sein Kopf stieß durch die Decke seiner Höhle ins Meer. In Leidenschaft ergoss sich ein Feuerstrom aus seinem Schädel wie Schweiß, und so heiß war dieses feurige Gestein, dass es das Wasser verdrängte.

So wuchsen die Inseln aus dem Wasser – es ist der Leib Ingraschs und seiner Frau, und ab und an rinnt der Schweiß noch an ihnen herab, und die Erde bebt, wenn sie sich paaren.

Sein Weib gebar uns die Einäugigen, und unsere dunkelhäutigen Brüder, die Monaden. Doch sie wurden vom trügerischen Bruder Ingraschs verführt, bauten sich Schiffe aus Eisen und ruderten davon über das Meer. Wir jedoch blieben hier, und wir trauern unseren Brüdern hinterher.

Als wir vereint waren, hatten wir hier eine große Stadt. Doch sie ist nicht mehr. Wir bauen keine Städte mehr auf Ingraschs Leib. Wir gehen hinein in die Höhlen seines Schädels und horchen nach seiner Stimme und seinen Gedanken. Und dann formen wir sie in unsere Werke.»

—Zyklopensage, einem dieser Geschöpfe entlockt bei den Säulen des Himmels, neuzeitlich



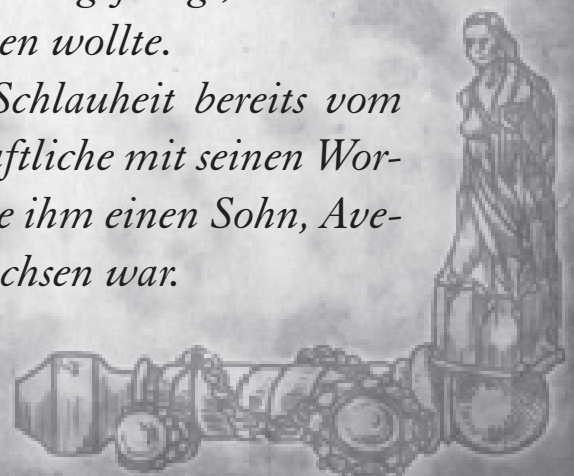


»Baal-Ingra wollte dereinst die glückselige Mutter des Rausches für sich gewinnen, Adschaja, und um ihr Herz für sich einzunehmen, wollte er das Vollkommenste schaffen. So wandelte er ein Zeitalter lang unter dem bestirnten Himmel und beschloss, es solle etwas sein, das der Schönheit der Sterne nahe kommt. Feqz sah, wie Baal-Ingra mit in Furchen gelegter Stirn hinauf sah, und er erkannte das Verlangen in seinem Blick. Doch auch Feqz war der Tochter der Sünde bereits verfallen und sprach zu Ingra: „Alter Freund. Ich sehe, du willst ein Geschmeide fertigen, schöner als die, die in meiner Schatzkammer liegen. Ich schenke dir dieses Mondsilber für dein Tun!“

Ingra nahm es, und kehrte damit in sein Haus zurück. Er verschloss die Tür und auch die Fenster und arbeitete ein ganzes Zeitalter lang an jenem Ding, das sein Herzblut enthalten sollte. Doch Feqz hatte ihm das Silber des Mondes nicht ohne Hintergedanken gegeben. So wie der Mond seine Form ändert, so änderte auch das Silber seine Form – und bei jedem Vollmond lag es wieder unangetastet vor dem Vater des Handwerks, als sei es nie bearbeitet worden. Dieser jedoch, in seiner unermesslichen Geduld und Inspiration, suchte das Geheimnis des sternengleich leuchtenden Metalls zu ergründen und es seinem Trotz zum Trotze in ein prachtvolles Geschmeide zu wandeln.

Er griff in sein eigenes Herz und brach einen Splitter Eternium daraus ab, mit dem er das Geschmeide einfasste, und nachdem er ein Äon lang geschmiedet hatte, hatte er endlich das gefertigt, womit er die wunderschöne Adschaja für sich gewinnen wollte.

Der Sohn der List jedoch war in seiner Schlaueit bereits vom Himmel gestiegen und hatte die Leidenschaftliche mit seinen Worten betört. Sie gab sich ihm hin und schenkte ihm einen Sohn, Ave-sha, der ein Vogelkleid trug und schön gewachsen war.





Als Ingra aus seinem Haus trat, sah er, dass all seine Kunstfertigkeit umsonst gewesen war – die Mutter der Ekstase hatte weniger Geduld gehabt als er, und sie betrachtete Avesha als vollkommeneres Geschenk als das Geschmeide der Sterne. Und da war all die Gelassenheit, die Ausdauer, die Besonnenheit, mit der Ingra gearbeitet hatte, dahin. Er warf das Geschmeide zu Boden, dass die Erde aufriss und Feuer spie. Er wollte den betrügerischen Feqz packen und in die Erdspalte werfen, doch dieser entkam dem Zornigen mit den Vogelschwingen seines Sohnes. Ein Zeitalter lang zürnte Baal-Ingra, dass die Steine flüssig wurden und das Feuer die Bäume und Tiere des Waldes verzehrte.

Und so kennen wir heute den Ausspruch: Nur die Ungeduld der Blume kann den geduldigen Stein schmelzen.«

—aus 1001 Rausch, Fasarer Ausgabe um 870 BF

»Sieh her, der Baum des Lebens, die Qa'Hanna. Sieben Zefire weisen den Weg hinab.

Die Krone von Baum und Weg ist Zefira Mokoscha.

Sie ist der Funke in uns allen, das Leben und der Tod. Ihre Farbe ist Honig, ihr Pendelstein der Bernstein. Ziehe eine Spirale, wie der Tanz der Bienen es dich lehrt.

*Zefira Heshinja ist die zweite Station. Die Energie, die Zauber-
macht, die Weisheit, die große Schlange, die die Welt umfasst und
die eigene Schwanzspitze im Maul hält. Ihre Farbe ist Gold, ihr
Pendelstein der Beryll. Zeichne einen Tropfen, wie die Form des
Pendels.*

*Zefir Ingra ist der dritte Ast, der dritte Halt. Er birgt die Mög-
lichkeit aller Formen, den Beginn des Werdens, der Gestalt. Sein
Zeichen ist das Feuer, die Flamme, der alle Schaffenskraft erwächst.
Seine Farbe ist das Rot des Feuers, sein Pendelstein der Granat.*



Weiter klettern wir den Baum nach unten. Unter dem göttlichen Paar steht Zefir Feqz. Er sieht auf zu Heshinja, und sie liebt ihn neben ihrem Gemahl Ingra. Er ist das Licht des Mondes, die Nacht und die Heimlichkeit. Seine Farbe ist Türkis, und dies ist auch sein Stein. Zeichne die Mondsichel.

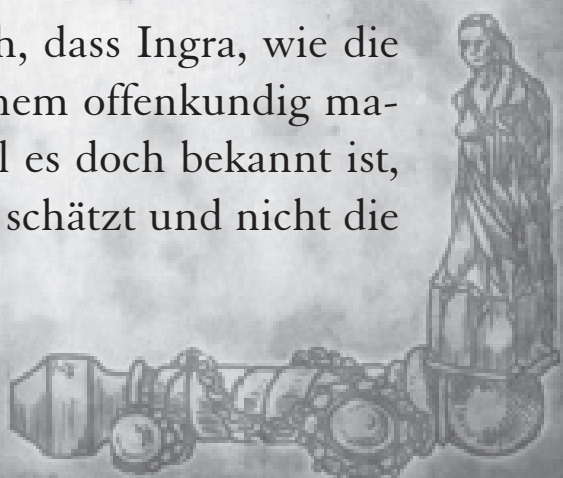
Seine kleine Schwester ist Zefira Zsahh, die alles nimmt, was Ingra ihr herab reicht, um es zu wandeln und jung zu erhalten. Alle Farben sind ihre Farben, und der klar geschliffene Kristall ist ihr Pendelstein, durch den das Licht sich spaltet. Ihr Zeichen ist das Ei, aus dem die Welt geschlüpft ist.

Zefir Roschtula ist der Stamm des Baumes, ganz unten, wo er aus der Erde wächst. Aufrecht steht er und wenn du auf ihn triffst, ist es Zeit zu kämpfen, sich zu behaupten, wie der ehrwürdige Baum sich gegen den Sturm behauptet. Roschtulas Zeichen ist der Säbel, seine Farbe ist das Blau des Himmels, sein Pendelstein der Aquamarin.

Unten liegt Zefira Shôma. Sie ist der Urgrund. Sie ist die Wurzel. Sie ist das Fundament. Ihre Farbe ist grün wie die Sprösslinge der Erde. Sie ist die geopfert Mutter, aus deren Leib der Baum des Lebens sprießt. Ihr Stein ist der Smaragd. Du bist unten angekommen.»

—Abrieb einer verwitterten Steintafel aus dem Tobrischen, übertragen von H. Kressbrecht

Dies scheint ein uralter Zahlenzauber der alhanischen Hexen zu sein (Zefir – Zahl/-en), der auf einer Steintafel in Tobrien gefunden wurde. Es befremdet jedoch, dass Ingra, wie die Alhanierinnen Ingerimm nannten, in einem offenkundig magischen Ritual gehuldigt wurde, wiewohl es doch bekannt ist, dass Ingerimm der eigenen Hände Fleiß schätzt und nicht die betrügerische Macht der Magie.







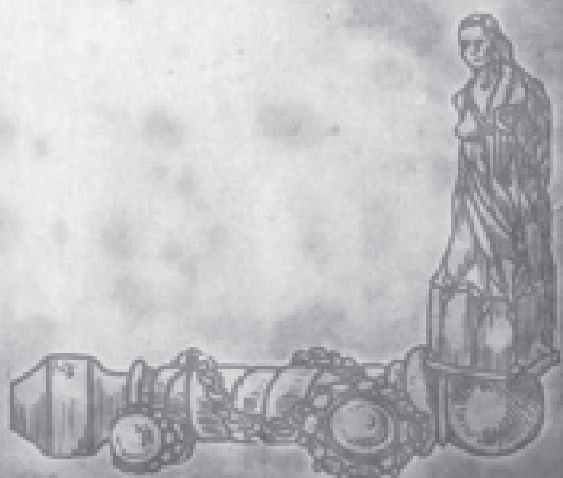
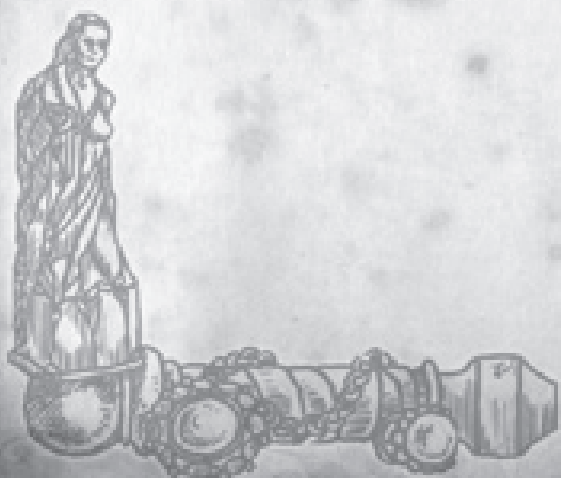
„Ohne Ende waren die Winter in jener Zeit, als der Grimmige allein durch die weiße Ödnis wanderte, und mehr war da nicht.

So ging es Jahr um Jahr, bis Frunu in Sichtweite eines rauchenden Bergs gelangte. Und als Angara Frunus gewahr wurde, erfasste sie wilde Leidenschaft.

Ihr Liebesspiel schuf die Welt und ihre Erstgeborenen waren die Mächtigen der Tiere. Und wir Menschen wären nur Opfer ihrer Kinder, würden wir nicht Frunus Prüfungen bestehen und Angaras Leidenschaft teilen. Denn wir kennen die Zauber der Bronze, und einige wenige kennen gar das Geheimnis des Stahls.

Jahr um Jahr entfacht Angara die Leidenschaft des grimmigen Frunu, und der Schnee schmilzt. Das Gras kommt hervor und manchmal findet man den liebsten Schatz, der dann unter dem Grün verborgen liegt. Und unsere Zaubersänge und Hammerschläge formen Waffen, die Angara gefallen. Doch wehe, wenn wir uns nicht würdig erweisen, ihr Geheimnis zu kennen. Wehe, wenn wir ihre unbändige Leidenschaft nicht mit unseren Blutopfern entfesseln können. Dann wird sie nicht mehr bei Frunu liegen, und die weiße Ödnis wird ewig sein.“

—Lagerfeuergeschichte eines Söldners aus dem Volk der Fjarninger, neuzeitlich





Festtage des Ingerimm

Am **30. Praios** gedenken wir insbesondere auf dem Hügel der Vier bei Brig-Lo der Zweiten Dämonenschlacht – während dieser stand Ingerimm uns an der Seite seiner Geschwister Praios, Rondra und Efferd bei, und dies soll nicht vergessen werden.

Der Ingerimm-Mond im Frühsommer steht natürlich besonders im Zeichen des Herrn der Kunstfertigkeit. In Angbar, der Hochburg des Handwerks, finden den ganzen Mond über verschiedene Feste im Zeichen der Heiligen der Kirche statt.

Die Zwerge verehren ihn am *Tag des Feuers*, dem **1. Ingerimm**, errichten große Feuer und Hochöfen, weihen Waffen und Werkzeug und machen mit rechtem Spektakel Umzüge in ihren Wohnstätten. Dabei preisen sie das Feuer als das Element, aus dem etwas wahrlich rein hervorgehen kann, auch eines Zwergen (oder Menschen) Seele.

Der **8. Ingerimm** beendet die Feierlichkeiten der Zwerge in diesem Mond, und sodann ziehen zahlreiche Gesellen auf die Walz aus. Zu diesem Zeitpunkt weichen auch Schnee und Eis im Gebirge zurück und geben den Wandergesellen freies Geleit.

Der **19. Ingerimm** ist der Tag des Heiligen Rhys zu Abilacht. Es ist der Jahrestag der Flutkatastrophe zu Abilacht, die den Grundstein legte für das Wirken des Heiligen.

Die Menschen verehren Ingerimm besonders am einundzwanzigsten Tag dieses Monats, er wird der Tag der Waffenschmiede genannt. Meisterstücke, die am **21. Ingerimm** fertiggestellt werden und die Prägung ING21 erhalten, werden den ganzen Götterlauf hindurch zu hohen Preisen gehandelt. Lehrlinge werden häufig an diesem Tage in den Gesellenstand erhoben. Die Kaiserin selbst zeigt die Handwerkskunst der Waffenschmiede, indem sie mit ihrem Schwert Alveranstreus einen Felsbrocken spaltet.



II

Handwerkslieder und
Schmiedeverse dem
Ingerimm zu Ehren



zusammengetragen von Rhyssana Eisinger,
Waffenschmiedin zu Gareth

Verse prägen sich leicht ein und können, ohne des Lesens und Schreibens mächtig zu sein, vom Meister an den Lehrling weitergegeben werden. Manche davon finden auch bei Gottesdiensten oder kurzen Segnungen Verwendung, den meisten liegt jedoch zuvorderst eine praktische Anwendung zugrunde. Besonders Handwerker, die im Verbund arbeiten, profitieren vom Takt der Lieder, die ich hier kurz für den des Lesens Kundigen zusammentragen will.

*INgerIMM, dein AUge WAche!
SINge STAHL und FEUer LAche!
ESse BLÜH und FEUer BRENne!
EIsen GLÜH und SCHLAcKe RENne!
SCHOne UNS vor SCHLECHtem WERke!
INgerIMM, du UNSre STÄRke.*

Dieser oder ein ähnlicher Vers findet besonders dann Anwendung, wenn zwei Schmiede zusammenarbeiten – einer schlägt mit dem Schmiedehammer vor, der andere bearbeitet mit dem wesentlich größeren Zuschlaghammer genau die gleiche Stelle. Dank des Schmiedeverses gelingt es ihnen, den rechten Hammertakt zu halten. Besondere Bedeutung kommt dieser Zusammenarbeit bei großen Werkstücken und natürlich beim Falten und Feuerverschweißen von Stahl zu.



Den folgenden **Seilerreim** habe ich in Riva gelernt:

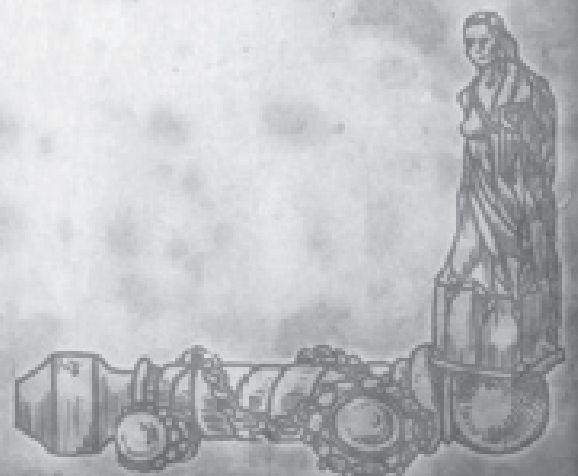
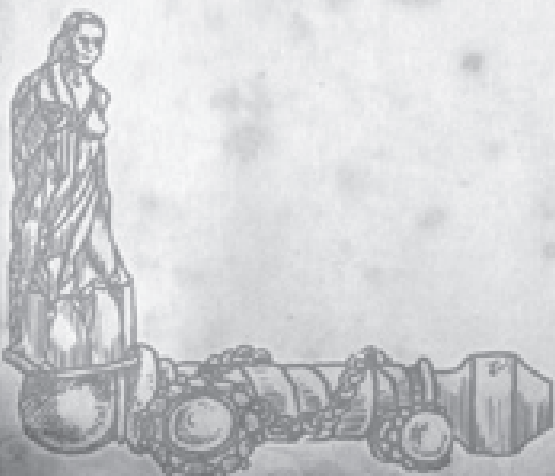
*Dreh und winde,
flecht und zieh
und ruck, ruck, ruck.
Drei Mann stehen,
prüf und sieh
und ruck, ruck, ruck.*

Dieser Reim, der den Rhythmus der Arbeit vorgibt, wird variiert, und es werden die Zeilen aufgegriffen, die gerade Verwendung finden. So ist der Reim Arbeitsanweisung und Einstimmung der Bewegungen aufeinander zugleich.

Der Lehrling, der in der Aufregung etwas vergisst, kann sich an den Vers erinnern, der ihn das Nötige lehrte. Ein treffliches Beispiel ist dieser **Merkvers aus Khunchom**, der die rechte Farbe beim Messermachen vorgibt:

*Zuvorderst
Schleif am Stein den Stahl
und siehe den Funken zu
Sterne sind guter Messer Mal*

*Schwarz
liegt das Rohe
Erz in der Ruh
Gib es in die Lohe*





Blau
zu spröd' zum Werken
sprich Geduld dir zu
Dies sollst du dir merken

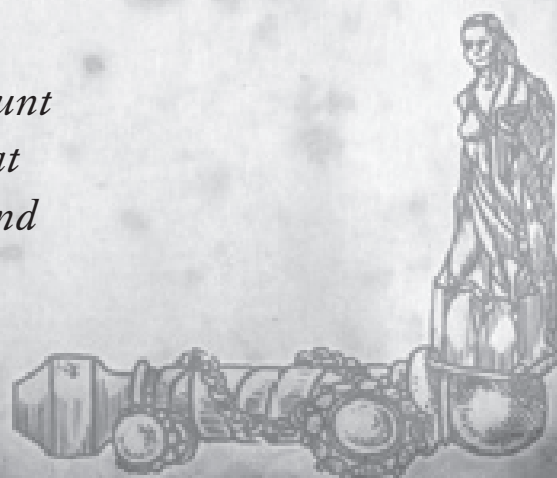
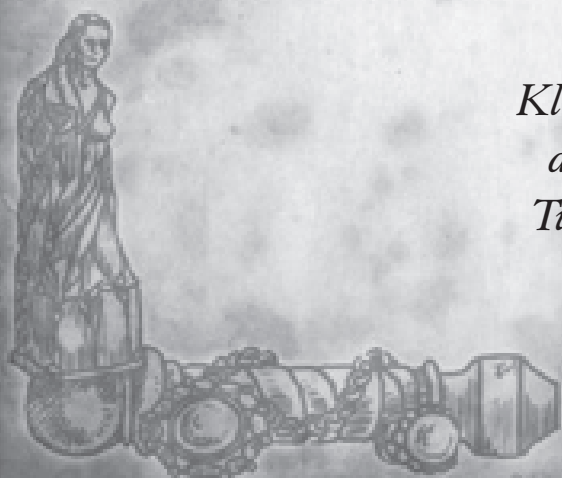
Sonnengelb
Strahlt in Feuerglut
formt sich das Stück im Nu
Schmied den Stahl mit Wut

Reinweiß
zwei Stücke zueinander finden
bereits in Funken zu vergehen droh'n
Faltend sich verbinden

Kirschrot
leg ins Wasser zischend
härtet im Nu
Dampfend zornig knirschend

Messingrot
Lass dein Werkstück an
setz' die Feuerswut zur Ruh
Folgt der letzte Schritt sodann

Endlich
Klingenmuster wurmbunt
des Schaffens letzte Tat
Tut edler Herkunft kund





Die Schreinerhymne hingegen mag, wie der Refrain andeutet, auch aus einem solchen Reim entstanden sein, lobpreist in den Strophen jedoch das ehrliche Handwerk und den Herrn Ingerimm.

*Als Schreiner mach ich aus rohem Brett
bald Tisch, bald Stuhl, bald Ruhebett,
ich füge Kasten, Schrein und Schrank,
gerechter Lohn, das ist mir Dank.*

*Ich hoble glatt und hin und her
Ich drechsel rund und säge schwer,
geschwind und stets gerade richtig,
Ingerimms Segen ist gewichtig.*

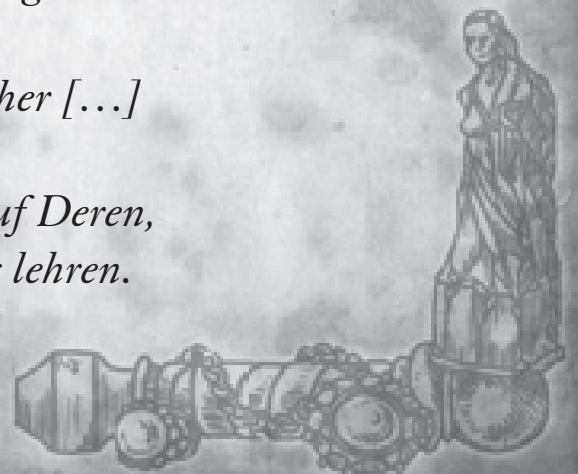
*Und wird ein neues Haus gebaut
wird mir so manches anvertraut.
Der Dachstuhl ragt gen Alveran,
die Tür, die Fenster halten stand.*

Ich hoble glatt und hin und her [...]

*Der Herr Ingerimm sei davor,
so bet ich fromm zu seinem Ohr,
dass niemand mich betrügt,
dann bin ich recht vergnügt.*

Ich hoble glatt und hin und her [...]

*So schaff und wirk ich hier auf Deren,
hab viel gelernt, kann Vieles lehren.*





*Und nütz, wie's Ingerimm gefällt
einem jeden Menschen auf der Welt.*

Ich hoble glatt und hin und her [...]

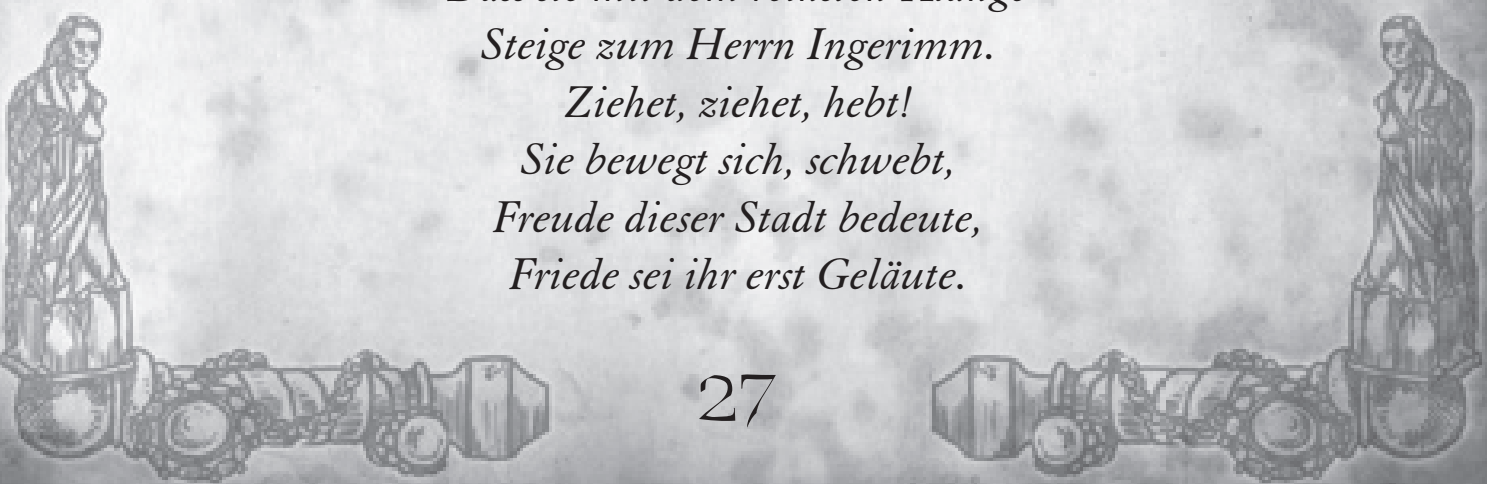
Der zyklopische Ambossgesang vermochte mich, als ich diese Sammlung zusammentrug, tief zu ergreifen. Er ist jedoch zu urwüchsig, um ihn schriftlich festzuhalten. Doch wer einmal gehört hat, wie der Berg selbst diesen uralten Geschöpfen zu antworten scheint, wer die Feuer der zyklopischen Essen gesehen hat und die Kunstfertigkeit, mit der sie schmieden, während ihre tiefen Stimmen bis zu Ingerimm selbst vordringen – der wird von da an die Lieder stets in seinen Träumen hören. Auch die Zwerge kennen zu Angroschs Ehren Lieder, mit denen sie ihre Arbeit begleiten. Zwergische Schmiede begleiten ihr Tun oft mit einem tiefen Gemurmeln, egal, ob sie im Verbund oder allein arbeiten.

Doch auch Dichter, die selbst keinem anderen Handwerk als dem des Schreibens und Dichtens nachgehen, lassen sich von Ingerimms Kunst ergreifen. So schildert uns beispielsweise Tsarich Glemmer die hohe Kunst des Glockengusses in seinem **Lied von der Glocke**:

*Fest gemauert in der Erden
Steht die Form, aus Lehm gebrannt.
Heute muss die Glocke werden.
Frisch, Gesellen, seid zur Hand.
Von der Stirne heiß
Rinnen muss der Schweiß,
Soll das Werk den Meister loben,
Ingrimms Segen kommt von oben.*

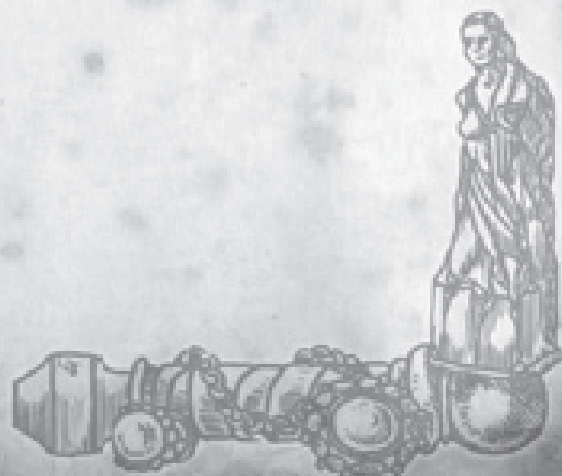
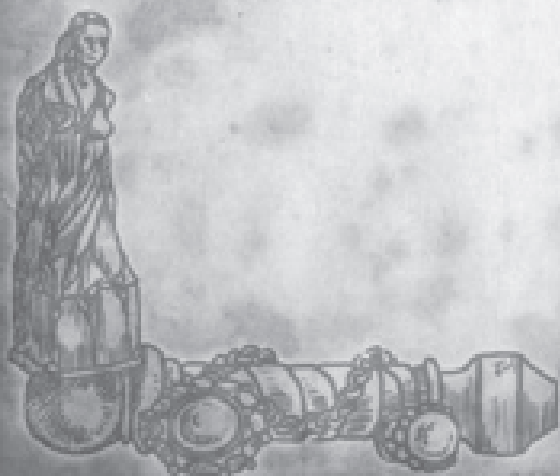


*Kocht des Kupfers Brei,
Schnell das Zinn herbei,
Dass die zähe Glockenspeise
Fließe nach der rechten Weise.
Auch von Schaume rein
Muss die Mischung sein,
Wohl! nun kann der Guss beginnen,
Schön gezacket ist der Bruch.
Doch bevor wir's lassen rinnen,
Betet einen frommen Spruch!
Stoßt den Zapfen aus!
Ingerimm bewahr das Haus!
Rauchend in des Henkels Bogen
Schießt's mit feuerbraunen Wogen.
Wenn der Guss misslang?
Wenn die Form zersprang?
Nun zerbrecht mir das Gebäude,
Seine Absicht hat's erfüllt,
Dass sich Herz und Auge weide
An dem wohlgelungnen Bild.
Schwingt den Hammer, schwingt,
Bis der Mantel springt,
Itzund hebt mit einem Strange
Aus der Gruft der Glocke Stimm
Dass sie mit dem reinsten Klange
Steige zum Herrn Ingerimm.
Ziehet, ziehet, hebt!
Sie bewegt sich, schwebt,
Freude dieser Stadt bedeute,
Friede sei ihr erst Geläute.*





Hier magst du von eigener Hand ergänzen

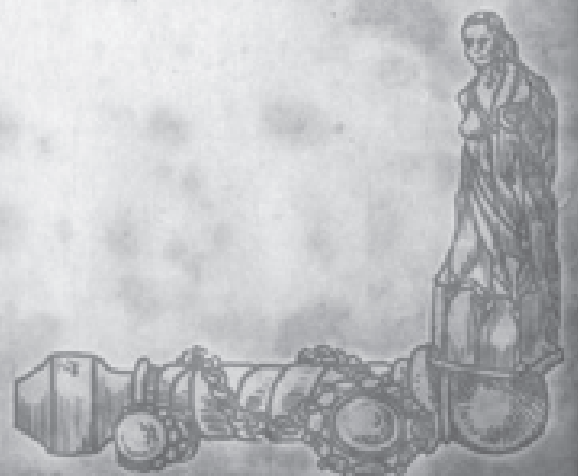
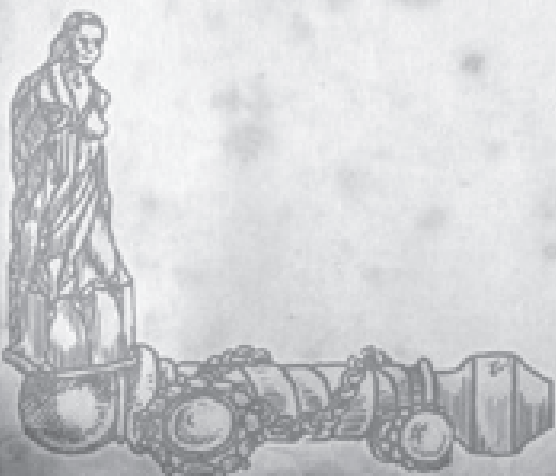




III



Liturgisches Wirken des Roten Gottes





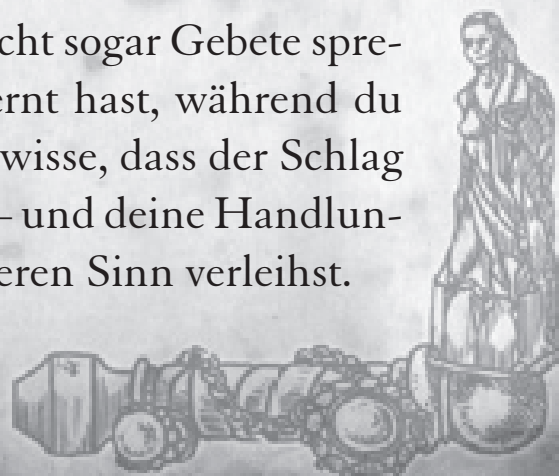
Zusammengetragen von Ijanild saba Birshen, Gesellin Ingerimms zu Khunchom

Hier trage ich nun also jene machtvollen Gebete zusammen, welche man mich in meinem Dasein als Novizin und Geweihte im Feuersturmtempel der niemals schlafenden Stadt gelehrt hat. Doch nicht nur diese – denn ich bin noch jung und unser Meister Al’Chadid, der Eiserne, hat viele Jahrzehnte länger als ich das Wasser den Mhanadi hinabfließen sehen. So berichte ich auch von den Erfahrungen anderer Geweihter, von denen des eisernen Al’Chadid und den Gebeten, die aus anderen Teilen des Derenrunds stammen. Nur von den Zwergen berichte ich nicht – denn das würde einer Anmaßung gleichkommen. Jedoch wird diese Tat ein Würdigerer als ich vollbringen, auf dass dich nicht nur die Anrufungen Ingerimms, sondern auch Angroschs in diesem Büchlein erhellen sollen.

Die zwölf kleinen Segnungen

Dies sind die kleinen Gebete, und jedes davon preist einen der Zwölfe und gibt eine Kostprobe seiner Macht. Ist auch der Feuersegen der, der deinem Wesen am nächsten steht, so magst du auch zuzeiten die anderen elf Segen erflehen – und die fünf Brüder und sechs Schwestern unseres feurigen Herrn werden deine Gebete erhören.

Du magst sorgfältig Worte wählen, vielleicht sogar Gebete sprechen, deren Wortlaut du auswendig gelernt hast, während du eine der zwölf Segnungen sprichst, doch wisse, dass der Schlag deines Hammers Ingerimm gefälliger ist – und deine Handlungen, mit welchen du deinen Gebeten tieferen Sinn verleihst.







Wir Söhne und Töchter des Mhanadideltas kennen die zwölf Segnungen in der folgenden Form, wenn sie auch von jedem Kult, in jedem Lande auf ein wenig andere Weise durchgeführt werden mögen.

Eidsegen

In Praios' Sinne vermag es auch der Herr Ingerimm, Eide zu bekräftigen. Der Priester gibt den Schwörenden die Enden einer Kette, die in der Mitte zweigeteilt ist. Er schreitet zur Esse, erhitzt dort ein Kettenglied und schließt die Lücke in der Kette mit wenigen Hammerschlägen. Die Schwörenden heben zwei Finger, berühren damit Herz, Lippen und Stirn und sprechen ihre Eide. Dieser Eid ist nun mit göttlicher Macht besiegelt und wenn man ihn bricht, mag Sumus Leib sich auftun und Hitze den Eidbrecher verschlingen.

Der *Große Eidsegen* geht mit einer noch tieferen Verpflichtung der Schwörenden einher und wirkt bis zu deren Lebensende – so magst du vorher mit ihnen einige Zeit verbringen, mit ihnen arbeiten und nach getaner Arbeit am Feuer sitzen. Die Kette, mit denen du die beiden verbindest, geht als Symbol in ihren Besitz über. Sie mag zart und aus Gold um den Hals getragen werden oder verziert und mit Symbolen versehen das Haus schmücken, so dass die Schwörenden sich stets erinnern mögen, was sie in Ingerimms Namen gelobt haben.

Feuersegen

Schlage das Segenszeichen des Ingerimm, forme deine linke Hand zur Schale und lege deine Rechte als Faust hinein. Lass das Feuer von dir Besitz ergreifen. Dein inneres Feuer wird das äußere Feuer werden. Sogleich wird ein Flämmchen auf dei-





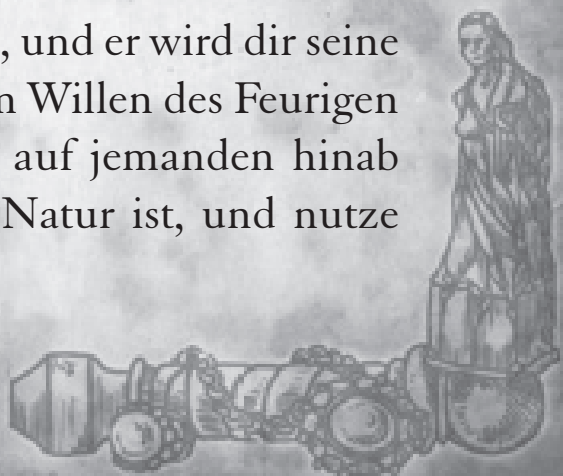
nem Zeigefinger aufzüngeln, mit dem du ein Feuer entzünden kannst. Die Flamme widersteht auch Wind und Regen. Mit diesen Gesten kannst du auch ein bestehendes Feuer vor dem Erlöschen segnen und somit schützen.

Geburtssegens

Der Priester nimmt das neugeborene Geschenk der Tsa auf den Arm und begibt sich mit ihm in die Nähe eines Feuers. Dort mag er verweilen – sieh, welche Kraft die Götter diesem Kind gegeben haben! Ein Sohn der Neugier, eine Tochter der Weisheit, ein Kind des Wagemuts. Keiner weiß, wer diesen Stahl schmieden wird, was dieses Leben werden will. Doch alles, was es werden kann, wohnt ihm bereits inne. Nimm von der Asche des Feuers, drücke dem Kind deinen Daumenabdruck auf die Stirn und dann magst du einige segnende Worte sprechen. Das Kind wird durch die Kraft unseres Vaters und seiner elf Geschwister vor Zauber und Ungemach geschützt, bis es mit zwölf Jahren in eine der zwölfgöttlichen Kirchen aufgenommen wird.

Glückssegens

Auf diese Weise mag Feqz dir gewähren, was Ingerimm oder Hesinde dir noch nicht zugebilligt hätten, ganz so, wie es die Art des listigen Gottes ist. Wenn du fürchtest zu versagen, oder wenn das Versagen eines anderen Menschen schreckliche Folgen hätte, kannst du Feqz um Hilfe rufen, und er wird dir seine Hilfe gewähren. Handle jedoch nicht dem Willen des Feuerigen entgegen, wenn du das Glück des Feqz auf jemanden hinabrufst! Verhandle mit Feqz, wie es seine Natur ist, und nutze seinen Segen weise.





Grabsegen

Wenn du einen Leib bestatten musst, so gib ihn den Flammen preis. Ingerimms reinigendes Feuer wird den Leichnam verzehren, und mit dem Rauch wird er aufsteigen und Golgari über das Nirgendmeer folgen. Sprich über den Toten oder schweige über ihn, die Götter werden wissen, wer er war. Verschließe die Asche des Feuers in der Erde, wo Sumu, die Mutter Ingerimms, sie in sich aufnehmen wird. Niemand wird fortan diese Ruhe stören.

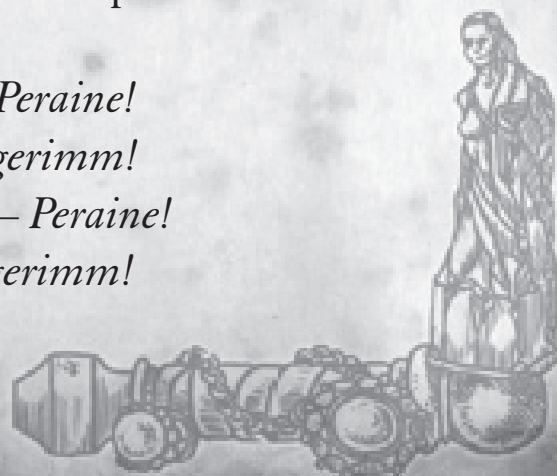
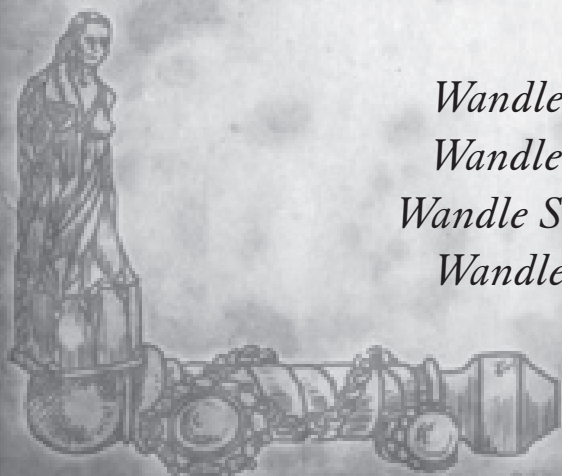
Harmoniesegen

Fühlst du, dass ein Bruder oder eine Schwester die Zuversicht verloren hat, dass er oder sie unter einem zauberischen Bann steht, gar von Ifriitim umgetrieben wird, so kannst du ihm oder ihr mit dem Segen der Schwester Rahja neuen Mut schenken. Spucke in deine Handflächen und packe deinen Freund bei beiden Schultern, sieh ihm fest in die Augen. Sie wird wieder eine Tochter des Frohsinns sein, ein Sohn der Leichtigkeit, er wird gestärkt in seinem Mut, in seiner Ausstrahlung und seinem inneren Gespür.

Heilungssegen

Rinnt die Lebenskraft von Ingerimms Mutter Sumu aus einem Verwundeten heraus, kannst du dies mit diesem Segen aufhalten. Lege dem Verwundeten die Hand auf, spüre seiner inneren Hitze nach, seiner Lebenskraft. Auch hier mögen Worte angebracht sein, damit der Verwundete ebenfalls zu den Göttern sprechen kann.

Wandle Sterben in Leben – Peraine!
Wandle Kälte in Hitze – Ingerimm!
Wandle Siechtum in Heilung – Peraine!
Wandle Blut in Leben – Ingerimm!





Märtyrersegen

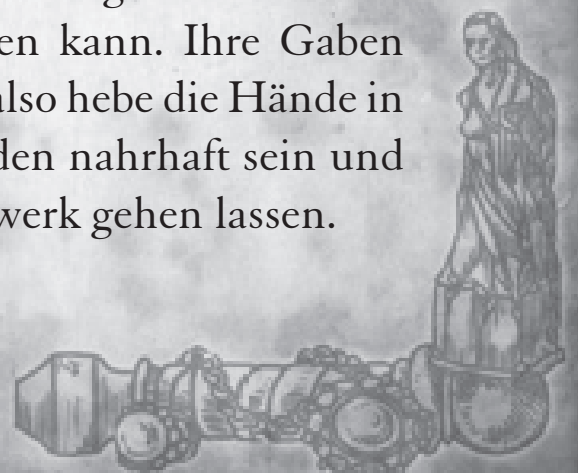
Die Kälte des Firun ist seinem Bruder Ingerimm zumeist fremd und so auch uns Geweihten. Doch so wie das Werkstück in Wasser, Öl oder gar Blut getaucht abkühlt und die Kälte es erhärtet, so rufen auch wir Geweihten manchmal die Kälte des Bruders unseres feurigen Herrn in uns herauf. Schneide mit einem selbst geschmiedeten Messer in die Haut deiner Arme und lasse das heiße Blut heraus rinnen. Wenn diese Kälte uns überfällt, werden wir Schmerzen erdulden können, bis wir zerbrechen – was, wie bei einem guten Werkstück, lange dauern wird.

Schutzsegen

Nimm Asche von deinem Feuer und streue sie in einem Kreis um dich und die, die du schützen möchtest. Hebe deinen Hammer und schlage ihn rhythmisch gegen ein Werkstück, gegen einen Amboss, eine Waffe, einen Schild oder etwas anderes Metallenes. Schreie deinen und Ingerimms Zorn gegen die unheiligen Kreaturen heraus, die dich und die deinen bedrängen. Je mehr göttliche Macht du durch dich hindurch fließen lässt, desto mehr wirst du mit deinem heiligen Kreis bewirken.

Speisesegen

Travia, der göttlichen Schwester des Feurigen, ist das Feuer ebenfalls heilig und zwar in Form des heimeligen Herdfeuers. Sie wärmt, wo Ingerimm auch verzehren kann. Ihre Gaben stärken und nähren das innere Feuer. So also hebe die Hände in Travias Sinne über Speisen, und sie werden nahrhaft sein und dich und die Deinen gestärkt an das Tagwerk gehen lassen.





Tranksegen

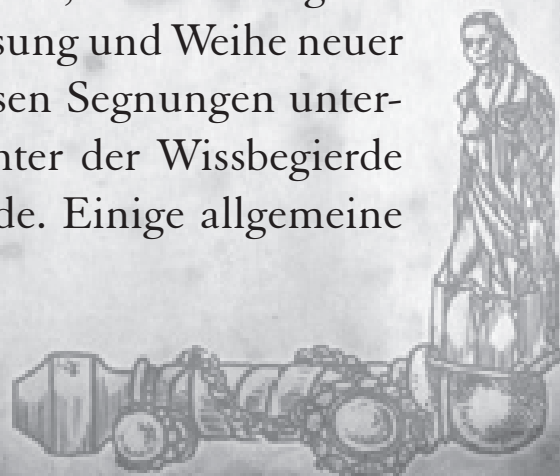
Wenn auch Wasser ein Feuer zu löschen vermag, brauchen doch auch wir Kinder des Feuerigen das nasse Element, damit das warme Blut nicht zu zäh in unseren Adern fließt. Halte deine Hände über Kelche und Becher und reinige das Wasser, das dich sodann stärken wird. Bedenke jedoch: Nicht selten erwärmt sich das Wasser, wenn wir Ingerimmgeweihten unseren Segen darauf sprechen. Besondere Vorsicht ist daher bei anderem Trunk angebracht, den du mit diesem Segen bedenken willst, wie Wein oder gar dem nordländischen Biere.

Weisheitssegen

Bei meinen Reisen stieß ich auf eine alhanische Steintafel, die von der Verbindung der weisen Heshinja mit Ingra berichtete. Aus dieser Heirat mögen sich auch heute noch Einsichten ergeben. Berühre beim Weisheitssegen die Schläfen des Handwerkers, den du segnen möchtest, und rufe das göttliche Paar an. Dadurch mag der Gesegnete Einsicht in die göttliche Ordnung erhalten und sich selbst vor Täuschungen, Irrtümern und Lügen bewahren.

Allgemeine Liturgien

Der Kult des Roten Gottes kennt viele Liturgien, die auch den anderen elf Kirchen bekannt sind – sei es zur Weihe eines Tempels, zur Austreibung unheiliger Kreaturen, zur Prüfung der Seele eines Gläubigen und zur Unterweisung und Weihe neuer Geweihter. Ich selbst bin nicht in all diesen Segnungen unterwiesen worden, wenn ich auch als Tochter der Wissbegierde noch Vielem auf den Grund gehen werde. Einige allgemeine Liturgien werde ich beschreiben.





Handwerkssegen

Ingerimms Auge kannst du mittels des Handwerkssegens auf einen Schaffenden lenken. Und nicht gestreng blickt der himmlische Schmied herab, sondern voller Güte und gewährt dem Handwerker einen ganz besonderen Schaffensakt. Wenn du einen Handwerker mit deinem Gebet begleitest, wird sich all die Kunstfertigkeit dieses Menschen offenbaren. Du magst stumm in der Werkstatt beten oder das Schaffen mit Versen oder Liedern begleiten, ganz, wie es dir angenehm ist. Aber sei mit Inbrunst bei der Sache!

Objektsegen

Rufe die Macht Ingerimms an, um das Schmiedefeuer zu segnen. Es versetzt dann sogar die Widersacher der Götter in Furcht. Sprich hierzu die alttulamidischen Worte:

Al'Ahmar! Harirkh al suchra hadicha!
Al'Ahmar! Hadicha namma nayir raani!
Al'Ahmar! Efthar hadicha helel al-bachil!
Al'Ahmar! Halcha il-al'quahr!
Al'Ahmar! Iftiitim int-assara al suchra!

Roter! Das Feuer ist die Blume deines Gartens!
Roter! Im Garten wächst nichts als Feuer!
Roter! Verzehre, was dem Garten fremd ist!
Roter! Schlage die Kalten mit Hitze!
Roter! Schlage die Ifriitim mit deinen Blumen!

Mit der Hilfe anderer Geweihter und Laienpriester vermagst du auch Werkzeuge und Werkstücke segnen. Dann ist es jedoch notwendig, dass du dich länger in dieses Gebet vertiefst.





Objektweihe

Es mag vorkommen, dass ein ingerimmgefälliger Streiter dir seine Waffe anvertraut, um sie zu erproben und mit Ingerimms Wohlwollen zu erfüllen. Wir weihen jedoch nicht leichtfertig Waffen, so wie die Rondrakirche dies tut. Nicht nur der Streiter muss die Gunst Ingerimms errungen haben, auch der Handwerker und die Waffe selbst. Scheue dich nicht, es zu erproben!

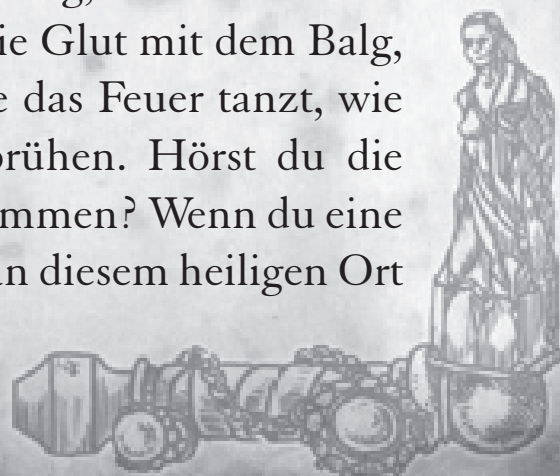
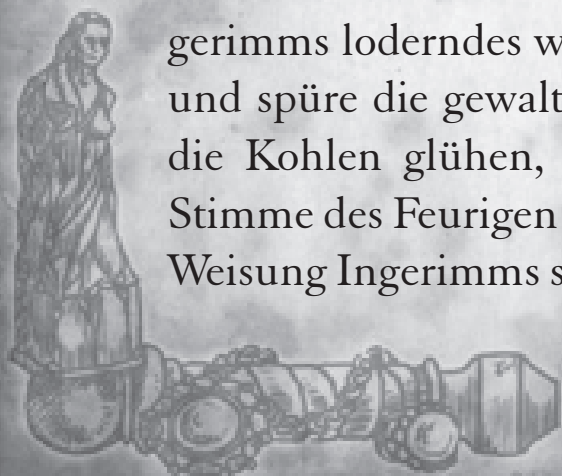
Rufe den Himmlischen an:

Herr der Lohe, Roter Gott! Findest du ein besseres Ding, als dieses hier es ist, so vernichte es mit einem Blinzeln deines Auges! Findest du Nachlässigkeit und Faulheit in diesem Ding, so verzehre es mit einem Hauch deines Atems! Ist dieses Ding deiner unwürdig, so zerschmettere es mit deinem kleinen Finger! Wir bitten darum, Ingerimm – richte!

Sodann schmettere die Waffe auf einen mächtigen Felsbrocken, auf einen Amboss oder etwas Ähnlichem im Tempelinneren. Findet die Klinge Ingerimms Gefallen, so wird sie gesegnet sein, fürderhin unzerbrechlich und makellos. Erachtet er sie als unwürdig, so wird sie zerbrechen oder ihr Glanz wird ermatten.

Prophezeien

Wer zu lange in die Schmiedeglut blickt, dem bleibt das gleißende Feuer noch lange vor Augen und blendet ihn auch in der Dunkelheit. Suchst du also Erleuchtung, so blicke in Ingerimms loderndes weißes Auge, heize die Glut mit dem Balg, und spüre die gewaltige Hitze. Sieh, wie das Feuer tanzt, wie die Kohlen glühen, wie die Funken sprühen. Hörst du die Stimme des Feurigen im Fauchen der Flammen? Wenn du eine Weisung Ingerimms suchst, bete zu ihm an diesem heiligen Ort





und blicke in die Glut. Sei geduldig! Du wirst eine Weisung empfangen, und sie wird so weise sein wie das uralte Rauschen des Mhanadi und so unergründlich wie die Wasser des Yalaiad. Und bedenke, dass der vielgehörnte Satinav, der Abu al'Abada, über die Ewigkeit wacht. Er allein kennt die Zukunft und hütet sie selbst vor den Göttern.

Visionssuche

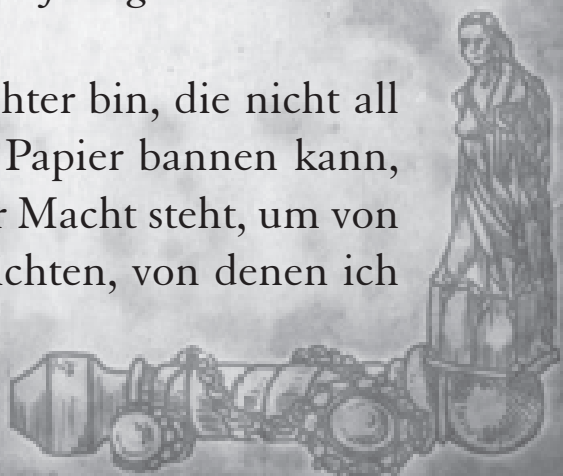
Plagt dich die Sorge oder suchst du Führung, kannst du versuchen, der Stimme des himmlischen Schmieds zu lauschen. Begib dich zu dem Handwerk, das dich erfüllt. Ein Schmied wird die Glut schüren, wird die Flammen beobachten, das Eisen erhitzen und ein Werkstück formen. In den Hammer schlägen wird er Ingerimms Stimme hören. Im Feuer wird er Ingerimms rotes Auge sehen. Deine Arbeit wird anstrengend sein, die Hammerversen werden dich durchdringen. Schäme dich nicht für das Ergebnis, auch wenn es deinem Anspruch nicht genügt. Es war der Mittler, durch den du Ingerimms Rat empfangen hast. Opfere es hernach im Feuer.

Liturgien der Ingerimmkirche

„Feuer und Fels! Hitze und Härte! Zorn und Zunder! Wagemut und Wille! Flammender, Erzener, erhöre uns!“

—häufige Eröffnung zum Dienst an unserem feurigen Herrn

Ogleich ich nichts als eine fehlbare Tochter bin, die nicht all die Größe und Kraft unseres Herrn auf Papier bannen kann, möchte ich nun versuchen, was in meiner Macht steht, um von all jenen segensreichen Wundern zu berichten, von denen ich





Zeugin geworden bin. Bescheiden suchte ich, Wissen zu sammeln und den Ruhm unseres feurigen Herrn zu mehren.

Du nennst mich eine Tochter der Erkenntnis. Ich aber weiß, dass ich nur einen kleinen Teil dessen geschaut habe, was wahr ist. Viele Geweihte erzählten mir von ihren Taten, viele neue Facetten unseres feurigen Herrn konnte ich erblicken wie die geschliffenen Seiten eines Rubins. Sieh auch du ihn funkeln!

Erneuerung des Geborstenen

Bescheine mit dem Licht der Laterne in deiner Linken den zerbrochenen Gegenstand. Lege die Rechte darauf und bringe deine Bitte an Ingerimm hervor. Er wird entscheiden, ob er dir deinen Wunsch gewährt und zusammenfügt, was geborsten war.

Heilige Schmiedeglut

Mit diesem Gebet kannst du ein Feuer schüren, sodass es die Temperatur der Kohleglut in einer Esse erreicht. Senke deine Laterne auf das Feuer und sprich: *Flamme, die ewig brennt, Flamme, die alles erschafft – spende diesem Feuer Kraft!*

Allmacht der Lohe

Sieh, wozu dich der Rote Gott befähigt, und preise ihn dafür! Dieses Gebet ist sicherlich von den Angroschim übernommen worden, und auch darin spiegelt sich wider, dass die Schmiedekunst die Krone des Handwerks ist. Reibe ein Stück Zwerghenkokohle zwischen deinen Händen. Sprich dazu: *Schmilz in Demut vor deinem Herrn, dem Himmlischen Schmied!* Du wirst spüren, dass es warm wird, und bald darauf wirst du ein Werkstück daran halten können, um es zu bearbeiten.





Blick für das Handwerk

Nicht nur die Manufakturen versuchen sich an Pfscherei – auch andere Söhne und Töchter des Hochmuts möchten ein Huhn als Fasan verkaufen. Willst du solches überprüfen, gehe in dich und frage: *Ist dies Werk, aus Feuer und Erz geboren, Gold oder Blei wert?* Du wirst die Antwort erhalten.

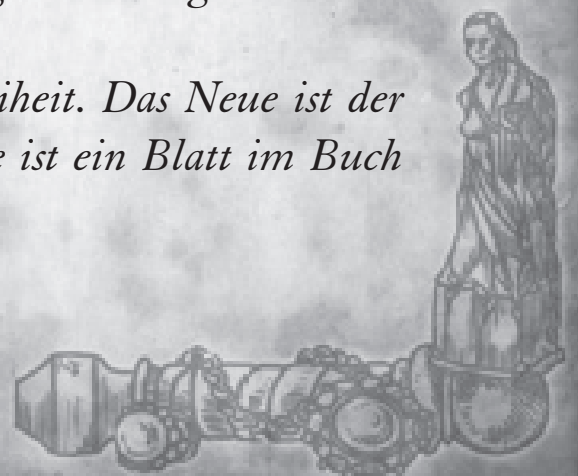
Licht des verborgenen Pfades

Hast du dich an dunklen Orten verloren, nutze diese Gabe der Zwerge an die menschlichen Geweihten. Wenn du dich in Stollen oder Höhlen befindest, kannst du an Weggabelungen mit deiner Laterne die Gänge erleuchten und Ingerimm um ein Zeichen bitten. Wenn du dein Ziel kennst, wird Ingerimm dich dorthin führen. Vertraue ihm.

Simias Kelch

Nimm mit deiner Zange vorsichtig ein weißglühendes Stück Kohle aus der Glut. Halte dieses glühende Auge Ingerimms über das Werk, das begonnen werden soll. Dies mag der Stein sein, den ein Steinmetz bearbeiten will, es mag ein Haus sein, das der Zimmermann errichten will – oder gar eine ganze Stadt, die gegründet werden soll. Auch auf geistigen Werken und dem inneren Feuer ruht der Segen des Ingerimm, und so kannst du diese Liturgie auch vor einem beschwerlichen Weg, einem inneren Neuanfang oder einem großen Wagnis durchführen, zu dem du aufbrechen musst.

Das Neue ist eine Kohle im Feuer der Freiheit. Das Neue ist der Ton in der Melodie der Freiheit. Das Neue ist ein Blatt im Buch der Freiheit.





Vertrauter der Flamme

Entledige dich deiner Schuhe und deiner Kopfbedeckung. Wir in Khunchom entledigen uns auch unserer Kleider, so dass nichts bleibt zwischen uns und dem Feuer. Tritt nah heran, so nah, dass du spüren kannst, wie das Feuer die Haare auf deinem Leib versengt. Die Geweihten aus dem Norden sind entsetzt, wenn sie sehen, dass wir es wie die Zwerge halten: Wir legen unsere Zange ins Feuer und brennen uns damit Male auf die Arme. Wir tanzen, wenn es schmerzt, und wir singen, wenn wir glauben zu verbrennen. Und dann treten wir ins Feuer und wandeln darin, als seien wir von Ingerimm dazu geschaffen worden. Du wirst eins mit dem Feuer sein. Es schenkt dir Ekstase wie die Umarmung eines Geliebten oder ein guter Kampf. So halten wir es im Feuersturmtempel!

Vertrauter des Felsens

Auch hier entledigen wir uns der Dinge, die trennend zwischen uns und den Elementen stehen. Deine Schuhe und den Turban musst du abnehmen. Ob du dich gleich aller Kleidung entledigst, sei jedoch dir überlassen. Du wirst eins mit dem Stein werden und bist gegen Unbill wie Steinschlag gefeit. Recke deine Faust zur Höhlendecke und zeige deine Stärke, und du wirst verschont werden.

Purgation

Mit dem Wissen dieser Liturgie geht große Verantwortung einher, und so ist sie nur wenigen Auserwählten innerhalb der Kirche bekannt. Ein schadenszauberisches Artefakt kann mit dem heiligen Feuer des Ingerimm gereinigt werden, doch auch andere magische Objekte und sogar magisch begabte Personen





verlieren, wenn sie diesen Kräften ausgesetzt sind, ihre Macht. Dieses Gebet verantwortungslos einzusetzen, ist ein großes Vergehen. Nur einmal sah ich, dass ein Magier der Drachenei-akademie sich mit einem Gegenstand, dessen er selbst nicht mehr Herr wurde, an Al'Chadid wandte. Der Meister der Esse schürte Ingerimms heiligste Glut, nahm den kleinen Gegenstand und hielt ihn mit einem tiefen Gesang in die innersten Flammen. Er fing nicht Feuer und wurde auch nicht zerstört, doch geläutert kam er hervor, und fortan bot er den Ifriitim keine Heimstatt mehr!

Waliburias Wehr

Dieses Gebet haben wir von den Bornländern gelernt. Sie verehren die Heilige Waliburia und bitten sie um Schutz in Zeiten der Not. Dazu schlagen sie kraftvoll mit dem Schmiedehammer auf den Boden. *Schild aus Glut, Wall aus Erz! Heilige Waliburia, hilf!* sind die Worte, die sie wählen, und Waliburia wählt, was sodann geschieht. Vielleicht züngeln Flammen zu deinem Schutz, vielleicht zieht sich ein Riss durch den Erdboden, oder ein Steinschlag mag zwischen dir und denen, die dich bedrängen, herandonnern.

Herr über Feuer und Glut

Diese mächtige Liturgie stammt aus Vallusa. Sagen berichten, dass die Zwerge des Schlunds sie ihrem Herrn Angrosch verdanken und im Feuerturm mit den Menschen teilten.

Ohne Furcht stelle dich vor einen Brand, nimm ein brennendes Scheit heraus und zeichne damit die Esse des Roten in die Luft. So kannst du dem Feuer deinen Willen auferlegen. Nach deinem Wunsch verzehrt es, nach deinem Wunsch kann es jedoch





auch verschonen. Al'Chadid, der Herr der Esse zu Khunchom, hat diese Liturgie angeblich sogar gemeinsam mit Magiern vom Konzil der Elemente erforscht. Ihre Wirkung auf Djinnim des Feuers und magische Flammen scheint erwiesen und richtig, denn auch solchen Wesen gebietet der Herr Ingerimm, da sie aus seinem Element bestehen.

Sicherer Weg durch Fels

Der geduldigen Ilpetta verdankt der Kult des Feuerigen dieses Gebet. In ihrem Sinne ruft der Priester die Laterne der Heiligen aus Angbar zu sich, indem er Zweige einer Zypresse oder Tanne verbrennt und Kohlestaub hinzufügt, bis der Rauch blaugelb aufsteigt und in seine Lungen dringt. In Angbar kennt man diese Worte für das Gebet, das man in den Rauch spricht:

*Der heiligen Ilpetta Licht
versage sich uns nicht.
Es weist den Weg unter Fels und Stein
es weist den Weg durch irdenes Gebein
Ilpetta, schenke dein Licht
Ilpetta, vergiss uns nicht!*

Die Laterne, die der Priester sodann in der Hand hält, zeigt mit ihrem Licht, welche unterirdischen Wege man meiden soll – an einsturzgefährdeten Stellen erstirbt die Flamme zu einem warnenden Glimmen.





Unterpfand des Heiligen Rhÿs

Der Heilige wacht über das Handwerksstück, das mit dem Gebet bedacht wird. Nimm es in die Hand und preise seine Kunstfertigkeit, das Können seines Schöpfers. Preise auch Feqz, der einen gerechten Preis dafür anerkennen wird, preise, was Ingerimm darin vollendet hat. Rühme die Taten, die damit vollbracht werden können und jene, die es ihr Eigen nennen werden. Im Norden, wo die Menschen weniger Worte verlieren als hier, wird allgemein gesagt: *Heiliger Rhÿs von Abilacht, dir zu Ehren beten wir. Für deine Meisterstücke kommt Ruhm dir zu, uns stehst du als Vorbild voran. Nimm dieses Handwerksstück unter deinen Schutz, und möge kein Unbill darauf lasten.*

Wenn Ingerimm dich erhört hat, wird dem Werkstück kein Schaden zugefügt werden, es ist gefeit vor der Berührung durch die Niederhöllischen, und es kann nicht unter seinem Wert gehandelt werden.

Weihe der Ewigen Flamme

Die Geweihten bringen am 21. Ingerimm ihre Laternen zur Weihe, und die heilige unauslöschliche Flamme in der Laterne wird für ein weiteres Jahr erneuert. Zugleich segnet der Rote Gott auch die Esse des Tempels, die ewige Flamme, für ein weiteres Jahr.

Jeder Hochgeweihte eines Tempels führt dieses Ritual auf andere Art und Weise durch. In Khunchom sammeln sich die Geweihten der Stadt und des Umlands kniend vor der Feuergrube. Vor einem jeden liegt die Laterne und in deren verglimmendem Licht ein Werkstück, das im vergangenen Jahr gefertigt wurde, und wir preisen Hesinde für den Verstand, Rahja für die Schönheit, Feqz für den Wert und Ingerimm für das Führen unserer Hände. Der Eiserne betrachtet alle Handwerksstücke und gewährt dann in



einer Reihenfolge, die keiner von uns verstehen kann, jedem Geweihten eine glimmende Kohle aus dem heiligen Feuer, mit der er die Laterne neu entzündet. Wer zuerst und zuletzt damit beehrt wurde, opfert danach sein Werkstück in der Feuergrube.

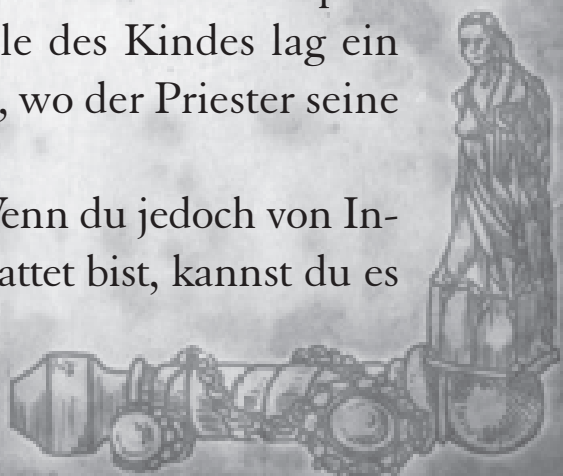
Gebieter der Lava

Dieses mächtige Gebet stammt von den Zyklopeninseln und seine Macht geht vermutlich auf die riesigen einäugigen Kreaturen zurück, die auf diesen Inseln leben sollen. Wirst du Zeugin eines Vulkanausbruchs, so knie vor der Lava nieder und rufe den heiligen Äisyphan zu Hilfe. Er schuf dereinst ein mächtiges steinernes Bildnis, um den Zorn des Gottes der feurigen Erde zu besänftigen. In einem Frevel wurde der Bildhauer erschlagen, und Lava verschlang die Statue des Ingerimms. Das einzige, was je davon gefunden wurde, ist der Finger Ingerimms, ein Stück Lavagestein. Wenn dir das innige Gebet im Angesicht der tobenden Erdmassen gelingt, wirst du den Finger in deiner Hand finden – mit ihm magst du der Lava den Weg weisen, wohin es dir beliebt.

Ingerimms Zorn verschone uns

Es heißt, dass vor Tausenden von Jahren Ingerimm in seinem Zorn beinahe die Erde unter der Zwergenstadt Xorlosch zerrissen hätte. Ein Priester des Feurigen jedoch übergab seine einzige Tochter – und dies, so sagt man, ist noch bedeutsamer bei den Zwergen als bei den Menschen – dem Feuer zum Opfer. Seine Sippe wurde verschont und anstelle des Kindes lag ein Felsbrocken aus Mindorium an der Stelle, wo der Priester seine Tochter geopfert hatte.

Dieser Stein liegt im Tempel zu Angbar. Wenn du jedoch von Ingerimm mit wahrlich großer Kraft ausgestattet bist, kannst du es





wagen, ihn herbeizurufen. Schüre dazu ein Feuer – Tannenholz oder die Zweige von Zypressen musst du mit Feuerkraut verbrennen, mit Zwergenkohle anheizen. Und dann ist es an dir, ein Opfer zu bringen. Opfere edle Steine, wertvolle Metalle, einen Schatz deines Herzens. Sprich dazu immer wieder: *Achadd Al'Ahmar! Achadd we laysa al'hayahr! Nimm von uns, Roter! Nimm von uns, doch nimm nicht unser Leben!* Wenn Ingerimm dich erhört, kannst du Menschenleben, Bauwerke, Bäume und Tiere in einem Umkreis von zehn Meilen vor Ingerimms Zorn bewahren. Ehrwürdiger Vater der Flammen! Niemals durfte ich so etwas miterleben, aber wahrlich, was für eine Gnade Ingerimm uns gewährt!

Meisterstück

Mit diesem Gebet vergisst du, wer du warst und bist, und bist nur mehr der, der du werden kannst. Du wandelst in Ingerimms Feuer, trinkst nicht, isst nicht, ruhest nicht, bis dein Werk vollendet ist. Wenn du darum bittest, wird Ingerimm dir eine Reliquie überlassen, mit der du den ersten Schritt deiner Arbeit durchführen kannst – einen Hammer, um ein Stück Metall zu stauchen, eine Schere, um ein Stück Tuch zu schneiden, eine Spindel oder ein Weberschiff, eine Töpferscheibe, einen Meißel oder einen Hobel. Singe im Takt deines Werks und verbleibe in Ingerimms flammender Inspiration, bis es vollendet ist.

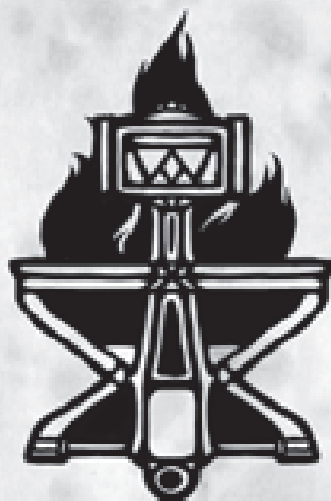
Sind dir noch andere Gebete an unseren Feurigen Herrn bekannt? Dann ergänze sie in diesem Buch und verzeihe einer unwissenden Schwester ihr Versagen! Die Gebete, die die Zwerge an den Roten Gott richten, findest du einige Seiten weiter, aufgezeichnet von einem der ihren.





IV

Der Angroschkult der Zwerge



Niedergeschrieben von Kurosch Sohn
des Ruberim, Angbarer Angroschpriester
aus dem Volk der Ambosszwerge,
die Menschen zu belehren

Großlinge, lest meine Worte und versteht den Ursprung von Feuer und Erz, Fleiß und Schaffenskraft, Geduld und Beständigkeit. Denn Angrosch segnet auch euer Handwerk, aber nur wir Angroschim sind seine Kinder. Wer das Wesen Angroschs, der Ingrim ist, verstehen will, sollte das Wesen seiner Kinder verstehen. Denn Ingerimm, der Angrosch ist, meißelte uns in die Gestalt, die seiner gleicht. Der Vater von Feuer und Stahl wacht über seine Kinder, und dafür ehren wir ihn – wie es seit den Zeiten der Altvorderen Tradition ist.

Angrosch und die Angroschim

Er nahm uns aus dem Gebein der Welt
Er formte uns, wie's ihm gefällt.
Aus Fels und Stein, aus Erz so rein,
und seine Hand ist's, die uns hält.

Er schürt uns seinen Atem ein,
sein tiefes Feuer belebt den Stein.
Es regt sich tief, als er uns rief,
der Lebensfunke klar und rein.



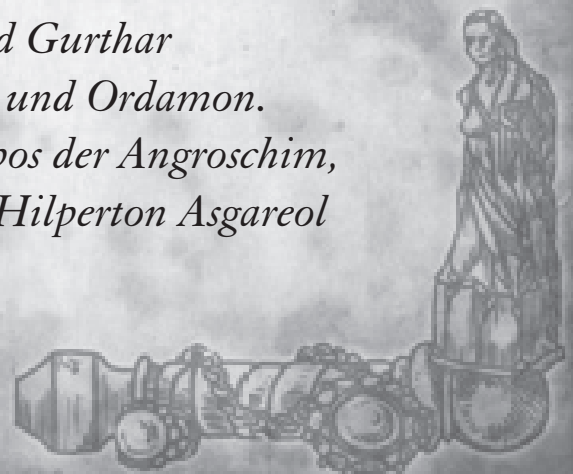
Dort, wo der Weiße Kegel wacht,
über tiefe Höhlen und alte Macht.
Der Hämmer Klang, des Zwergs Gesang,
er hallte dort, und Angrosch lacht.

Der Hammer sang in altvorderer Zeit,
als Xorlosch unberührt von Leid.
In Höhlen tief, wo Altes schlief,
lockt Erz für Waffe und Geschmeid.

Unsere ältesten Überlieferungen, in Stein verewigt vor vielen tausend Götterläufen, berichten vom besonderen Verhältnis zwischen Angrosch und seinen Kindern, die er aus dem Fels formte und in denen er das Feuer des Lebens entzündete. Angrosch unseren bedeutendsten Gott zu nennen, würde die Erzader nicht treffen. Er ist unser Schöpfer. Er ist unser Vater. Er ist der Anfang. Phex mag sein listenreicher Freund sein, Simia seine einfallsreiche Tochter und Rondra seine treue Waffenträgerin, aber die unerschütterliche Treue der Angroschim gilt nur Angrosch allein.

*Und er schürte das heißeste Feuer im Schoß der Berge
Und er formte dort Wesen nach seiner Gestalt
Und das waren die ersten von seinen Kindern
Und acht Brüder waren es, und die waren
Furalm, Brogar, Harbosch und Gurthar
Und Aboralm, Xoldarim, Curoban und Ordamon.*

*—aus dem Barobarabba, dem große Epos der Angroschim,
2. Tafel, 9. Strophe, Übersetzung nach Hilpert von Asgareol*



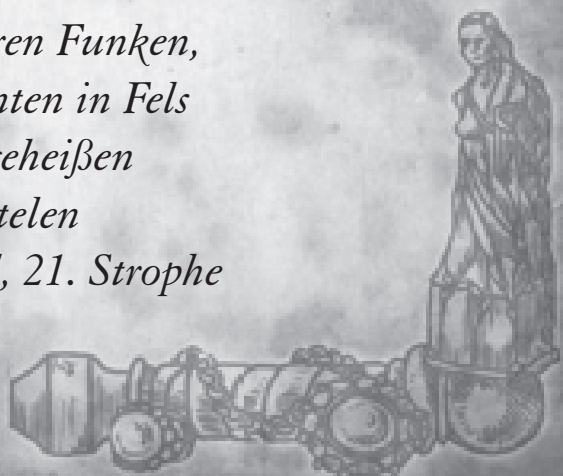




*Und so nahm der Schmied das rotglühende Erz, und mit drei
Schlägen hämmerte ER die grobe Form, und mit drei mal drei
Schlägen arbeitete ER die Gliedmaßen heraus.
Die Hände richtete ER gar mit drei mal drei mal drei Schlägen.
Dann nahm ER zwei mal acht Funken aus seinem Lebensfeuer;
ließ sie in die zwei mal acht Werkstücke ein und entfachte aus
ihnen zwei mal acht Lebensflammen. Und das waren unsere acht
Stammesväter und unsere acht Stammesmütter. Stark und hell
brannten ihre Lebensflammen, aber jedes Feuer erstirbt
irgendwann. Doch ewig bleibt der Funken Angroschs selbst und
zu Angrosch gehen sie zurück, wenn wir, seine Kinder, sterben.
—aus einem verbreiteten Schöpfungsmythos der Zwerge,
Übersetzung nach Hilpertons Asgareol*

Und dann gab uns Angrosch das Angram, unsere Geschichte, die
Mysterien der Zahlen aus Angroschs Weltenmechanismus, um
die Weisheiten unserer Ahnen in den Stein hauen zu können.
Heute verstehen nicht mehr viele unseres Volkes diese Zeichen,
nutzen eine einfachere und oberflächliche Schrift, doch für ei-
nige Weise sind die alten Überlieferungen für immer erhalten.
Aber hütet euch, leichtfertig das Angram zu studieren, denn
in ihm lodert das wilde Feuer von Angroschs Gedanken! Und
dieses vermag den Verstand eines geringeren Wesens, als er es
ist, leicht zu verbrennen!

*Die Gedanken des Schöpfers waren Funken,
die brannten in Geist und brannten in Fels
Angram waren die Funken geheißen
Und 49 ist die Zahl der Stelen
—aus dem Barobarabba, 2. Tafel, 21. Strophe*





Der alte Feind

Und auch wir Angroschim haben einen besonderen Platz in der Schöpfung Angroschs. Denn wo ihr Großlinge blind durch euer kurzes Leben lauft und nach dem Sinn eures kurzen Daseins tastet, da kennen wir Zwerge den Zweck, zu dem unser Volk aus dem Fels geformt wurde. Und wir kennen unseren Feind. Prdrax und die Drachen sind die Feinde unseres Väterchens, und damit auch unsere Erbfeinde. Wir sind geschaffen, die Schätze der Erde vor ihnen zu behüten.

*Da wandelte sich Angroschs Schaffenskraft zu Zorn
als Prdrax immerzu raffte die Schätze der Erde
Und die Angroschim, bevor sie noch dem Stein entsprangen,
wurden so die ewigen Feinde der Drachen.
—aus dem Barobarabba, 2. Tafel, 7. Strophe*

*Moschotrag ka Angroschim baskan ka draxin
(Schutz den Zwergen, Tod dem Drachen)
—Wahlspruch der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch*

Von Gebet und Priesterschaft

Während ihr Großlinge viel Geschrei macht, um Väterchen Ingerimm anzurufen, ehren wir ihn durch Taten, selbst durch den Alltag. Denn wenn wir unserem Wesen nach handeln, handeln wir ihm zum Gefallen. Der Gesang von Hammer auf Amboss, das Kratzen der Spitzhacke und der Schlachtenlärm im Kampf gegen die Geschuppten sind die Klänge, die ihn ehren.





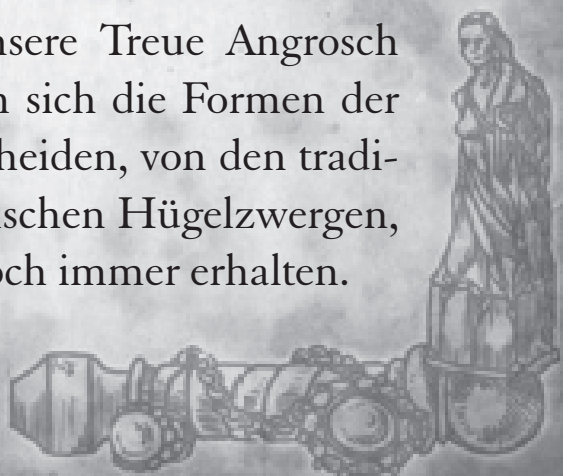
Sein Sippenhandwerk auszuüben, wie es uns unsere Ahnen gelehrt haben, mit der Aufmerksamkeit klar wie ein Edelstein und beständig wie Granit unter der Spitzhacke, ist der beste Weg, Zwiesprache mit Angrosch zu halten. Und die Schöpfung von Hammer, Hobel oder Braukessel sollst du dann opfern im Feuer des Väterchens.

Einzig zu großen Ereignissen wie Feuertaufe, Eheschließung oder Tod versammeln sich die Angroschim in der heiligen Halle und führen die Riten durch wie zu Zeiten der Altvorderen. Wenn dies getan ist, wird in den Ambossbergen das Ritual mit allerhand Gerstensaft beendet.

*Ang gr rosch Ang gr rosch
Rogolox oxgol golox gor
Log gor ram gor ram
Ba rob bor
Ang ngor ngor ram
Mort rat rot tur r
Dom dum mad
For for rat*

—Schwer zu übersetzendes Lied zu Ehren Angroschs, oft begleitet von Pauke und Pfeifenbalg und gesungen über Stunden in stetiger Wiederholung; in etwa „Angroschs Nähe findest du im Schmieden, Brauen, Meißeln, Wachen, Kämpfen, Ruhen.“

Doch auch wir haben Bekenntnisse, unsere Treue Angrosch gegenüber zu unterstreichen. Und mögen sich die Formen der Verehrung in jedem Zwergenvolk unterscheiden, von den traditionellen Erzzwergen bis zu den pragmatischen Hügelzwergen, so sind die überlieferten Worte im Kern doch immer erhalten.





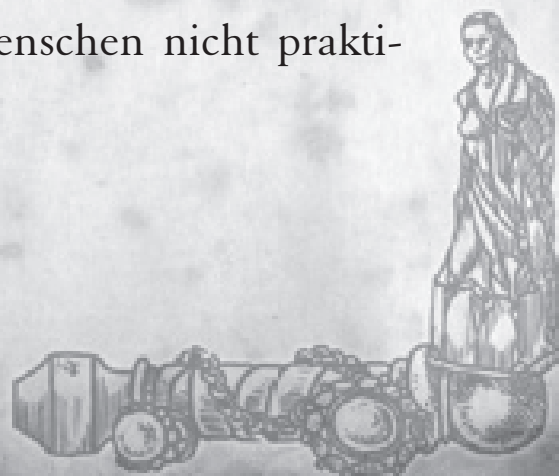
*Rog Angrog tarosch
Rog Angrog ka mortar
Rog Angrog marosch
Rog Angrog Angranoth
Angrosch!*

*Dir zu Ehren dienen wir,
Dir zu Ehren wachen wir,
Dir zu Ehren halten wir aus,
Dir zu Ehren leben wir, Vater!*
—traditionelles Bekenntnis an Angrosch,
Übersetzung nach Hilperton Asgareol

Wenn du also Angrosch nach Art der Zwerge anrufen willst, achte drauf, die rechte Länge des Gebets zu wählen, die rechten Worte der Überlieferung, die rechte Zahl und den rechten Takt im Rhythmus des Handwerks.

Die Liturgien der Angroschkirche

Viele der Liturgien, mit denen die Menschen den Herrn Ingerimm anrufen, sind natürlich auch den Zwergen bekannt – oft wurden die heiligen Worte gar den menschlichen Verehrern unseres Väterchen Angroschs erst durch uns gelehrt. Hier führe ich aber nur diese Liturgien auf, die sich in beiden Kulturen deutlich unterscheiden oder die von Menschen nicht praktiziert werden.





Zwergischer Grabsegen

Versenke den Leib des toten Angroscho oder der verstorbenen Angroschna im Feuerschacht deiner Sippe und sprich die Worte:

*Lebensflamme erlischt, doch Lebensfunke bleibt
Einst von Angrosch aus ihm selbst heraus gegeben
Kehrt zum Schöpfer zurück
In seiner Esse weiter zu lodern
an seiner Seite wird er/sie mit dem Väterchen schmieden
Seite an Seite mit allen Ahnen.*

Wenn der Tod Bruder oder Schwester fernab der Sippenhalle ereilt, bestatte den Leichnam im Feuer, auf dass der Funke zu Väterchen Angrosch zurück finde. Manche Waffenschmiede der Ambosszwerge nehmen bei dieser Form der Bestattung ein wenig Asche der Verstorbenen und hämmern sie in den Stahl eines besonderen Werkstücks. Damit ehren sie ihre Ahnen – ebenso wie die Taten es tun, die mit dieser Waffe vollbracht werden.

Angroschs Opfergabe

Ergreife Stahlwaffe, Goldgeschmeide oder Edelsteinschmuck mit beiden Händen. Sammle dich und versetze dich an den Ursprung der Schöpfung, presse das Stück gegen Fels, der unbehauen, und gib Angrosch, was ihm ist. Dabei brumme bestimmt: *Nimm die Schätze, die dir entrissen.*

Angrosch wird seinen Schatz wieder in seine Kammern nehmen, und das Stück kannst du nicht mehr hervorholen, so tief du auch graben magst.





Angroschs Zorn

Bedrohen Geschuppte, Schwarzpelze oder Baumhocker den heimatlichen Stollen, rufe Angroschs Zorn in deine Halle, erflehe seinen Schutz mit den Worten *Drodde! Ka Angrosch Logrom! Magmangr! Broschngr!*, während du kraftvoll mit dem Schmiedehammer auf den Boden wütest.

Feuer oder Fels wird deinen Feind aufhalten.

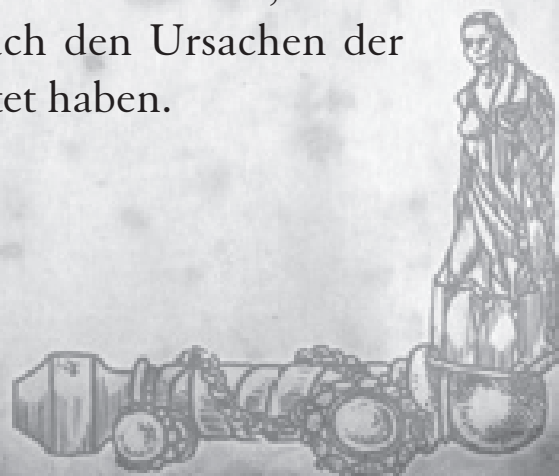
Geläutert sei Erz und Goldgestein

Nimm den Erzklumpen, dessen Metall du begehrt, umschließe ihn mit beiden Händen, führe ihn immer wieder zu deiner Stirn und danke dabei Angrosch für seine Großzügigkeit. Dann lege deine ganze Kraft in den Druck. So dein Ansinnen ein würdiges Werkstück ist, wird das Metall dafür aus dem Erz herausgepresst. Rein und ohne Einschlüsse wird es zwischen deinen Fingern hindurch rinnen. Begib dich darauf gleich ans Werk!

Blick in die Flammen

Atme tief den Geruch des Brandes, knie dich inmitten des Schmauchs und ruf den Herrn aller Feuer an: *Oh, Herrscher der Flammen! Demütig knie ich vor dir nieder und bete zu dir. Gewähre mir Einblick in dein Wesen und schenke mir die Erkenntnis, wodurch dein Zorn erregt wurde.*

Dann nimm das, was sein Zorn hinterlassen hat: Asche, Kohle oder Stein. Versinke darin und spüre nach den Ursachen der Flammen und dem Werk, das sie verrichtet haben.





Bund von Feuer und Erz (Großer Eidsegen)

Hat eine Angroschna einen Angroscho erwählt, ihn in ihre Sippe aufzunehmen und die Stube nunmehr mit ihm zu teilen, so segne beide mit Asche auf der Stirn, während sie gemeinsam ein Werkstück bearbeiten in dem Handwerk, für das Angrosch beiden Begabung geschenkt hat.

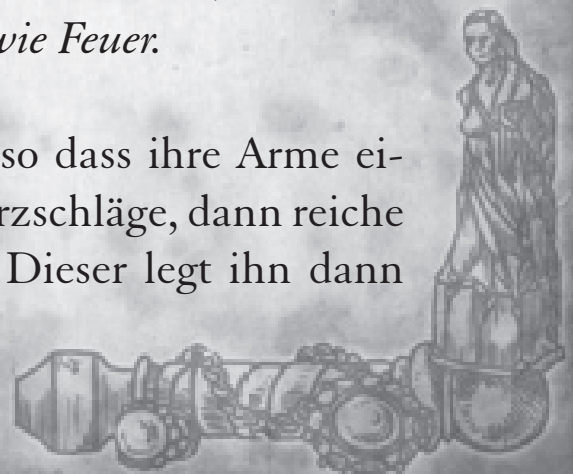
In Xorlosch werden traditionell zwei Ringe aus Stahl, Bronze oder Gold geschmiedet, Brillantzwerge wählen zumeist kunstfertigere und verzierte Schmuckstücke. Hügelzwerge schnitzen gerne Figuren füreinander oder fertigen praktische Alltagsgegenstände, die in Ehren gehalten werden, während im Amboss häufig die Herdaxt geschmiedet wird, welche stets zur Wehr bereit über der Kochstelle hängt.

So sich das Paar nicht über dem Schaffensprozess entzweit hat, lass sie vor die heilige Esse treten und einander ihre Liebe und Treue schwören. Dann umschließt die Braut die Hände des Bräutigams. Lege einen kupfernen Draht um beide Handpaare und erflehe mit lauter Stimme den Segen Angroschs.

*Angrosch, deine Kinder wollen sich im Bund
von Feuer und Erz vereinen.*

*Väterchen, segne diese Verbindung,
Härte sie wie Stahl in der Schmiede,
Festige ihre Treue starr wie Granit,
Lass ihr Glück erstrahlen wie reinster Kristall,
Und lass ihre Liebe brennen wie Feuer.*

Dann lass sich beide gegenüber setzen, so dass ihre Arme einen Kreis bilden. Warte acht mal acht Herzschläge, dann reiche dem Bräutigam den Schmiedehammer. Dieser legt ihn dann





in den Schoß seiner Braut und schenkt so dem Bund Fruchtbarkeit. Vergiss nicht, auch die Speisen zu segnen, die zu den Feierlichkeiten gereicht werden!

Goldener Blick

Angrosch weist dir den Weg zu den in Sumus Leib verborgenen Schätzen, wenn er dich als würdig erachtet. Schließe die Augen und besinne dich auf die Erze, mit denen du Angroschs Werk verrichten willst. Brumme die Melodie von Spitzhacke und Stollen und strecke dann die Hände nach Stollenwand oder Felsboden aus. Ein feuriges Kribbeln in deinen Fingerspitzen zeigt den Weg.

Feuertaufe

Wenn der Bart eines jungen Angroscho acht Finger lang ist und die Zöpfe einer jungen Angroschna achtmal geflochten werden können und das Alter 35 Jahre ist oder eine größere Zahl, dann ist die Zeit der Feuertaufe gekommen. Der Anwärter wird zum vollwertigen Mitglied der Sippe, wenn er sich der Prüfung der Flammen stellt und ihn Angroschs Funke berührt.

Reinige ihn mit Salz; flechte Haar und Bart auf die Weise der Altvorderen; zeichne Amboss und Flamme auf seine Stirn; gib ihm den feurigen Trank und brumme das Lied von Beben und Lava.

Dann lass ihn sein Werkstück schmieden oder lass ihn schreiten durch eine Wand aus Feuer, je nachdem, wie es in deinem Volk Sitte ist. Wichtig ist nur, dass du den Anwärter stets ermutigst durch die Klänge deines Hammers auf dem Amboss, wie es Angrosch gefällt, und durch deine Gesänge von Esse und Stahl.





Nach der Taufe ehre ihn vor der ganzen Sippe, indem du hinter ihm stehst und den Hammer über ihn erhebst. Versagt er aber, bringe ihn schleunigst zurück zu seiner Mutter, denn er ist noch nicht reif, ihren Schürzenzipfel zu verlassen. Zwillinge sollst du stets gemeinsam prüfen.

Largorax' Hammer rufen

Meint es der Fels nicht gut mit dir und du findest dich verschüttet, dann rufe Largorax' Hammer zu deiner Rettung. Zeichne mit Kohle oder Staub die Umrisse einer Tür, nicht höher als einen Schritt, an die Wand. Dann füge die Runen NG-L-G-R-M hinzu und murmle die alten Gebete des Hammers. Beende dies mit einem deutlichen *Logrom Malmar Largoraxin!*

Öffne die Tür, so Angrosch dir hold war, nimm den Hammer und zerschmettere das Gestein. Nichts kann diesem Malmar widerstehen!

Eberne Kraft - lodender Zorn

Schlage mit deinem rituellen Schmiedehammer acht mal acht Schläge mit aller Macht auf einen Amboss oder den Fels unter deinen Füßen und schreie dabei deinen glühenden Zorn der Verderbnis entgegen. Sodann recke Laterne und Schmiedehammer gen Himmel oder Stollendecke und rufe Angroschs Macht, um seine Feinde zu zerschmettern.

Heilige Esse, die ewig brennt, erwache zu glühendem Zorn!

Hammer der Tiefe, der ewig schlägt, zerschmettere deine Feinde!

Hab keine Furcht, denn Angrosch wird dich verschonen, wenn er mit Feuer und Erz seine Feinde vernichtet. Aber sprich diese Worte nur mit Bedacht, denn deine Gefährten stehen nicht unter seinem Schutz.

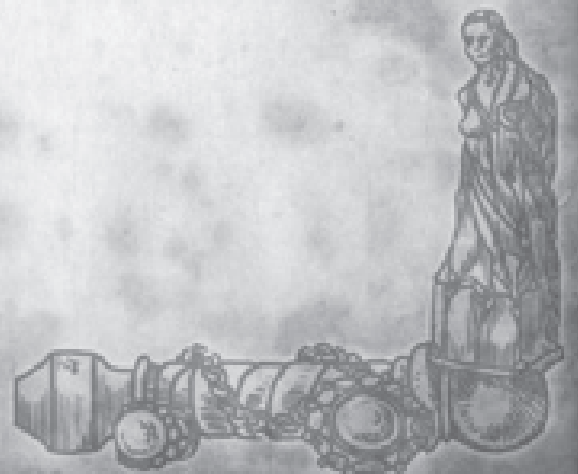
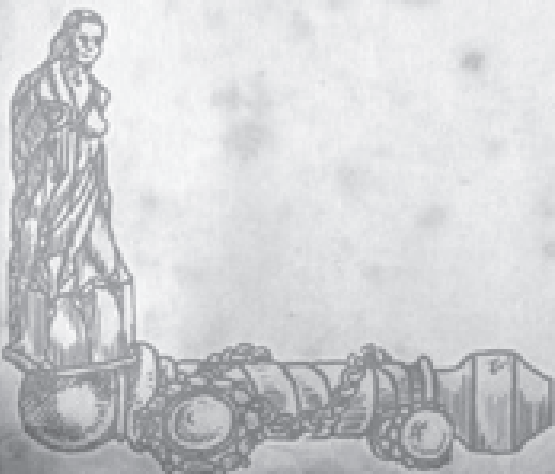




V



Gottesdienste und Rituale



Niedergeschrieben von Sephira Eisenlieb,
Hüterin der Flamme zu Angbar

Das Glaubensbekenntnis der Ingerimm-Kirche

*O Ingerimm, Herr über Fels und Erz,
dir zu Ehren beten wir:
Es ist: Feuer und Stein!*
*Dein Zorn bewahre 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.*

Mannigfach sind die Orte und Anlässe, aus denen wir Ingerimm anrufen.

Errichtet ein Zimmermann einen Dachstuhl, so führt ein Ingerimmgeweihter einen Gottesdienst durch. Ziehen die Gesellen auf die Walz, so werden sie im Ingerimmtempel verabschiedet. Entzünden die Geweihten des Ingerimm in jedem Jahr aufs Neue ihre Laternen, so kommen sie im Tempel zusammen, und viele Gläubige sind dort, um mit anzusehen, wie Ingerimm ihnen seine ewige Flamme spendet.



Oft werden während des Gottesdienstes bereits Worte mit Taten verbunden. Wenn ein Werk, für das man Ingerimms Segen erfleht, noch nicht in Angriff genommen werden kann, so ersetzt man die Taten mit Gesten. Und so gibt es zahlreiche überlieferte, ritualisierte Handzeichen, die ein Ingerimmgeweihter während einer Messe vollführt.

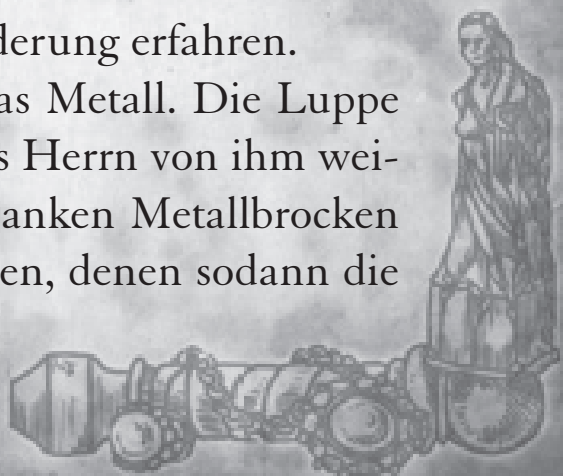
Das Zeichen des Ingerimm, die Heilige Esse mit dem lodernen Feuer, wird häufig mit der zur Schale geformten Linken und der darüber geballten Faust der Rechten dargestellt. Andere Zeichen kann der Geweihte mit einem Schmiedehammer oder anderen Werkzeugen, auch mit brennenden Scheiten und glühenden Kohlen in die Luft malen, Zeichen von Feuer und Erz.

Dem Feuer kommt stets eine große Rolle zu, und an den Tagen der Messe leuchtet es hell und flackert in der heiligen Esse höher, als es dies zu anderen Zeiten tut.

Auch wenn ein Geweihter oder Laienpriester außerhalb eines Tempels mit Gläubigen betet, wird er natürlich ein Feuer entzünden, denn nur im Feuer ist uns wahrhaft das Auge und das Ohr des göttlichen Schmieds gewiss.

Doch auch aus dem Erz und Stein unter unseren Füßen spricht Ingerimm zu uns. Und so stehen Licht, das durch geschliffene Steine fällt, Erz und die metallene Reinform, die daraus gewonnen wird, stets im Zentrum des Gottesdienstes. Wie das Metall im Rennofen, so soll der Gläubige, im Gottesdienst wie im Leben für Ingerimm, Wandlung und Veränderung erfahren.

Ingerimm ist das Feuer – der Mensch das Metall. Die Luppe soll angesichts der feurigen Hitze unseres Herrn von ihm weichen und hinfort rinnen, und nur die blanken Metallbrocken sollen im Inneren des Ofens zurückbleiben, denen sodann die

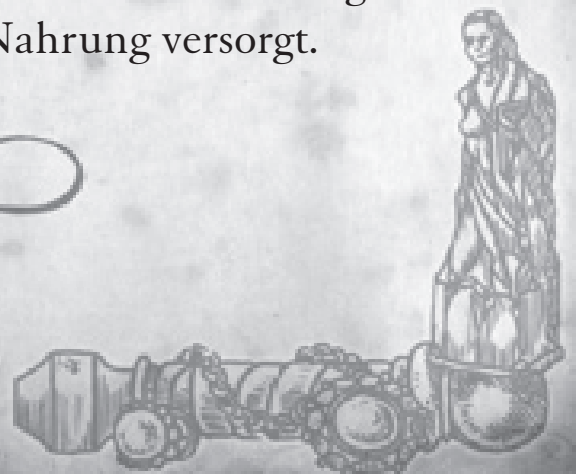
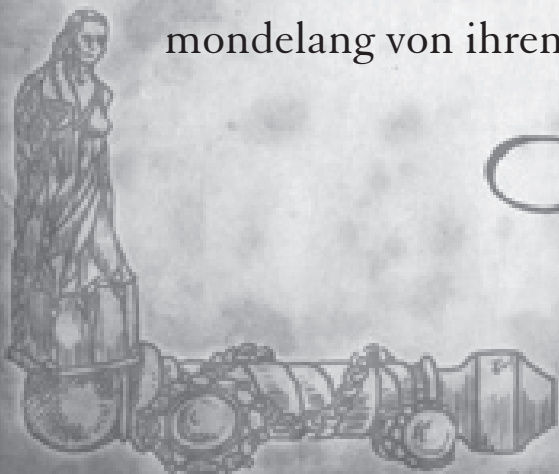




Form gegeben werden kann. Jeder Gläubige hat es dabei selbst in der Hand, wie weit diese Wandlung glückt.

Es gibt zahlreiche Lieder und Choräle, die zu Ingerimms Ehren angestimmt werden, doch diese sind regional sehr verschieden, und oft findet man in den einzelnen Stadtteilen bereits unterschiedliche Kirchenlieder. Meist sind sie rhythmisch und vom Takt der Schaffenskraft geprägt. Die Worte aber, welche die Gläubigen singen, scheinen häufig eher zweitrangig zu sein, solange sie voller Inbrunst vorgetragen.

Von diesen Gottesdiensten und Messen heben sich die archaischen Fels- und Feuerkulte ab, die man ebenfalls überall in Aventurien finden kann, jedoch meist an den entlegeneren Ecken der Zivilisation. So gibt es zahlreiche urtümliche Rituale im Ingrakult, bei denen sogar Selbstbrandmarkung Teil eines Gottesdienstes sein kann und bei denen wertvolle Handwerksstücke der Glut übergeben werden. Auch die Tulamiden erproben sich im Lauf über glühende Kohlen, im Wandeln im Feuer und im Versengen von Haar und Kleidung. Von den Zyklopen hört man, dass es Gottesdienste gibt, bei denen sie Höhlenteile zum Einsturz bringen, deren Decken dann von den stärksten und gottesfürchtigsten Mitgliedern ihrer Gemeinschaft gehalten werden müssen. Wie Statuen harren sie unter dem immensen Gewicht aus, das sie mit ihren Armen, Köpfen oder Schultern in die Höhe stemmen, und werden dabei teils wochen- oder gar mondelang von ihren Angehörigen mit Nahrung versorgt.





VI

Die Esse des Meisters - von Halbgöttern, Heiligen und Artefakten





Zusammengetragen von Jacopo Ladarelli, reisender Geweihter des Ingerimm

In den zwei Dekaden, in denen ich nun schon mit meinem fahrenden Ingerimmschrein und meiner Werkstatt durch die Länder Aventuriens reise, habe ich viele Geschichten gehört. Ich bin mit Zahoris und Norbarden gefahren, ich war im hohen Norden und im tiefen Süden, ich trank mit Zyklöpäern und aß mit Maraskanern (obwohl ich vor Letzterem ausdrücklich warnen muss!). Was ich in Ingerimms Sinne zusammengetragen habe, möchte ich nun teilen, wenn auch die ganze Fülle davon zu viel wäre für ein Buch, das dazu dient, herumgetragen zu werden. In meinem fahrenden Schrein jedoch habe ich lederne Folianten damit gefüllt, und wenn sich unsere Wege einmal kreuzen, werde ich sie dir gerne hervorholen – vielleicht hast auch du noch eine Geschichte beizutragen!

Simia, Sohn Ingerimms

Bevor die Menschen den Namen Ingerimm überhaupt kannten, kannten sie bereits Simia oder Siminia. Die alten Bosparaner verehrten Simia als Gott des Handwerks und des Erfindungsreichtums, gewissermaßen an Ingerimms Stelle. Aus dem Gildenland haben sie ihn mitgebracht, in Unkenntnis von der Existenz seines Vaters.

Wir kennen und verehren Simia heute als Sohn des Ingerimm und der Tsa, und somit ist er ein Halbgott, wenngleich es, anders als bei Nandus oder Aves, keine Simiageweihten (mehr?) gibt.



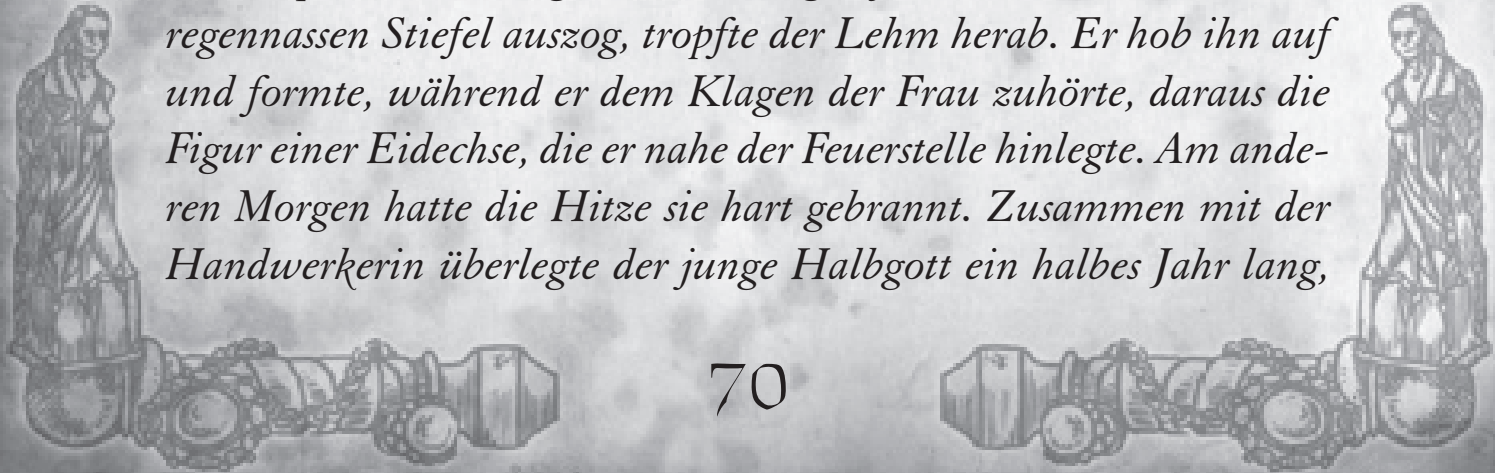


Simia hat die hervorragendsten Eigenschaften seiner göttlichen Eltern geerbt und verquickt, wie diese Sage aus dem Horas-reich berichtet:

Als Simia alt genug war, seine göttlichen Eltern zu verlassen, sandte Ingerimm ihn in die Welt hinaus auf die Walz. So kleidete sich der junge Halbgott in das Gewand der Menschen und ging federnden Schrittes auf den Spuren seines Vetters Aves hinaus.

Im ersten Dorf, in das er kam, saß ein Handwerker in einer wind-schiefen Hütte. An einem Balken der Hütte waren Fäden befestigt, die mit Steinen beschwert herabhingen, und zwischen diesen Fäden webte der Mann mühselig ein Tuch. Simia sah eine Weile zu, bevor er herantrat. Er fragte den Mann nach seiner Tätigkeit aus, und als dieser beschied, dass jede Reihe zu weben eine Mühsal war, machte er ihm den Vorschlag, einen hölzernen Rahmen zu bauen. So findig wurde Simia, während er dem Mann half, dass ein prachtvoller Webstuhl entstand, auf dem der Mann innerhalb kürzester Zeit sein Tuch zu Ende weben konnte und zu großem Reichtum gelangte. Dank Simias Anleitung war er in der Lage, ihn nachzubauen, so dass bald alle Tuchweber in den Genuss dieser Erfindung kamen.

Simia gelangte in ein zweites Dorf. Da es zu regnen begonnen hatte, kam Simia bei einer Handwerkerin unter. Diese ärgerte sich, denn all ihre Becher, Teller und Schüsseln waren aus Holz gefertigt, das verquoll und rissig wurde oder gar faulte. Als Simia sich die regennassen Stiefel auszog, tropfte der Lehm herab. Er hob ihn auf und formte, während er dem Klagen der Frau zuhörte, daraus die Figur einer Eidechse, die er nahe der Feuerstelle hinlegte. Am anderen Morgen hatte die Hitze sie hart gebrannt. Zusammen mit der Handwerkerin überlegte der junge Halbgott ein halbes Jahr lang,





wie man den Ton mit Sand magern musste, um haltbare Keramik brennen zu können. Das neue Wissen machte die Frau glücklich, und sie hatte wieder ein Auskommen.

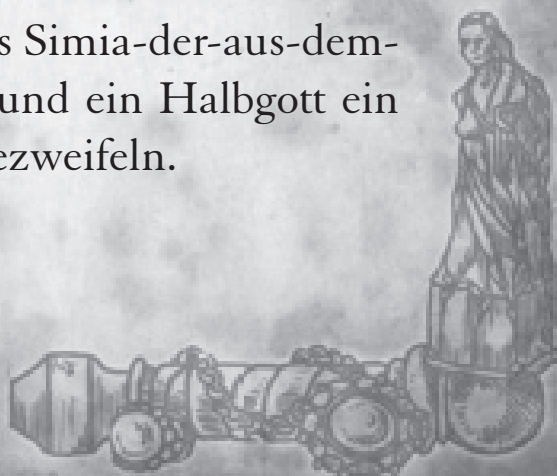
Als Simia im dritten Dorf ankam, war man dort bereits froh über die Erfindung der Keramik. Doch ein Töpfer murrte, während er den Ton mühselig mit der Hand formte. Die Becher waren unförmig, die Wände der Gefäße unterschiedlich dick und beim Brennen schließlich entstanden Risse. Er klagte darüber und Simia half auch ihm auf die Sprünge. Bald schon konnte er mit dem Fuß eine sich drehende Scheibe antreiben, auf der er gleichmäßig die schönsten Töpferwaren formte.

Auch dieser Handwerker kam zu Reichtum und die Töpfer dieser Welt zu Töpferscheiben.

Bei wie vielen Erfindungen Simia sonst noch die Hand im Spiel hatte, weiß wohl nur er allein. Wenn du einen Geistesblitz hast und danach von neuer Schaffenskraft erfüllt bist, danke dem Erneuerer!

Während der Erfindungsreichtum Simias unbestritten ist, so ist man sich über das Geschlecht des Götterkindes nicht immer einig. Die bosparanische Endung –a ist eher untypisch für Männernamen. Die Novadis beispielsweise kennen Rastullahs Frau Shimja, und bei den Brillantzwergen gilt Simia als Tochter Angroschs, die sich mit dem listigen Phex die Zeit in der Welt vertreibt.

Bei den Elfen gibt es einen König namens Simia-der-aus-dem-Licht-trat. Doch ob ein elfischer König und ein Halbgott ein und dasselbe sein können, wage ich zu bezweifeln.

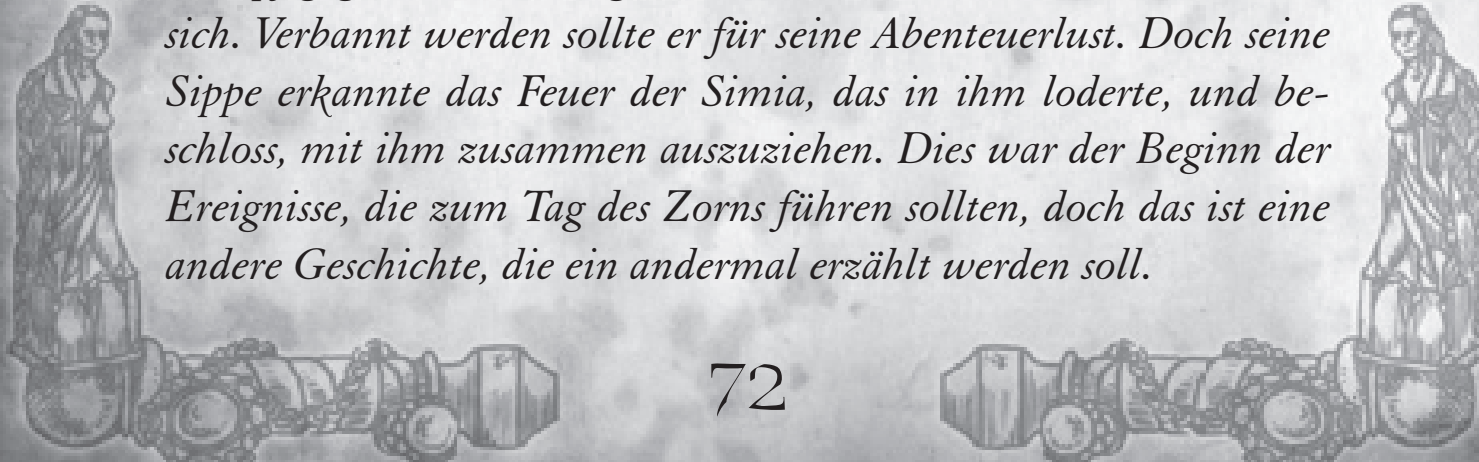




Man sagt, manches Mal schon sei der erfinderische Halbgott in Konflikt mit den Geweihten anderer Götter geraten. So stammt von ihm angeblich das erste Prisma, das die Tsageweihten seither mit sich führen. Dass es jedoch Praios' Licht zerbricht und zu Tsas Licht wandelt, schmeckt den Geweihten des Götterfürsten ganz und gar nicht. Und auch so mancher konservative Ingerimmgeweihte schreckt vor Neuerungen zurück, die den Geweihten der Tsa oder des Ingerimm einfallen, und welche die Schreine des Simia in Gareth oder anderswo pflegen.

Dies ist die zwergische Sage über Simia, die Tochter des Angrosch: *Simia zog vor selbst für einen Angroscho langer langer Zeit in ihrer unbändigen Neugierde nach Süden, um die Stätte des Pyrdacor auszukundschaften. Dort gewahrte sie den jungen Gott Feqz, der den Drachen und dem Echsenvolk ein Schnippchen ums andere schlug, und er gefiel ihr, obgleich er so lang und dürr war. Mit Feqz zusammen erlebte sie manches Abenteuer und führte auch den jungen Zwerg Calaman in den Süden, wo er als vielleicht erster Angroscho mit den Menschen zusammentraf und Freundschaft mit einem jungen Priester des Listigen schloss.*

Simia wachte über die Schritte der beiden jungen Männer und lenkte die des Zwergen irgendwann zurück in seine Heimat, wo sie jedoch nicht verhindern konnte, dass ihm Ungemach widerfuhr: Leichtsinnig wurde seine Zusammenkunft mit Menschen und sein Kampf gegen die Echsen genannt, und seine Verlobte stieß ihn von sich. Verbannt werden sollte er für seine Abenteuerlust. Doch seine Sippe erkannte das Feuer der Simia, das in ihm loderte, und beschloss, mit ihm zusammen auszuziehen. Dies war der Beginn der Ereignisse, die zum Tag des Zorns führen sollten, doch das ist eine andere Geschichte, die ein andermal erzählt werden soll.





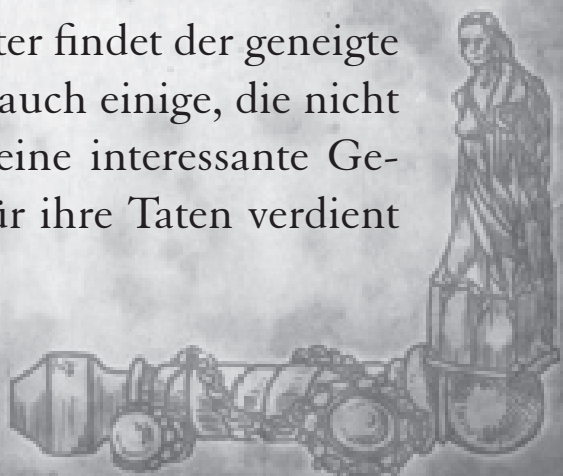
Als Calaman mit seiner Sippe hinaus ins Abenteuer und Ungewisse zog, wies Simia ihm den Weg. Sie erschien ihm unter dem Nachthimmel, der vielen seiner Sippe noch so viel Angst machte und überreichte ihm einen Stein, der funkelte wie die Sterne des Feqz. Sie wies ihm den Weg in die Beilunker Berge, in denen die Sippe des Calaman heimisch wurde und Brillanten förderte, die diesem neuen Volk den Namen gaben.

Aus dem Stein der Simia jedoch löste der Geode Xenos nach den Wirren des Borbaradkriegs die Sieben Flammen heraus – eine in jeder Farbe des Regenbogens. Eine Flamme der Simia hat jedes der langlebigen Völker erhalten; vier gingen an die Zwergenvölker und drei an die Elfen. Welche Kräfte diesem alten Stein aber innewohnen, hat niemand von ihnen uns Kurzlebigen verraten.



Die Heiligen der Ingerimmkirche

Unsere Kirche kennt zahlreiche Heilige und gesegnete Menschen. Jedem Handwerk steht ein Schutzpatron bei, und auch bei den Angroschim finden heilige Zwerge Verehrung. Ich habe einen Lederfolianten, so dick wie meinen Arm, mit diesen Geschichten gefüllt und werde mich für dieses Vademecum mit einer kleinen Auswahl begnügen. Darunter findet der geneigte Leser die bekanntesten Heiligen, jedoch auch einige, die nicht landläufig bekannt sind, aber dennoch eine interessante Geschichte aufweisen oder Anerkennung für ihre Taten verdient haben.





Der heilige Rhÿs

Rhÿs von Abilacht wird im Volksmund auch der Schnitter genannt, weil er einst ein einfacher Landarbeiter war. Als Havena vor dreihundert Jahren in einer großen Flutkatastrophe beinahe vom Erdboden getilgt wurde, rettete der Knecht viele Menschen auf das kleine Stück Land seines Herrn. Als auch dort das Wasser stieg und viele an Efferds Launen verzweifelten, wandte er sich an Efferds Bruder Ingerimm und ersuchte ihn um Schutz. Die Felder wurden von der Flut vernichtet, doch das Haus und die Menschen überstanden die Katastrophe.

Mit Leib und Seele half Rhÿs bei den Aufbauarbeiten und dabei entdeckte er, der bislang bloß Pferde beschuht hatte, dass ein talentierter Handwerker in ihm schlummerte. Er gab das Landleben auf und wandte sich ganz dem Schmiedehandwerk und im Alter gar der Baukunst zu. Letztlich war er es, der in trefflichen Steinmetzarbeiten am Havener Hafen das Ringen zwischen Efferd und Ingerimm abbildete und zahlreiche kunstfertige und trutzige Stadttore in Gareth und Angbar schuf. In Angbar gibt es am Garether Tor die Sitte der Wandergesellen, Rhÿs ein Bieropfer zu bringen und unter der Statue des Heiligen eine Notiz für andere Tappelnde zu hinterlassen, mit welchem Meister in Angbar man es gut – oder weniger gut – aushalten kann.

In Rhÿs' Geburtshaus, einem einfachen Fachwerkbau in Abilacht, zeugen noch heute zahlreiche Meisterwerke der Grobschmiedekunst von seinem Können. Über das ganze nördliche Aventurien sind Reliquien des Heiligen verstreut. In der Tat gibt es sogar so viele heilige Hände, Finger und Armknochen des Rhÿs, dass er mindestens ein Oktopode gewesen sein muss. Zuletzt gelangte eine Schmiedin zu Ruhm, die einen Fin-





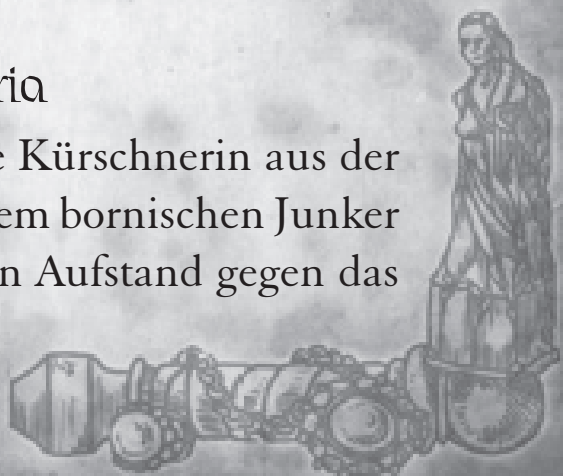
gerknochen seiner gestohlenen Hand aus dem finsternen Yol-Ghurmak zurückholte und als Behältnis ihr Meisterstück, einen ingerimmgefälligen Hammer, schuf, den es im neuen Garethter Ingerimmtempel zu sehen gibt. Wollen wir hoffen, dass der Aufwand sich gelohnt hat und es tatsächlich die Hand des Heiligen war und nicht die von Alt-Alrik, die man vom Boronanger geholt hat, um einem Tempel zu ein wenig Ruhm zu verhelfen.

Aisyphan Osakis

Der Heilige der Bildhauer und Steinmetze schuf im Jahre 385 v.BF in Palakar eine Statue, um den Feurigen milde zu stimmen, der die Zyklopeninseln immer wieder mit Vulkanausbrüchen auf die Probe stellte. Doch dem eitlen und dekadenten König der Inseln missfiel das Werk. Er ließ Aisyphan daran ketten und die Statue zerschlagen, so dass die Trümmer den Bildhauer erschlugen. Diesen Frevel rächte Ingerimm, indem er die Stadt in einem Meer aus flüssigem Gestein, Asche und Flammen untergehen ließ. Vor wenigen Jahrzehnten erst gruben horasische Forscher in den Trümmern und fanden einen Überrest der Statue, einen steinernen Meißel, den ursprünglich wohl die Statue in der Hand hielt. Tatsächlich wohnt ihm heilige Kraft inne, die ein fähiger Geweihter dank der aus diesen Zeiten der unter dem Namen *Gebieter der Lava* überlieferten Liturgie zu nutzen vermag.

Die heilige Waliburia

Die heilige Waliburia war eine leibeigene Kürschnerin aus der bornischen Mark. Durch die Liebe zu einem bornischen Junker erlangte sie die Freiheit und wurde in den Aufstand gegen das





Mittelreich hineingezogen. Die freiheitsliebende Handwerkerin unterstützte die Sache ihres Geliebten und brachte auch die einfache Bevölkerung und die Leibeigenen auf ihre Seite. Dies gipfelte in den Ereignissen, die uns als Junkeraufstand überliefert sind. Als die mittelreichischen Truppen die Oberhand gewannen, wurde Waliburia beim Rückzug nach Baldrom aufgegriffen, und ein Brandpfeil, mit dem die Truppen die umliegenden Bauernkaten in Brand setzten, traf sie. Lichterloh in Flammen stehend trat Waliburia den Verfolgern in den Weg, um ihrem Geliebten die Flucht zu ermöglichen. Eine Schneise aus Feuer tat sich daraufhin zwischen den Angreifern und der nahen Stadt auf, und brennend hielt die Kürschnerin aus, bis ihr Geliebter in Sicherheit war. Erst als die letzten Flammen erstarben, wich alles Leben aus ihrem Körper. Eine edle Tat, doch leider wurde ihr Geliebter keine zwei Monde später beim endgültigen Niederringen des Junkeraufstands erschlagen. Dennoch gedenkt man ihrer Opferbereitschaft noch heute, und sie ist die Heilige ihrer Zunft, der Gerber und Kürschner. Mit der Liturgie *Waliburias Wehr* kann der kundige Geweihte sich heute noch mit Waliburias Flammen vor Angreifern schützen – jedoch ohne dabei sein Leben hingeben zu müssen.

Die heilige Alruna



Auch mit diesem kunstfertigen Weib verbinden wir eine traurige Geschichte – wie dies bei Heiligen meist der Fall ist. Sie war die erste Samtweberin Gareths und es heißt, sie habe dies teure Gewebe gar erfunden. Sie lebte zur Zeit Haldur-Horas', der die Epoche der Friedenskaiser beendete, indem er mit seinen Erlassen die Garether zum Aufstand trieb. Die sanfte Alruna bat einen Legaten Haldurs, ihren gefangenen Sohn zu verschonen – der





jedoch richtete den Jungen vor ihren Augen hin. Da ging Alruna zurück nach Gareth und wurde eine der Rädelsführerinnen des ersten Garether Aufstands, der Haldur-Horas den Tod bringen sollte. Doch noch vor dem Ende des ungeliebten, fremden Kaisers fand auch Alruna in einem Scharmützel ihr Ende. Bei sich trug sie keine Waffe, nur eine Spindel, die heute als Meilersgrunder Spinnwirtel und Reliquie der Heiligen der Weber in ganz Aventurien verehrt wird.

Der heilige Bosper

Auf ihn geht der Name der hunderttürmigen Stadt Bosparan zurück – wenn das keine Ehre für einen Handwerker ist! Der Legende nach begann Bospers Karriere als einfacher Hufschmied. Von seinem Meister wurde ihm eines Tages aufgetragen, einige besonders widerspenstige Pferde zu beschlagen. Bosper tat, wie ihm geheißen. Doch die Pferde stoben davon, und er schwang sich auf den Rücken eines der Tiere, um sie nicht zu verlieren. Sie hielten erst an, als sie müde waren, im Tal des Yaquirs, wo nur einige Fischerhütten standen. Als die Pferde tranken, kam ein Fremder zu Bosper und schlug ihm vor, den Tieren die Beine abzuschlagen, mit Hufeisen zu beschlagen und danach den Fuß wieder ans Schienbein zu schmieden. Der Fremde führte es auch sogleich mit einem geduldig auf drei Beinen stehenden Tier vor, und da erkannte Bosper, dass Ingerimm selbst zu ihm getreten war.

Ingerimm fragte den jungen Schmied nach seinen Eltern, und Bosper sagte, seine Mutter sei bei seiner Geburt gestorben, nicht ohne jedoch vorher einem Priester zu erzählen, dass sie in ihrer Schwangerschaft stets einen goldenen Adler im Traum gesehen habe.





Man sagt, Ingerimm habe genickt und dem jungen Mann empfohlen, derlei Träume ernst zu nehmen.

Bosper lernte daraufhin als erster Mensch, Gold zu schmieden, und als er alles, was es über dieses Handwerk zu wissen gab, erfahren hatte, kehrte er zurück an die Stelle, an der er Ingerimm begegnet war und wohnte dort in einer Einsiedelei. Er fertigte einen prächtigen goldenen Adler und die Legende sagt, dass er selbst nach wie vor ratlos war, was den Traum seiner Mutter anging. Doch Kunde seines Ruhms, seiner Weisheit, seiner Berührtheit von Ingerimm und seiner Kunstfertigkeit drängte hinaus in die Welt, und so siedelten nach und nach immer mehr Menschen im Umkreis von Bosper, und nach dem Tode des Meisterschmieds gaben sie der Siedlung den Namen Bosparan. Den Adler fanden sie in einer heiligen Lade, die er reich verziert zu Ingerimms Ehren kurz vor seinem Ableben gefertigt hatte. Sie holten das goldene Tier hervor und schmückten damit den Thronsaal ihres ersten Herrschers, des ersten Horas'. Zu Bospers Ehren findet heute noch alljährlich in Vinsalt eine Geschmeidemesse statt, zu der Goldschmiede aus aller Herren Länder reisen, um zu handeln und ihr Können unter Beweis zu stellen.

Die heilige Corona

Sie ist die Schutzheilige der Graveure und kurz nach Bosparans Fall kam ihr die Ehre zu, das Reichssiegel der Klugen Kaiser zu erschaffen, das dreihundert Jahre lang Insignium der Herrschaft dieser weisen Männer sein sollte. Sie ist, im Gegensatz zu vielen anderen Heiligen, friedlich in ihrem Bett entschlummert.





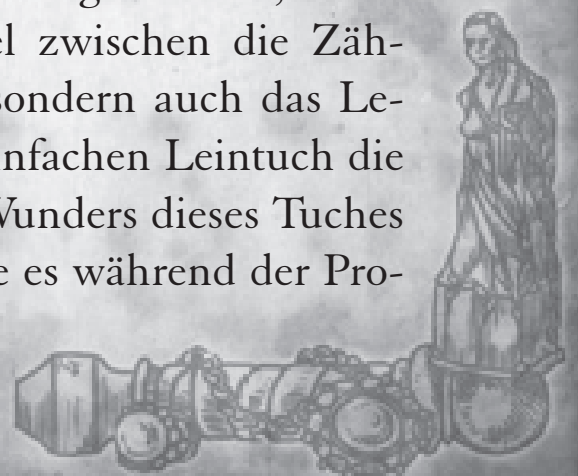
Der heilige Helmbrecht

Vom heiligen Helmbrecht nahm man einige Zeitlang an, er sei ein Schmied gewesen. In seinen Wohnort Radoleth am Sikram fiel seinerzeit der Herzog von Methumis mit seinen Truppen ein, um es zu besetzen. Helmbrecht jedoch, als harmloser Handwerker vor den berittenen Herzog tretend, erschlug ihn mit seinem Schmiedehammer und war seither als *wehrhafter Schmied* in Radoleth bekannt. Jedoch gab es rasch Stimmen, die behaupteten, es sei kein Schmiedehammer, sondern ein Fleischerbeil gewesen, das des Herzogs Leben endete, und dass Helmbrecht zudem Erfinder der Hartwurst Sikrami gewesen ist. Dies führte dazu, dass man ihn heute als Schutzheiligen der Fleischer verehrt. Vor etwa fünfzig Jahren wurde auch endlich der Hammer an seinem Standbild in Radoleth durch ein Fleischerbeil ersetzt.

Der heilige Thallian

Sankt Thallian, der Schutzheilige der Färbergilde, ist der Entdecker der Purpurfärbung, deren Geheimnis auch heute noch eifersüchtig gehütet wird.

Er wurde für das Geheimnis dieser Farbe von Jüngern des Namenlosen entführt und gefoltert. Einer jungen Magd wurde es gestattet, sein Gesicht während der Folter mit einem Tuch zu betupfen. Diese Magd jedoch war mehr, als sie vorgab zu sein, und mit Fingern, die unter dem Tuch verborgen waren, schob sie Thallian eine giftige Pflanzenkapsel zwischen die Zähne, die ihm nicht nur die Schmerzen, sondern auch das Leben nahm. Der Magd gelang mit dem einfachen Leintuch die Flucht, und heute noch kann man des Wunders dieses Tuches in Mengbilla ansichtig werden: Wenn sie es während der Pro-





zession zu Ehren des Thallion auf der Purpurinsel in Mengbilla aus seinem Schrein nehmen, ist es ein unspektakuläres gelbliches Stück Leinen. Doch noch während sie es entfalten, ändert es seine Farbe. Zunächst wird es blutrot, dann purpur, und manch eine schwört, man könne darauf das Gesicht des Märtyrers erkennen. Und so wird es auch das Blutuch von Mengbilla geheißen.

Weitere Heilige

Als **Anglagura** ist in Angbar seit dem 7. Jahrhundert vor Bosparrans Fall der erste Mensch bekannt, der Ingerimm als Priester diente. Ob es sich dabei um eine Frau oder einen Mann handelt und ob es Anglagura tatsächlich gegeben hat, ist in den Wirren der Zeit verloren gegangen. Die erste Hüterin der Flamme Ingrimma wird ebenfalls mit dem Namenszusatz Anglagura bedacht. Aus dem Rogolan übertragen bedeutet Anglagura *Erstfeuertäufling*.

Eine Schutzheilige Vinsalts ist **Sancta Maline**, die das Große Fass von Vinsalt schuf, das so groß ist, dass es als Tanzboden erhalten kann. Sie ist die Heilige der Zimmerer und Küfer.

Sancta Odelinde erfand für Kaiser Alrik die Sextiga, einen Streitwagen, der von zweimal drei Pferden gezogen wird, und ist somit die Schutzheilige der Stellmacher.

Sankt Firunian ist der Heilige der Töpfer, und auf seine Kappe geht die Erfindung der Garethr Emaille.

Die heilige **Rondralieb** war die Leibschmiedin Kaiser Rauls, und sie wird heute vor allen Dingen von Harnischmachern verehrt. Denn neben formidablen Waffen schuf sie für Kaiser Raul legendäres Rüstzeug.





Sankt Stordian ist der Schutzheilige der Seiler. Ihm zu Ehren werden am 2. Ingerimm in Bethana Wettkämpfe im Klettern und Tauziehen abgehalten. Er schuf den Stordischen Knoten, den niemand lösen konnte, außer Admiral Sanin d.Ä., der den Knoten einfach durchschlug, als er mit seinem Flaggschiff, auf dem Stordian gearbeitet hatte, auslief.

Sancta Sylvette war eine der mythischen Gefährten Gerons des Einhändigen, der Siebenstreich führte. Sie war seine Zeugmacherin und ist demnach heute die Heilige der Schuster.

Die heilige Ysinthe ist eine recht junge Heilige. Sie wurde für das Gewand, das sie Kaiser Hal schuf, und in dem er zum Gott erhoben wurde, heiliggesprochen.

Zachariad war der erste Glasbläser des Lieblichen Felds. Ob er diese Kunst aus dem fernen Güldenland mitbrachte oder sie von den Tulamiden oder gar den Zwergen erlernt hatte, liegt jedoch bis heute im Dunkeln. Er schuf einen bis auf den heutigen Tag in seiner Kunstfertigkeit unübertroffenen Kelch. Um ihn zu betrachten, pilgern Ingerimmgläubige noch heute nach Bethana, wo sie den achtkantigen Becher bewundern können. Das Werkstück zeugt wahrlich vom segensreichen Wirken seines Erschaffers, denn durch jede Kante schimmert Flüssigkeit in einer leicht anderen Farbe.

Doch auch die Zwerge kennen zahlreiche Heilige und Helden der altvorderen Zeit. Die größte unter ihnen ist **Organa**, die letzte aus dem Geschlecht des Ordamon. Als die Drachen die Zwergenstädte eine nach der anderen verheerten und Pyrdacor seinen Sohn Andacor aussandte, um auch Xorlosch zu vernichten, opferte sich Organa, indem sie den Zorn des Drachen mit einer heftigen Schmährede entzündete. Die gierige,





hasserfüllte Kreatur verbrannte Organa, die sich jedoch in den See stürzte und dort mit dem Drachen zusammen verging. So verdankt Xorlosch seine Existenz der Heiligen Organa und den anderen Kindern des Ordamon, die sich tapfer im Kampf geopfert haben.

Die zwergischen Gehilfen der ersten menschlichen Hüterin, **Rambasch und Brogosch**, werden vor allen Dingen von den Angbarer Zwergen angerufen, oftmals flehend von einem ihrer Nachfolger ob des Starrsinns der menschlichen Hüter.

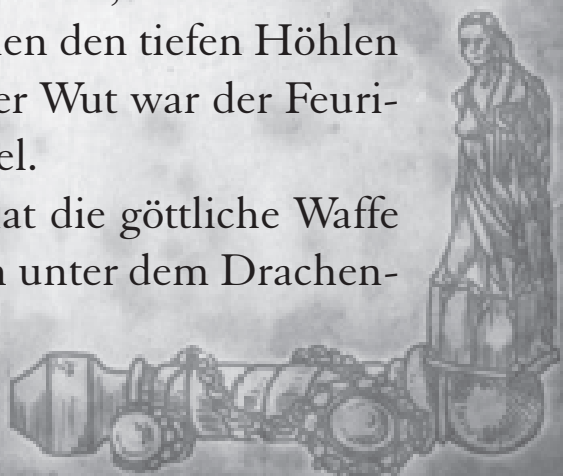
Die Heiligen **Taladax und Largorax** gelten unter den Angroschim als Kämpfer gegen das dämonische Feuer – Largorax als Schöpfer des heiligen Hammers und Taladax als sein Lehrling und Zuschläger.

Geschaffen von Menschenhand, beseelt von Götterfunken – Artefakte der Ingerimmkirche

Der Malmar

Als der Namenlose im Vierten Zeitalter auf Dere wütete und sich Anhänger vieler Gestalt, von kleinen Würmern bis zu riesigen Wölfen, um die Beute balgten, schritten die Götter selbst dem Widersacher entgegen. Die Zwerge sagen, Angrosch fertigte aus den Gebeinen der Welt den Malmar, schulterte ihn und schlug den ersten Durchgang zwischen den tiefen Höhlen im Erdreich und der Erdoberfläche. Voller Wut war der Feurige, und er zermalmte, was ihm nicht gefiel.

Niemand, weder Zwerg noch Mensch, hat die göttliche Waffe je gesehen, doch es heißt, in Malmarzrom unter dem Drachen-





sanggipfel, kann man den göttlichen Schmied heute noch mit diesem gewaltigen Hammer schmieden hören – jedoch werden seine Schläge langsamer, so sagen die Zwerge.

Was mag uns Schreckliches erwarten, wenn sie schließlich eines Tages gänzlich verklingen?

Siebenstreich

Wer hat noch nicht von Siebenstreich gehört, jenem legendären Schwert, das Ingerimm selbst fertigte und Rondra den Menschen herabreichte? Aus Titanium wurde es geschmiedet, und nur die größten Helden der Geschichte durften es führen. Geron der Einhändige verrichtete sieben Heldentaten mit der Götterschwinge. Es wurde eingeschmolzen, neu geschmiedet und zerbrochen, um keine Verführung für schwächere Menschen zu sein. Heute ruhen seine Bruchstücke an neun verschiedenen Orten, und vielleicht kommt dereinst der Tag, an dem Siebenstreich zum dritten Mal das Licht der Welt erblickt und zu neuen Heldentaten berufen ist.

Angarin

Das Geweihtenpaar Anghalm und Angunde zog etwa hundert Jahre vor der Zeitenwende von Angbar zum Hof des Horaskaisers nach Bosparan. Zu dieser Zeit herrschte Silem-Horas, und um ihn dazu zu bewegen, Ingerimm in den Kreis der Zwölgötter aufzunehmen, schmiedete ihm das Paar das erste Schwert aus Zwergenstahl: Angarin. Es war von göttlicher Macht erfüllt und Silem-Horas durchtrennte mit ihm in einem einzigen Streich eine Säule seines Palastes. Derartig von Ingerimms Macht überzeugt, beschied Silem-Horas, dass Ingerimm ins bosparanische Pantheon der Zwölgötter aufgenommen werden sollte.

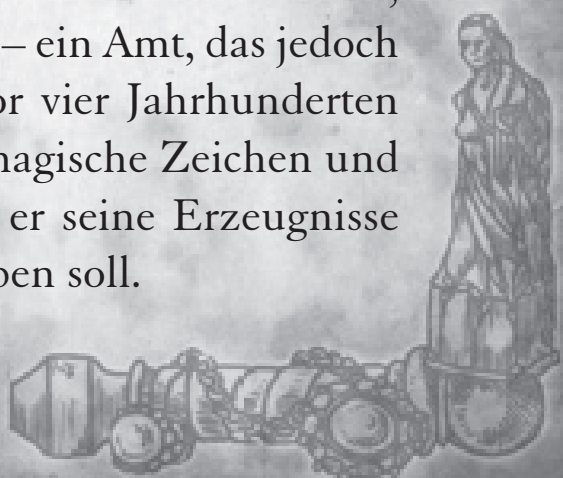




Die Werke von Drakhard, dem Geisterschmied

Drakhard soll um die Zeitenwende im Lieblichen Feld gelebt haben. Der Sage nach war er der fähigste Zauberschmied, den die Menschen je hervorgebracht haben, und anders als mit Zauberkraft bedachte Handwerker wie Thorn Eisinger, die ihre Magie vor allen Dingen auf die Verfeinerung ihres Handwerks verwenden, war Drakhard ein Kind seiner unsicheren Zeit. Das Liebliche Feld war verwüstet, Dämonen und Geistergestalten zogen umher und terrorisierten die Lebenden.

Drakhard schmiedete magische Metalle, vor allen Dingen Mindorium, um damit Dämonen und Geister zu binden und zu bannen. Er wurde zu einer solchen Heilsgestalt, dass Ingerimm selbst auf ihn aufmerksam wurde. Und obgleich man sagt, dass der Feuerige die Magie verabscheut, beschenkte er den Schmied, dem so sehr das Heil seiner Mitmenschen am Herzen lag, mit Titanium und Eternium – eine Unze für jeden der Zwölfe. Daraus fertigte Drakhard den Sonnenring, mit dem es ihm gelang, Wesen dämonischer Sphäre zu lähmen und das Licht Praios auf sie herabzurufen. Wie man sagt, ein einzigartiges Artefakt, da es mittels Magie Göttermacht ruft, was eigentlich unmöglich ist – ich kann mir nur erklären, dass es die schweren Zeiten waren, die den Göttern diesen Gefallen abgerungen haben. Außerdem fertigte Drakhard aus dem göttlichen Metall das Yrando-Emblem, ein sehr ähnliches Artefakt, das sicherstellen sollte, dass keine Magier, die den Göttern fern sind, zum Magus Maximus aufsteigen können – ein Amt, das jedoch seit dem Verschwinden des Emblems vor vier Jahrhunderten nicht mehr besetzt wird. Zudem gehen magische Zeichen und Siegel auf Drakhard zurück, mit denen er seine Erzeugnisse geschützt und ihnen Macht verliehen haben soll.





Drakhard selbst starb, als er sich an einen Felsen kettete, um einen schrecklichen Dämon in seinem schwachen Körper zu bannen und mit seinem eigenen Tod mit ins Jenseits zu reißen. Eine entsetzliche Vorstellung und wohl das größte Opfer!

Angbaroschs Sackpfeife

Dieses Instrument ziert das Wappen Angbars und tatsächlich existiert eben diese Sackpfeife immer noch im Tempel der Stadt. Hochkönig Angbarosch soll in den Dunklen Zeiten mit dieser Pfeife die Zwerge zur Verteidigung gerufen und ihren Kampfesmut geweckt haben. In einem Kampf gegen die Orken soll der Hochkönig einmal achtzehn Stunden am Stück die Sackpfeife gespielt haben. Denn wann immer er damit aufhörte, brachen die Reihen seiner Krieger ein, und wenn er wieder aufspielte, fingen sich Taumelnde und erhoben sich Niedergefallene, um ihre Schlacht fortzusetzen. Somit verdankt das ehrwürdige Angbar seine Existenz dieser Pfeife.

Ilpettas Laterne

Es heißt, die Heilige Ilpetta Ingrasim verirrte sich als Kind in einem stillgelegten Erzstollen im Kosch und sei dort beinahe durch einen Einsturz ums Leben gekommen. Gerade zur rechten Zeit wies ihr jedoch ein stets in der Ferne aufblitzendes Licht den Weg in einen sicheren Teil der Mine, wo das Kind sich hinlegte und erschöpft einschlief. Im Traum sei Ingerimm ihr erschienen, und er habe ihr gesagt, sie werde Hüterin seiner Flamme zu Angbar, wenn sie ein Kunstwerk erschaffe, das dem Licht, das ihr Leben rettete, gleichkäme. Am nächsten Tag fand sie den Weg hinaus, nahm Abschied von ihren Eltern und begab sich in die Obhut einer Ingerimmgeweihten. Auf ihrem





Weg zu ihrer Bestimmung erwies sie sich als sehr geduldig, und erst, als sie tatsächlich Hüterin der Flamme wurde, sprach sie über ihren Traum. Ilpettas Meisterstück war denn auch die Laterne, die selbst aussieht wie eine filigrane Flamme aus Zwergenstahl, und in der das ewige Licht im Tempel zu Angbar seither brennt. Diese Laterne kann ein kundiger Geweihter gar in der gleichen Not zu sich rufen, in der Ilpetta sich einst befand: Mit Hilfe der Liturgie *Sicherer Weg durch Fels* findet er seinen Weg durch einsturzgefährdete Stollen und Höhlen.

Doch wir verdanken Ilpetta noch weitaus mehr! Sie verfasste das Standardwerk über das Schmieden und regte andere Handwerker an, ihr Wissen in Büchern zusammenzutragen. Zudem führte sie den Sankt-Ilpetta-Wettstreit ein, an dem die konkurrierenden Zünfte einen Tag lang friedlich ihre Kräfte messen dürfen, um die ewig schwelende Missgunst für einige Zeit zu besiegen. Die Wettkämpfe sind handwerklicher Natur, jedoch stets ein bierseliges Vergnügen.





Hilpertons Ring der Flammen

Die Angbarer fordern bereits seit seinem wackeren Kampf und Sieg gegen den dämonischen Alagrimm die Heiligsprechung Hilpertons Asgareols. Dreiunddreißig Jahre lang war Hilpertons Hüter der Flamme zu Angbar und somit höchster menschlicher Ingerimmgeweihter gewesen. Er stand den Zwergen nahe und hieß Koscher und Angroschim, Seite an Seite zu kämpfen. 1020 BF schuf Hilpertons in göttlicher Vorsehung einen Ring, der wunderschön anzusehen ist und den man im Angbarer Tempel bewundern kann. Rote und goldene Flammen spielen mit den Granat- und Onyxsteinchen darauf.

Als der Feuervogel Alagrimm im Jahr des Feuers in den Koschbergen befreit wurde und in Angbar mitsamt borbaradianischer Truppen wütete, trat der Hüter der Flamme den Verheerungen mit seinem Ring an der Hand entgegen. Ins schrecklichste Inferno trat er, und seine Gottesfurcht und die Kraft des Ringes ließ die Flammen klein werden und schützende Kreise um noch intakte Gebäude entstehen, die sodann vom Feuer verschont blieben. Und als Hilpertons es dann vollbrachte, die fliehenden und flüchtenden Menschen zu einen und ein gemeinsames Gebet an Ingerimm zu richten, flammte der Ring an seiner Hand wie warmes Feuer. Die unheiligen Flammen des Feuervogels jedoch erstarben, und Alagrimm konnte überwunden werden. Der tapfere Hochgeweihte hauchte mit den letzten Worten seines Gebets jedoch sein Leben aus. Wer weiß, vielleicht bringt die Zeit noch eine Heiligsprechung für Hilpertons.



Der Stein des Ingerimm / Angroschs Stein

Dies ist eine Legende der Zwerge und sie reicht zurück bis in graue Vorzeit: 3.000 Jahre vor unserer Zeitenwende erregten die Zwerge durch Streit, Zweifel und Uneinigkeit den Zorn Angroschs, und der Gott der Tiefe ließ die Erde unter Xorlosch erbeben. Was für uns Oberflächenbewohner bereits schrecklich sein kann, gilt umso schlimmer für Städte in der Tiefe. Feuerschlünde öffneten sich, Hallen, Bingen und Treppen stürzten ein, und die Zwerge glaubten den Untergang Deres nahe. Der Priester Humarasch Sohn des Ugin brachte, umgeben von Flammen, seine einzige Tochter und Erstgeborene dem Feurigen zum Opfer dar. Tapfer trat das Mädchen in die Flammen, voll Vertrauen zu Angrosch. Ihr Vater jedoch weinte bittere Tränen, erwartete auf den Knien das Ende seiner Familie – doch Angroschs Zorn verschonte ihn, und anstelle seines Kindes fand er in den erkaltenden Flammen einen großen Brocken Mindorium, als habe Angrosch selbst das Mädchen entrückt und ihrem Vater zum Trost das Erz zurückgelassen. Dieses Metall hat die Sippe des Humarasch nie geschmiedet. Es wird heute noch im Tempel zu Angbar gehütet und kann von fähigen Geweihten zum Schutz vor Erdbeben gerufen werden.

Schleifstein der Ingrimiane

Ingrimianes Weg begann als der einer einfachen Schmiedegesellin in einem Bergdorf im Kosch. Sie lebte zur Zeit der Friedenskaiser und obwohl sie heute die Schutzheilige der Waffenschmiede ist, galt ihr Streben der guten Fertigung von Pflugscharren, Sicheln, Sensen und Hufeisen. Ingrimianes Interesse galt darüber hinaus der Mechanik und sie entwarf ein wasserbetriebenes Hammerwerk, einen per Fußpedal betriebe-





nen Blasebalg und einen Schleifstein. Sie war eine friedliche Person, doch ihre Geschichte wird Tsa kaum mit Wohlgefallen erfüllen. Denn als sie noch keine fünfundzwanzig Sommer zählte, fielen Orks in den Kosch ein und verwüsteten die umliegenden Dörfer. In der Abgeschiedenheit von Ingrimianes Dorf suchten die Überlebenden Schutz und wurden von einem in Vergessenheit geratenen Helden zu einer Wehr organisiert. Ingrimiane jedoch schmiedete die sprichwörtlichen Pflugscharren zu Schwertern, und mit ihrem Schleifstein aus Basalt brachte sie sie zu einer Schärfe, die ihresgleichen suchte. Nach dem Sieg über die Orken trat Ingrimiane dem noch jungen Ingerimmkult bei, trug zur Verständigung mit den Zwergen bei und wurde eine der ersten menschlichen Hochgeweihten.

Largorax' Hammer

Largorax war der erste Bewahrer der Kraft, wie die Angroschim den obersten Geweihten des Angrosch nennen. Er schuf vor Tausenden von Jahren einen heiligen Hammer aus unbekanntem schwarzen Metall (nein, Endurium war es nicht!). Er ist mit zwergischen Runen bedeckt und obgleich ich einst zum Drachensangberg gepilgert bin, war es mir leider nicht vergönnt, in die Hammerhöhle vorgelassen zu werden, wo die Zwerge dieses uralte Meisterwerk bestaunen dürfen.

Mit diesem Hammer wird heute noch geschmiedet, wenn sich ein Angroscho besonders um diese Ehre verdient gemacht hat. Die wird jedoch nur in höchster Not überhaupt gestattet, oder aber, wenn eine zeremonielle Abfolge von Prüfungen bestanden wurde, zu denen offenbar sowohl der Verzehr von Bier als auch das Ausfechten von ritualisierten Ringkämpfen gehört. Mit Largorax' Hammer kann ein Schmied sodann große Meis-



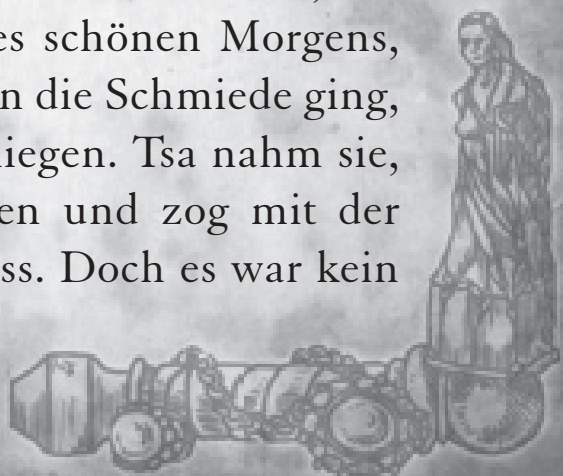


terwerke schaffen, die an Kunstfertigkeit und Qualität kaum zu übertreffen sind. Zudem ist der Hammer in der Lage, mit einem in der Not mit aller Gewalt geführten Hieb Fels zu zerbrechen. Auf diese Weise haben sich verschüttete Geweihte bereits einen Weg durch Gestein bahnen können. Angeblich brechen sie danach augenblicklich bewusstlos zusammen, sobald sie den Hammer sinken lassen. Unter den Zwergen soll es gar ein göttliches Gebet geben, das den Hammer in einer solchen Notsituation herbeiruft. Dieses Gebet wird jedoch nur vom Bewahrer der Kraft gelehrt und diese Ehre, so heißt es, wurde noch keinem Menschen zuteil.

Von den Hämmerlingen

Tsa neckte Ingerimm, wann immer sich eine Gelegenheit bot. Er duldete diese Eigenart seiner Frau mit Gutmütigkeit, doch er hatte gelernt, sie nicht in seine Schmiede zu lassen – denn dort richtete sie mit ihrem oft zügellosen Willen, Neues und nie Dagewesenes zu erschaffen, meist ein großes Chaos an, und Ingerimm mochte diesen Platz lieber ordentlich.

So langweilte sich Tsa manches Mal, wenn Ingerimm sie an seinem eigenen Schaffensdrang nicht teilhaben ließ. Für ihren Sohn hatte sie so manchen Spielgesellen erfunden und ins Leben gerufen: einen Wichtel mit Eichhörnchenschwanz, der munter durch die Baumkronen turnte, den Broxxel, der stets Travias Küche unsicher machte, und den Klabauter, mit dem Efferd seine liebe Not hatte. Eines schönen Morgens, als Ingerimm wieder in sich versunken in die Schmiede ging, ließ er eine Zange am Frühstückstisch liegen. Tsa nahm sie, ging in ihren regenbogenbunten Garten und zog mit der Schmiedezange an einem Pflanzenspross. Doch es war kein





Pflanzenspross – es war der Zipfel einer Mütze, und Tsa zog ein kleines, zeterndes Männlein daran heraus. Es war ein Hämmerling, und sie gab ihm die Zange in die Hand, auf dass er ihrem Gemahl in seiner Werkstatt ein wenig auf die Sprünge helfe. An diesem Tag hatten Tsa und Simia einiges zu lachen, doch niemand mochte den Hämmerlingen böse sein, denn sie waren stets erpicht darauf, beim Handwerk behilflich zu sein.

Ich finde diese Geschichte höchst albern, klingt es doch beinahe so, als würden die Zwölfe in einem Dorf leben. Efferd auf seinem Schiff auf dem Dorfteich, Travia kocht mittags für alle, und Ingerimm geht in seine piefige Dorfschmiede. Aber nun gut, so stellt man sich Alveran vielleicht vor, wenn man nicht weit herumkommt in der Welt.

Die Hämmerlinge jedoch gibt es wirklich, und zwar in Wehrheim und Warunk. Ich habe auch gehört, und vielleicht magst du ja auf die Suche danach gehen, dass die Hämmerlinge zahlreiche wunderliche Artefakte im zerstörten Tempel zu Wehrheim aufbewahren. Wer sich dort hinein wagt und freundlich mit den Hämmerlingen spricht, mag vielleicht aufgefordert werden, etwas für sie zu erledigen, denn diese kleinen Wesen geben sich nicht gerne mit der Menschenwelt ab und brauchen hin und wieder einen Mittler.

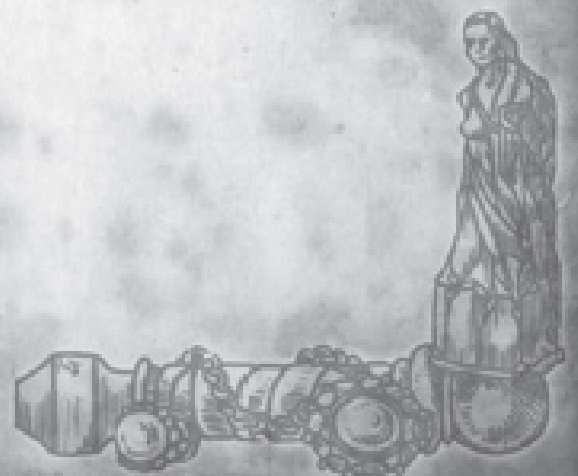
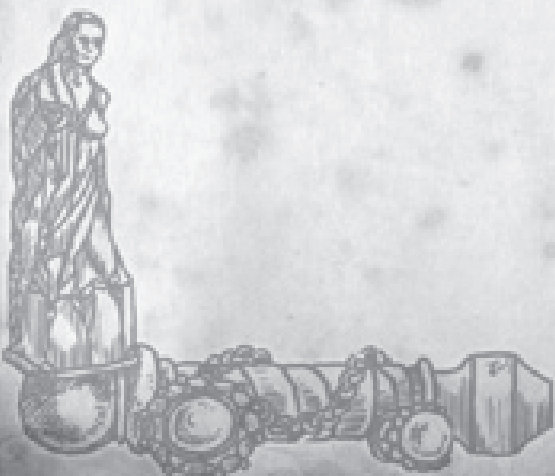
Ich habe einmal von einem jungen Mann gehört, einem Schmied auf der Walz, der in Wehrheim das Vertrauen der Hämmerlinge errang und zum Dank einen Hammer erhielt, mit dem er überall schmieden kann, und das ohne einen Amboss! Wenn er diesen Hammer schwingt, kann er Metall auf





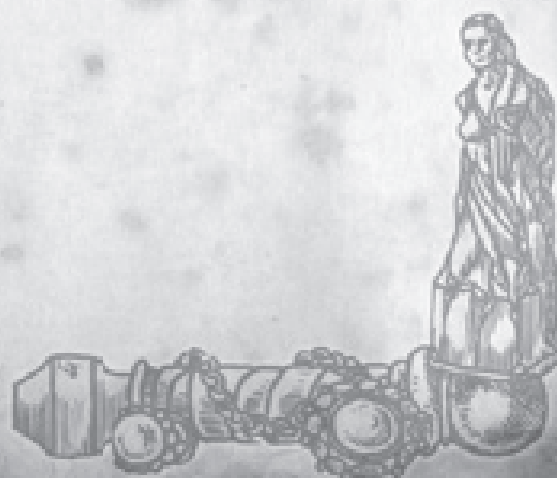
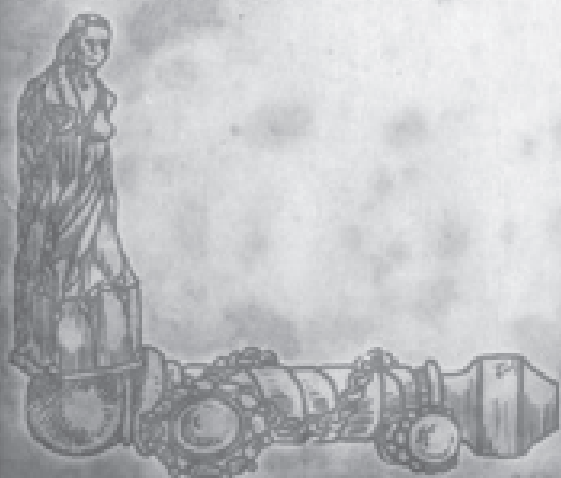
dem Erdboden oder einem Küchentisch bearbeiten! Welch großes Wunder, und wie ungemein praktisch für fahrendes Volk! Ebenfalls gehört habe ich von einem Säckel voller Zimmermannsnägel, das sich niemals leert, wenn man immer nur einen Nagel auf einmal herausnimmt – doch davon erzählte man sich zunächst in Almada und dann im Bornland, und wo dieses Säckel tatsächlich ist, kann ich nicht sagen.

Zudem traf ich einst einen Mann, der aus einem Stück Holz die feinsten Dinge schnitzen und aus einem Stein die hervorragendste Steinmetzkunst schlagen konnte. Er sagte, diese Formen lägen dem Holz und dem Stein bereits inne. Nicht er bestimme, was herauskäme, das Material selbst wüsste es schon. Dieser Mann besaß einen feinen Meißel und sagte mir, dieser Meißel schlage nur jene Splitter von Holz oder Stein, die nicht dazugehören. Ob dies nun ein zauberisches oder gar ein geweihtes Artefakt war, oder ob der Mann einfach ein unglaubliches Auge für die Werke hatte, die er schuf, weiß nur Ingerimm allein.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





VII

Zwischen Hammer und Amboss - Schöpfungen des Handwerks





Niedergeschrieben von Thorn Eisinger, genannt der Heldenschmied

Neben heiligen Artefakten und gesegneten Werkstücken gibt es unzählige unnachahmliche Kunstwerke und Handwerksstücke in den Tempeln, jedoch auch den Zunftstuben, den Werkstätten, in Burgen, Palästen und Wohnsitzen ebenso wie in den einfachen Häusern hart arbeitender Handwerker. Jedem Handwerker ist es zu wünschen, dass er ab und an spürt, wie Ingerimm seine Hand führt, dass er Dinge von großer Kunstfertigkeit oder außerordentlichem Nutzen schafft (oder beides).

Und so lasse dein geschultes Auge nicht nur in den Tempeln nach Vortrefflichem suchen! Wende deinen Blick auf Stadttore, auf Giebel und Schnitzereien, auf gemeißelte Figuren, auf gebrannte Tonware, geschmiedetes Metall, geflochtene Körbe und gewebtes Tuch – überall wirst du Ingerimms Geist spüren.

Und überall magst du selbst inspiriert werden, einem anderen Handwerker nachzueifern – suche stets nach Lehrmeistern und versuche, dir verborgenes Wissen durch Ehrlichkeit und Fleiß zu verdienen!

Auf den folgenden Seiten will ich dir einige Beispiele vortrefflicher Handwerkskunst nennen, Orte, an denen du Berufsgeheimnisse erfahren und Einblicke in gegenwärtige oder vergangene Kunst erlangen kannst.







❖ Zwölf Wunder der Menschen kannst du in Aventurien bewundern: Vom Koloss von Al'Anfa und dem Leuchtturm von Sylla bis zu den sakralen Bauten von Gareth und Beilunk legten ingerimmgefällige Handwerker zu jedem davon den Grundstein, zogen Mauern hoch, gossen Bronze, bliesen Glas und zimmerten.

❖ Vortreffliche Goldschmiede wirst du in Vinsalt finden. Zum Bospertag kommen dort viele Meister aus ganz Aventurien zusammen. Auch die feine Mechanik der Schrauben, Muttern und Zahnräder kannst du dort erlernen.

❖ In Gareth gibt es nicht nur die berühmte Stellmacherei Ferrara, sondern auch meisterliche Brenner, die berühmten Garether Plattner und meisterliche Weber.

❖ Ein Färber auf Wanderschaft sollte zu den Purpurinseln von Mengbilla pilgern. Dort wird das Geheimnis der königlichen Farbe aufbewahrt, welches nur wenigen Auserwählten zugänglich ist.

❖ Die Instrumentenbauer in der Tradition Vardaris in Belhanka sind die besten Lehrmeister für dieses musische Handwerk.

❖ Tinte aus Chorhop ist exquisit und bei Adel wie Kirchen gleichermaßen beliebt. In den dortigen Werften wird auch ein Schiffszimmermann so manches Berufsgeheimnis erfahren können.

❖ Der Uhrturm in Punin, Langer Rafik genannt, zeichnet sich nicht nur durch meisterliche Baukunst aus, sondern auch durch seine melodischen, von Zwergen gegossenen Glocken. Auch der Ingerimmtempel in Punin ist kunstvoll von den Angroschim erbaut worden.

❖ Zwergische Meisterwerke sowie zahlreiche menschlichen Handwerkern gegenüber aufgeschlossene Meister der Angroschim findest du in Angbar.





♣ Im Swafnirtempel zu Prem ist ebenfalls zwergische Baukunst am Werk: Durch ein hochkompliziertes Pumpensystem steigt stündlich eine Wasserfontäne aus dem Dach des Gebäudes heraus, das wie ein Walleib aussieht.

♣ Ein altes Meisterstück der Waffenschmiedekunst ist die Bergkristalllöwin, die sich im Besitz des tobrischen Kanzlers befindet. Wenn die Sagen stimmen, so wurde sie von den alten Alhaniern zu Ehren ihres Gottes Ingra gefertigt.

♣ In Vinsalt und Angbar wirst du vortreffliche und äußerst komplexe Uhrwerke finden. Vinsalt kann außerdem mit einem zwergischen Pumpwerk aufwarten.

♣ Hammerwerke, in denen, ähnlich einer Wassermühle, die Kraft eines Flussarms die Muskelkraft des Schmieds ersetzt, befinden sich unter anderem in Uhdenberg und Angbar. Nicht alle Geweihten sehen diese Neuerung gern, die zudem mit dem Element Efferds arbeitet, und nicht selten kommt es zum Streit zwischen traditionalistischen Geweihten und fortschrittlicheren Handwerkern.

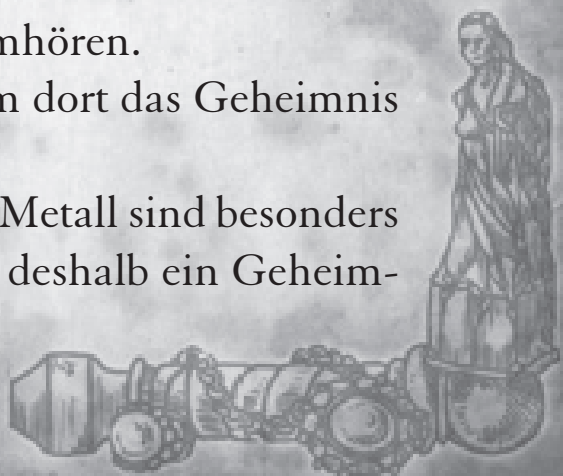
♣ Zwergische Mechaniker und Feinmechaniker findest du besonders unter den Schradoker Zwergen. Um aber als Geselle bei ihnen aufgenommen zu werden, musst du zu den Besten der Besten gehören.

♣ Herausragende Steinmetze haben die Zyklopeninseln hervorgebracht.

♣ Zur Verarbeitung von Bernstein und anderen edlen Steinen solltest du dich in Gareth oder Festum umhören.

♣ Ein Töpfer mag nach Unau reisen, um dort das Geheimnis des Unauer Porzellans zu ergründen.

♣ Berufsgeheimnisse wie das Falten von Metall sind besonders in Angbar und Tuzak bekannt und nicht deshalb ein Geheim-





nis, weil es etwa wenig Meister gäbe, die diese Kunst beherrschen, sondern weil die Prozedur schwierig ist und eine falsche Handlung zur falschen Zeit alles zunichte machen kann. Letzteres trifft auch auf die Verarbeitung magischer Metalle zu. Zudem hüten wir Kundigen diese Geheimnisse und weihen nur die fähigsten Schmiede ein. Von den Tulamiden können wir die Lehmbacktechnik zur Härtung von Waffen lernen, und von den Zwergen ist uns der Zwergenspan bekannt, eine Prozedur, bei der ein Werkstück vollständig zerspannt, Tieren wie Schrötern oder Hühnern vorgeworfen und sodann mit dem Kot wieder aufgelesen und neu geschmiedet wird. Eine Ähnliche Technik ist aus Oppstein überliefert, wo der Oppsteiner Gänsestahl seinen Ursprung hat, der als besonders hart und widerstandsfähig gilt.

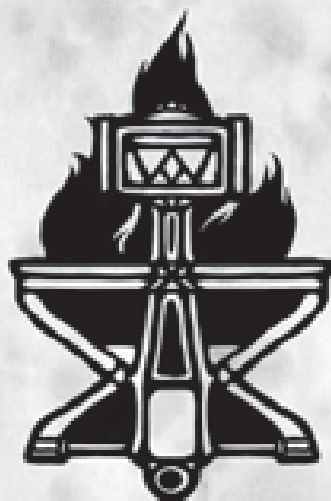
Leider kann ich an dieser Stelle nicht für jedes Handwerk ein kurzes Geleit geben, denn so mannigfach ist das Handwerk wie die Gedanken Ingerimms selbst. Du wirst immer selbst deinen Weg finden müssen, egal, ob als Kürschner, Weber, Töpfer, Küfer, Sattler, Tuchfärber, Goldschmied, Glasbläser oder Baumeister. Nimm Hilfe an, wo sie dir angeboten wird, und übe dich, um deine Kunst zu verfeinern und den Ansprüchen deiner Meister und deines Gottes zu genügen.





VIII

Nach altem
Handwerksbrauch





Worte zu den Zünften - von Gernot Twerch, Geweihter des Ingerimm zu Angbar

Die Zünfte bilden in jeder Stadt die Vereinigung der Handwerker. Wie kleinteilig dies ist, hängt mit der Größe der Stadt und der Vielfältigkeit der dort lebenden Handwerker zusammen. So mag es in Gareth die Zünfte der Waffenschmiede, Harnischmacher, Grobschmiede, Goldschmiede, Gehilzmacher und Schwertfeger geben, die in kleineren Städten vielleicht allesamt in der Schmiedezunft eine Heimstatt fänden.

Die Zünfte in Städten organisieren die Handwerker und regeln den Wettkampf zwischen diesen. Handwerker, die keiner Zunft angehören, die wegen Pfusch oder schlechtem Ruf aus einer Zunft ausgestoßen wurden oder kein Geld haben, um sich als Mitglied einer Zunft anzuempfehlen, werden in den größeren Städten meist gar nicht erst geduldet. Dadurch regelt die Zunft auch die Preise, denn ein zünftiger Handwerker wird sein Werk nicht unter Wert verkaufen. So wird die Zunft eingreifen, wenn ein Einzelner das Werk der anderen durch Niedrigpreise zu untergraben versucht.

Üblicherweise sind nur Handwerksmeister Mitglieder der Zünfte. In den Vorsitz einer Zunft wählen sie einen der ihren, und kleinere Verfehlungen dürfen sie untereinander regeln, statt sie vors Gericht zu tragen. Die Gesellen und Lehrlinge dieser Meister jedoch finden sich auch in den Räumen der Zunftstuben zusammen, nehmen an Zunftparaden und -festen teil und werden so auf das Leben innerhalb der Zunft vorbereitet.

Wo Gesellen mit ihren Meistern oder ihrer Zunft nicht einverstanden sind, bilden sich manchmal Gesellenverbände, die für bessere Bezahlung oder den gerechten Umgang zwischen





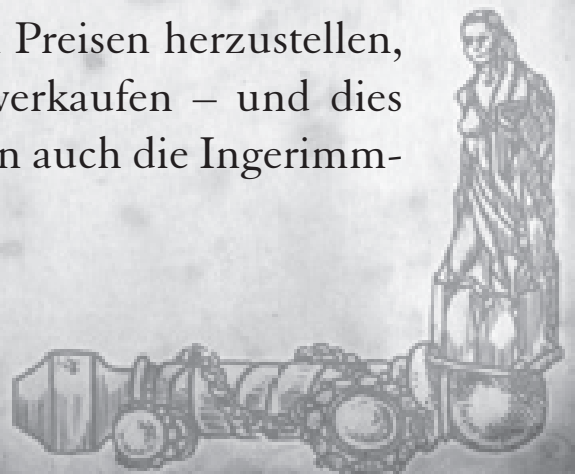


Meistern und Gesellen eintreten. Diese stoßen bei den Zünften oft auf wenig Gegenliebe, sind jedoch meist lediglich ein Zeichen dafür, dass Probleme zwischen Alt und Jung gelöst werden müssen.

Jede Zunft besitzt ein Zunfthaus, in dem die Mitglieder zusammenkommen. Dort befindet sich auch meist ein kleiner Schrein und häufig eine Lade, in der Insignien, Fahnen und Prozessionsgegenstände verwahrt werden. Die Zunft Häuser sind, je nach Ansehen und Reichtum der Mitglieder, rustikal bis prächtig eingerichtet, und häufig sind Gäste am Feierabend willkommen.

Innerhalb der Zunftstuben befindet sich meist eine Gesellenstube, wo die Gesellen unter sich sein dürfen. Die Meister aber dürfen die Stube nicht betreten, denn dort dürfen die Gesellen und Lehrlinge nach Feierabend auch einmal sagen, was ihnen auf der Seele brennt. Und nicht selten wird dort reichlich getrunken und gespielt. Meist gibt es eine Hackordnung vom Altgesellen herunter zum jüngsten Lehrling.

Gegenüber den besonders im Lieblichen Feld sprießenden Manufakturen nehmen die Zünfte eine klare Stellung ein. Ein Handwerker soll die Möglichkeit haben, sein Handwerk von Grund auf zu lernen und darin eine Meisterschaft zu erlangen. Stets ein und denselben Handgriff als ungelernter Arbeiter zu verrichten und somit im Verbund mit anderen in der Manufaktur minderwertige Dinge zu geringen Preisen herzustellen, lässt einen Menschen sich unter Wert verkaufen – und dies missbilligen nicht nur die Zünfte, sondern auch die Ingerimmkirche.



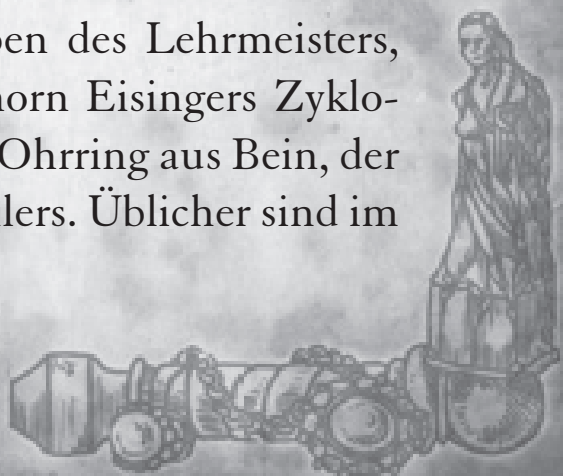


Heute hier, morgen dort -
von Zita von Moorauen, Ingerimmakoluthin
und Schmiedemeisterin zu Gareth

Die Walz ist die Erprobungszeit vieler Gesellen, ebenso wie der Novizen des Herrn Ingerimm. Novizen im Dienste des Herrn Ingerimm müssen dem Heimattempel ein Jahr und einen Tag fernbleiben.

Nicht alle Handwerker verlassen ihre Heimat, um herumzuziehen, doch höher angesehen ist derjenige, der vor seiner Arbeit am Meisterstück die Welt gesehen hat. Dabei liegt auf der Heimatstadt eine Bannmeile. Mindestens drei Jahre und einen Tag darf der ingerimmgefällige Handwerker sie nicht betreten und die Seinen nicht sehen. In den größeren Städten beginnt die Walz traditionell am 21. Ingerimm, so dass an diesem Tag junge Gesellen in Scharen die Städte verlassen, und ihre Angehörigen Tücher schwenkend am Wegesrand stehen, als würde ein Heer in die Schlacht ziehen.

Zum Zeichen ihrer Walz tragen die Gesellen ihr Handwerkszeug bei sich, einen Ohrring und ein Buch, in das ihre Meister, so sie des Schreibens mächtig sind, einen – möglichst – lobenden Vermerk hineinschreiben. Der Ohrring, von dem Meister verliehen, der einen als Lehrling ausgebildet hat, zeichnet einen als tippelnden Handwerksgesellen aus. Oft baumeln Zunftsymbole daran oder gar das Wappen des Lehrmeisters, wenn er eines hat, wie zum Beispiel Thorn Eisingers Zyklopenauge. Mein Meister verlieh mir einen Ohrring aus Bein, der geschwungen war wie der Zahn eines Keilers. Üblicher sind im





Mittelreich jedoch Silberohrringe mit reichlich Tand daran, die oft lang herabbaumeln.

Der Ohrring ist zugleich Symbol für die Handwerkerehre. Hast du ihn noch, ist alles gut, und du bist ein respektabler Geselle. Wurde er dir jedoch ausgerissen und damit dein Ohrläppchen gespalten, bist du ein Schlitzohr, und jeder Meister wird wissen, dass du mindestens einen großen Fehler begangen hast, oder vielleicht ein paar Mal zu häufig betrunken zur Arbeit erschienen bist.

Die tippelnden Handwerker, die sich selbst *Fremde* nennen, reisen von Ort zu Ort, oft über die Grenzen ihres Landes hinaus und bitten bei Meistern ihres Fachs um Anstellung und Obdach.

Zum Anklopfen verwenden sie traditionell den folgenden oder einen ähnlichen überlieferten Spruch:

*Mit Gunst und Verlaub, dem Herrn Ingerimm zum Gruße,
ein zünftiger Geselle auf Wanderschaft zu Fuße,
will hier nach alten Handwerkssitten
um Heller oder Teller bitten.
Gereist vom Kosch zum Perlenmeer
hat er nun nix zu beißen mehr.*

Ein Leben als tippelnder Geselle bedeutet allzu häufig nicht nur Einsamkeit, sondern auch Armut. Auf jeden Meister, der ihn aufnimmt, kommen manchmal zehn, die ihn abweisen. Und wenn er sich das Essen nicht selbst verdienen kann, muss er's von ingerimm- und traviagefälligen Menschen erbitten.



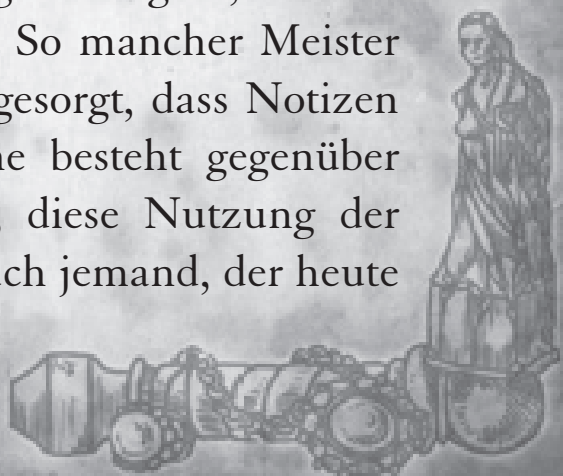


Um Arbeit, Essen und Unterkunft zu bitten, wird in der Zunftsprache *sich schmal machen* genannt. Die Zunftsprüche und Türgebete werden üblicherweise von Altreisenden an Jungreisende weitergegeben, oder von *Einheimischen*, wie Gesellen nach ihrer Walz genannt werden, an die Lehrlinge, die selbst nach der Gesellenprüfung aufbrechen wollen.

In vielen Gegenden sind die Tappelnden auf einer Stufe mit dem fahrenden Volk, den Norbarden oder Zahoris. Sie gelten als unstet, ungehorsam und verdrehen der Jugend den Kopf. Ähnlich den Zahoris haben auch die *Fremden* Zeichen entwickelt, mit denen sie sich verständigen. Denn bis man dem nächsten wandernden Handwerker begegnet, den man vielleicht vor einem Ort oder einem Meister warnen kann, können Wochen ins Land ziehen. Also behilft man sich mit Walz-Zinken, die an unauffälligen Stellen angebracht werden.

In der Traviakirche sieht man solcherlei Gebaren nicht unbedingt gern, da die Handwerker die Unstetheit in ihren Reihen auf diesem Wege noch fördern. Die Geweihtenschaft des Ingerimm hingegen erkennt die Notwendigkeit und so hält sie Meister sogar dazu an, solche Zeichen stehen zu lassen, wenn sie sie finden.

Eine besondere Rolle dabei kommt zum Beispiel dem Garethor Tor in Angbar zu. Unter dem Sockel der Statue des heiligen Rhys kann ein Wandergeselle, der aus Angbar fortgeht, sein Urteil über seinen Aufenthalt hinterlassen. So mancher Meister hat bereits bei Nacht und Nebel dafür gesorgt, dass Notizen verschwinden, doch die Ingerimmkirche besteht gegenüber Meistern und Zunftmitgliedern darauf, diese Nutzung der Statue zu erlauben. Schließlich dürfte auch jemand, der heute





selbst Meister ist, zu Zeiten seiner Walz von dieser Nachrichtenübermittlung profitiert haben.

In Angbar gibt es auch die Institution des Walzgerichtes. Solltest du also von einem Meister besonders schlecht behandelt werden, sollte er dich arbeiten lassen bis zur Erschöpfung, dir weder am Feierabend noch am Praiostag Ruhe gönnen, dich wie einen Knecht behandeln oder dir hinterher steigen, so kannst du an das Walzgericht herantreten. Dazu mußt du ein entsprechendes Zeichen an deiner Kleidung tragen, dann wirst du innerhalb weniger Tage eine Nachricht erhalten, die dich zu einem Keller führt, in dem einige Gesellen der Angbarer Zünfte versammelt sind. Dort kannst du dein Anliegen vorbringen, und es wird sich der Sache angenommen. Meist sorgen die phexgefälligen Vertreter des Walzgerichts dafür, dass der Meister auf eine Weise bloßgestellt wird, die ihm auch auf alte Tage noch einmal eine Lehre ist. Ein böswilliger Schneidermeister musste einst nackend durch Angbar laufen, um seine entwendeten Kleidungsstücke zusammenzusuchen. Diese hingen an allen möglichen Wäscheleinen der Stadt, und je eine der Verfehlungen des Meisters war mit flinker Hand auf den Stoff gestickt.

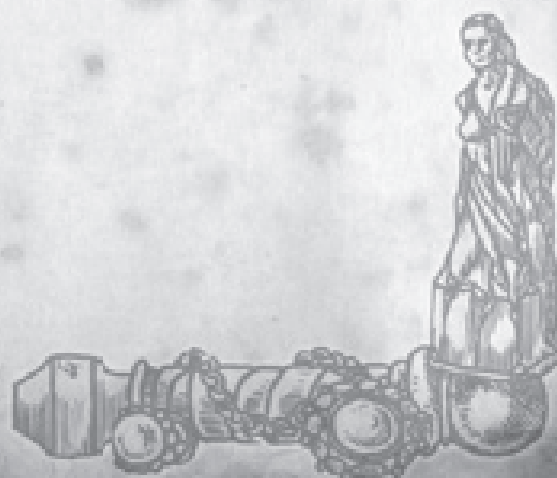
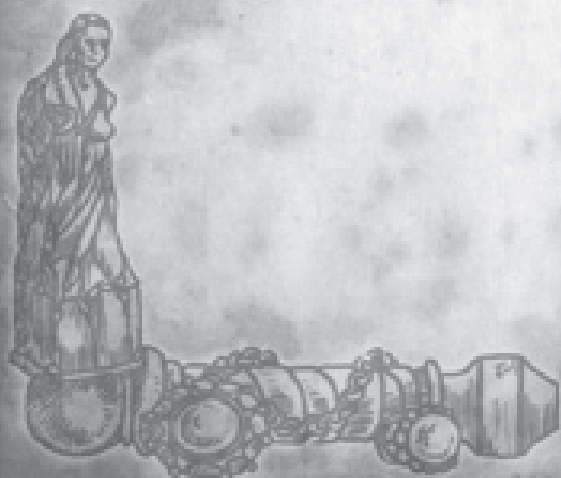
Den Zünften ist dieses Umgehen ihrer eigenen Ordnung ein Dorn im Auge, doch die Ingerimmkirche schützt das Walzgericht. Bei den Treffen soll stets auch ein Geweihter dabei sein, der die wechselnden Tagungsorte kennt. Du machst dich also nicht schuldig, wenn du dich an das Walzgericht wendest. Nur den Weg nach Angbar mußt du dafür wohl oder übel auf dich nehmen.

Bei der Walz bleibt man üblicherweise nur so lange an einem Ort, bis die Hunde nicht mehr bellen und die Leute einen grüßen. Dann ist man kurz davor, heimisch zu werden, und sollte sich wieder auf Wanderschaft begeben. Also auf zu neuen Abenteuern – mit Aves', Traviass und des Herrn Ingerimm Segen!





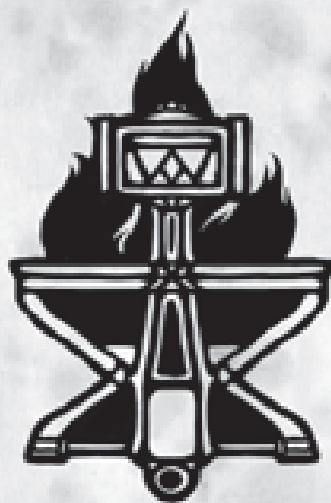
Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IX

Die Geschichte des göttlichen Handwerks





Von Jadwine Ingrimna, Meisterin der Esse im Pilgertempel am Schlund

Wo finden wir die Ursprünge unseres Glaubens? Ingerimm ist beinahe so alt wie die Zeit selbst, und er ist zu allen Zeiten von Lebewesen verehrt worden. Doch wo liegt der Grundstein unseres menschlichen Glaubens?

Die Angroschim, die bereits seit Jahrtausenden hier am Schlund zu Angrosch beten, sagen uns, dass hier der Grundstein gelegt wurde – und dass es wahrlich ein Stein war.

In Angbar soll der Feurige schon zur Zeit der Stadtgründung gemeinsam von Zwergen und Menschen verehrt worden sein. Aus der zwergischen Bezeichnung für den Dienst an Väterchen Angrosch, *Angrarimm*, wurde mit den Jahren die Bezeichnungen der Menschen für den Feurigen: *Ingra* und *Ingerimm* – das behaupten jedenfalls die Zwerge.

Aber der Kult des Feurigen sollte bei uns Menschen an einer anderen Stelle zur vollen Größe entstehen. Das Schicksal, so heißt es, führte zu einer Zeit vor etwa eintausendfünfhundert Jahren mehrere Menschen aus allen Himmelsrichtungen zusammen. Alhanier waren darunter, Simiagläubige aus dem hunderttürmigen Bosparan und Menschen, die tulamidische Feuergötzen anbeteten. Es heißt, dass sogar Vertreter der Orks sich eingefunden haben, die damals in den Landen, die heute das Mittelreich sind, marodierten. Sie alle kamen zum Schlund und bestanden dort Prüfungen. Angroschs Auge prüfte und läuterte sie, und er schenkte ihnen einen rauchfarbenen Steinblock, der der Grundstein des ersten Ingerimmtempels wurde – des Pilgertempels am Schlund. Von dort aus verbreitete sich der verschmolzene Glaube vieler Völker und wurde zu dem,

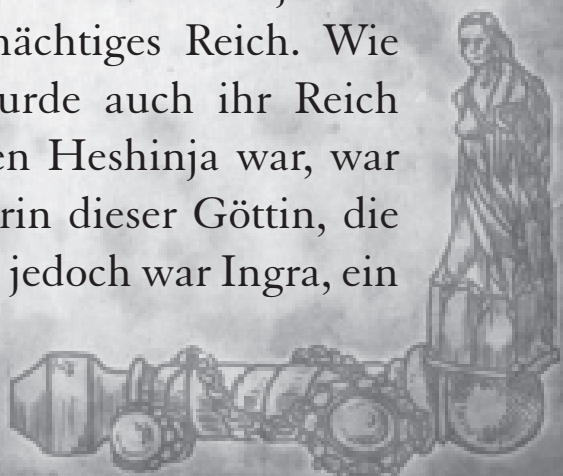


was heute die Kirche des Feurigen ausmacht. Unter den Nachfahren jener Gesellen sollen sich noch Jahrhunderte später bedeutende Handwerker befunden haben, denn der Segen Ingerimms lag auf ihrer Ahnenlinie.

Im Jahr 100 BF suchte eine Serie von Erdstößen Angbar heim, die mithilfe Ingerimms Steins überstanden werden konnte. Dies muss aus heutiger Sicht wohl als der Moment verstanden werden, an dem die Kirche des Ingerimm in ihrer heutigen Form entstand und ihren Platz einnahm unter den anderen Kirchen der Zwölfgötter. Der Tempel des ewigen Feuers in Angbar aber wurde das Zentrum des Kults.

Manche sagen, ohne den Kontakt zu den Zwergen am Schlund hätte es den Glauben an Ingerimm unter den Menschen niemals gegeben – doch wurde er nicht auch zuvor bereits, unter anderem Namen und in anderen Formen verehrt? Wurde nicht einfach aus mannigfachem Stahl eine Einheit geschmiedet unter dem Obdach der Zwerge? Jeder Stahl war bereits mit vortrefflichen Eigenschaften gesegnet, doch gemeinsam wurde eine wahrhaft kunstvolle Klinge daraus.

Die Alhanier in Tobrien, oder Alhanien, wie das Land damals hieß, beteten Ingra als einen ihrer höchsten Götter an. Heute ist nichts mehr von diesem Volk übrig außer den bornländischen Norbarden und uralten Ruinen, dereinst war es jedoch ein wohlhabendes, kunstfertiges und mächtiges Reich. Wie ihr Pantheon, ihr Götterhimmel, so wurde auch ihr Reich von Frauen beherrscht. Wo es im Großen Heshinja war, war es im Kleinen die zauberkräftige Priesterin dieser Göttin, die als Königin herrschte. Heshinjas Gemahl jedoch war Ingra, ein





Handwerker und Herr über das Feuer, und so war auch der Gemahl der letzten alhanischen Hochkönigin ein Schmied, Sildroyan. Dass die Königin selbst sich einen Handwerker zum Mann nahm, zeigt, wie hoch angesehen diese in der alhanischen Kultur, wie göttlich inspiriert Handwerk und das Transformieren von Werkstoffen gewesen sein müssen. Sechs Schwerter soll Sildroyan geschmiedet haben. Die Alhanier jedoch wurden vergessen, und das wandernde Volk der Norbarden vernachlässigte seinerseits Ingra und übt heute weniger Handwerk als Handel aus. Doch ihren guten Blick für die Wertigkeit ihrer Handelsware haben die Norbarden behalten.

Viele Pilger sah ich in meinem Tempel, aus den verschiedensten Völkern kamen sie, um dem Feurigen zu huldigen. So berichtete mir ein halbnackter Barbarenschmied aus dem Gjalskerland, das ist nahe Thorwals Gestaden, dass die Orks den Feuergott der Zwerge unter dem Namen Gravesesh verehren. Ob diese krude Behauptung, Ingerimm würde als ein Orkgötze verehrt, stimmt, vermag ich nicht zu sagen. Fest steht, dass die Orken schon viel früher als wir Menschen Kontakt, wenn auch meist kriegerischen, mit den Zwergen hatten. Dass ihre Waffen allerdings gegen jede Vermutung von hoher Kunst zeugen, die nicht ihrem eigenen, sonst eher tumben Erfindungsreichtum entstammen kann, ist ebenfalls gewiss.

Der Gjalsker berichtete ebenfalls, dass sein Volk selbst nicht den Feurigen verehrt. Sie kennen aber Geister der Esse, die Schmiede und Stahl beseelen, wodurch hervorragende Klingen gefertigt werden können. Diese Geister nennen sie Ingradûn. Und bei allem Aberglauben hinter dieser Vorstellung ist die Verwandtschaft des Wortes zu Ingra unübersehbar. Ähnlich





wie in diesem Fall sieht man das Wirken des Feurigen selbst bei den Wilden überall in Aventurien.

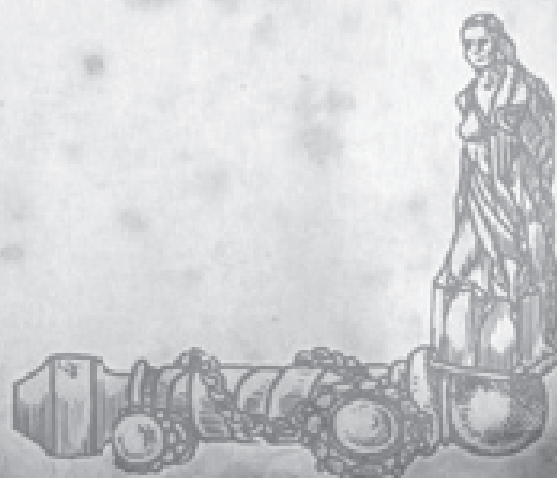
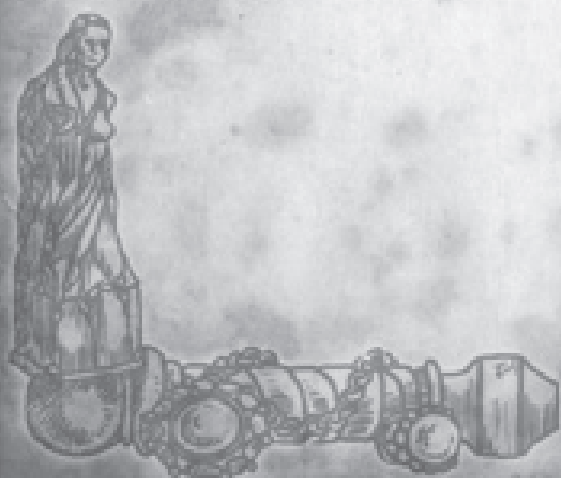
Auch bis in den hohen Norden, wo sonst der grimme Herr Firun das Land in seinem eisigen Griff hält, zu den Eisbarbaren der Fjarninger, kam der Glaube an Ingerimm. Sie nennen ihn bei einem zwergisch klingenden Namen Angara und verehren ihn als feurige Göttin, als Hüterin von Herd- und Schmiedefeuer, als inbrünstige Wesenheit, die das Herz ihres Gatten Frunu erwärmen konnte, und aus deren gemeinsamer Leidenschaft alles Leben entsteht. Ich finde diese Legende eher befremdlich, aber nun gut, andere Völker, andere Sitten. Tatsächlich sind die Fjarninger noch nicht in dem Maße mit der Schmiedekunst gesegnet wie beispielsweise die Schwarzpelze. Im ewigen Eis missen die Fjarninger das Geheimnis des Stahls, den sie aus der Erde holen müssten. Zu ihren alten Ritualen, die teilweise auch im nördlichen Bornland praktiziert werden, kannst du einige Seiten weiter noch Genaueres nachlesen.

Der Schlund ist also definitiv als der Schmelztiegel zu sehen, in dem aus vielen Kulturen ein einziger gegossen wurde. Die Angroschim hatten großen Einfluss darauf, so, wie sie auch als Lehrmeister zu vielen Zeiten den Menschen auf die Sprünge halfen. Was wäre das Handwerk heute ohne die Zwerge? Wären wir zu Großem in der Lage, oder würden wir den Fjarningern ähneln, die Ingerimm zwar verehren, denen er aber seine Gaben in großen Teilen vorenthält?





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





X

Die Kulte und ihre Geweihten





Von Ingerimm und seinen Geweihten - von Ulinai Granitherz, Meisterin der Esse zu Gareth

Die Geweihten des Ingerimm können lokal recht unterschiedlich sein. Insbesondere der Kult der Zyklopeninseln, sowie der nördliche und südliche Kult und die Ingraverehrung des Nordens unterscheiden sich voneinander.

Viele Aspekte sind sich im Kern ähnlich, denn es ist stets Ingerimm, dem wir nacheifern, und der uns die Werkzeuge zur Hand gegeben hat, damit wir die Welt in seinem Sinne gestalten. An dieser Stelle will ich dir herausstellen, was dem Ingerimmkult in ganz Aventurien gemein ist, und auch, worin sich die Tulamiden von den Mittelreichern, die Inragläubigen von den Zyklopäern unterscheiden. Über die Struktur des Angroschglaubens und auch den Schmiedegott der Orken findest du ebenfalls etwas auf den kommenden Seiten.

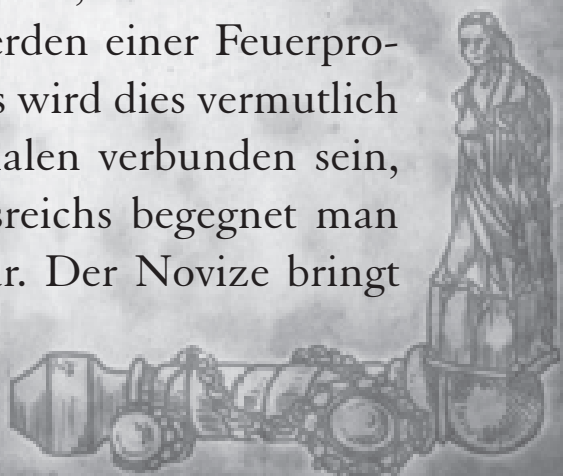
Der Ingerimmkult gehört zum zwölfgöttlichen Glauben, wenn er auch einige Eigenarten aufweist, die zwergischem Einfluss entsprungen sind. Wie bei den anderen Kulturen des Zwölfgötterglaubens beginnt auch der Ingerimmgeweihte seine Laufbahn als Novize. Wann er sich auf diese Weise zum Dienste an Ingerimm verschreibt, kann durchaus variieren. Manche Knaben und Mädchen werden bereits in Kindertagen in die Obhut eines Geweihten gegeben. Meist jedoch sind sie nicht jünger als zwölf Jahre. Andere schlagen zunächst die Laufbahn eines Handwerkers ein und finden sich dann auf solche Weise vom inspirierenden Feuer Ingerimms berührt, dass sie sich als Novizen in die Hand des Roten Gottes begeben.



Anders als bei anderen Kulturen steht jedoch im Ingerimmglauben die Ausbildung zu einem fähigen Handwerker gleichauf mit der Ausbildung zu einem Geistlichen der Kirche. Glaube und Kunstfertigkeit gehen im Ingerimmkult Hand in Hand, und kein Priester kann sich in die feurige Tiefe des Himmlischen Schmieds versenken, ohne gleichzeitig seine eigenen Fähigkeiten immer wieder aufs Neue auszuloten. Dieser Tatsache ist es auch zuzuschreiben, dass es im Ingerimmkult sowohl recht viele Laienpriester als auch viele Spätweihe gibt. So manch Handwerksmeister entdeckt im Alter seine Frömmigkeit, so manch verdienter Handwerker findet heraus, dass die Weihe die letzte Perfektion ist, die er sich im Leben erhofft. Die Geweihten werden im Tempelalltag meist von Akoluthen unterstützt, die aus den Reihen der örtlichen Handwerker stammen.

Die Novizenzeit dauert für gewöhnlich sieben Jahre, wobei man manchem Novizen, wie einem guten Werkstück, noch ein oder gar mehrere Jahre zum Feinschliff angedeihen lassen kann, wenn er nach sieben Jahren noch nicht bereit für die Weihe ist. Bei der Spätweihe ist die Novizenzeit meist kürzer, da der angehende Geweihte sein Handwerk für gewöhnlich bereits meisterlich beherrscht.

Die Prozedur der Weihe ist von Tempel zu Tempel unterschiedlich. Meist werden die Gesellenstücke vom Hochgeweihten des Tempels, dem Meister der Esse, geprüft, und sowohl die Gesellenstücke als auch die Novizen werden einer Feuerprobe unterzogen. Im Ingrakult des Nordens wird dies vermutlich mit Schmerz, vielleicht gar mit Brandmalen verbunden sein, in einem städtischen Tempel des Horasreichs begegnet man den Flammen nicht ganz so unmittelbar. Der Novize bringt





meist ein Opfer dar, das entweder von den Flammen verzehrt, oder aber später im Tempel ausgestellt wird. In Khunchom werden die Novizen immer gleich zu mehreren geweiht, da diese, gemeinsam mit den Rondranovizen, eine eingeschworene Gemeinschaft bilden. Wie es auch vonstatten geht, dass die göttliche Macht den Jüngling oder die Maid durchfließt, nach der Weihe durch den Hochgeweihten des Tempels erhält der Geselle der Esse seine Laterne mit der Flamme, die jeweils ein Jahr lang unauslöschlich brennt. Diese Laterne hat er entweder selbst gefertigt, oder ein Geweihter oder Akoluth, der in der Lehre Pate für den Novizen stand, überreicht ihm diese als Geschenk. Der Geselle wird mit einem ledernen Gürtel gegürtet, den die selbst gefertigte Gürtelschnalle ziert. An diesen steckt der Hochgeweihte ihm auch den Hammer, den der Geselle von nun an mit sich führt.

Unmittelbar nach der Weihe wird die Gesellin der Esse fortgeschickt, um zum ersten Mal ihr Können außerhalb der Heimat zu behaupten und neue Erkenntnisse hinzuzugewinnen. Diese Zeit der Walz kann durchaus auch länger dauern, denn manch junger Geweihter findet Gefallen daran, Ingerimm immer neu zu entdecken und wandert Jahre oder Jahrzehnte umher.

Wird der Geweihte sesshaft, wird er dies vermutlich zunächst in einem der zahlreichen Tempel. Dort widmet er sich seinem Handwerk und übt sich in der Vervollkommnung, trägt Wissen über den Kult und über Kunstfertigkeiten des Handwerks zusammen und leitet Gottesdienste und Andachten.

Zum Tempelvorsteher, dem Meister der Esse, wird ein Geweihter meist erst nach vielen Jahren der harten Arbeit, in denen er sich und seine Werke stets sowohl vor Menschen als auch vor den Göttern beweisen konnte. So ist denn auch die Inge-



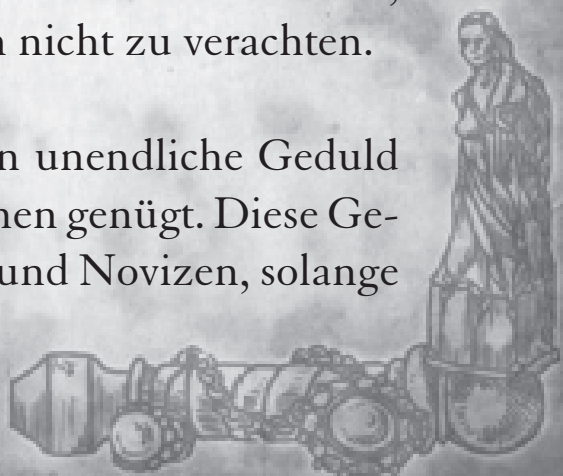


rimmkirche in Aventurien recht geordnet und auf Streben und Meisterschaft bedacht. Natürlich gibt es immer wieder Ausnahmen. So ist zum Beispiel die heilige Ilpetta zur Wahrerin der Flamme aufgestiegen, ohne zuvor einen Tempel geleitet zu haben. In der Regel aber gibt es eine klare Struktur, der die fleißigen und leidenschaftlichen Geweihten des Gottes folgen. Dies ist ja auch einsichtig: Wo beispielsweise die Kirchen der Tsa und des Aves sprunghaft sind und es durchaus vorkommen kann, dass ein vagabundierender Geweihter sich plötzlich für einige Zeit als Oberhaupt der Kirche wiederfindet, weil es den Launen der Gottheit entspricht, steht die Kirche des Ingerimm ganz im Zeichen der Tatsache, dass es nur Lohn gibt, wo vorher Fleiß gewesen ist. Wer stets das Beste gibt, darf verdient darauf hoffen, zu hohen Würden zu gelangen. Der Weg Ingerimms ist nicht von Zufall, sondern von der eigenen Hände Arbeit, Geduld und der Leidenschaft abhängig, mit der man für seine Ziele einsteht.

Dies sind drei Aspekte, die jedem Ingerimmgeweihten innewohnen:

♣ **Die Freude an der Schaffenskraft:** Kein Ingerimmgeweihter wird einer Zeit voller Muße und Untätigkeit entgegenfiebern. Auch Schaffenspausen gehören zur Arbeit, doch grundsätzlich geht ein Ingerimmgeweihter stets gerne an die Arbeit, bis ihn im Alter seiner Augen Licht oder seiner Hände Kraft verlässt, und selbst dann ist ein Ratschlag von ihm nicht zu verachten.

♣ **Geduld:** Ein Ingerimmgeweihter kann unendliche Geduld zeigen, bis ein Werkstück seinen Ansprüchen genügt. Diese Geduld zeigt er auch mit seinen Lehrlingen und Novizen, solange



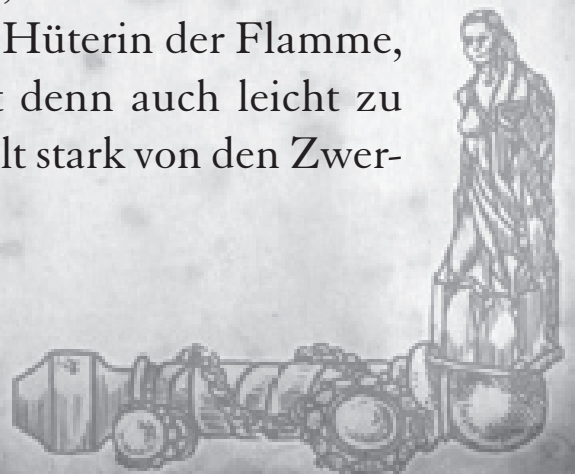


sie ehrlich bemüht sind. Er wird nicht müde, das Werkstück so zu formen, wie er es in seinem Inneren vorgesehen hat – und kostet es ihn auch mehr Anläufe, als ein einfacher Handwerker willentlich in Kauf nehmen würde.

✠ **Die Leidenschaft des Feurigen:** Wie im Herzen eines Vulkans schlummert auch in einem Geweihten stets die zweisehnidige Kraft des Feuers. Es kann wärmen wie Traviass Herdfeuer und ein Vorbild für andere sein, es kann geduldig brennen. Doch es kann auch hervorbrecben, es kann wüten, und so sind Ingerimmgeweihte nicht selten auch für ihren Jähzorn, ihre Wut und, ja, auch ein wenig für ihre Unduldsamkeit bekannt. Ein Ingerimmgeweihter duldet es nicht, dass ein Feuer gelöscht wird, denn auch sein Feuer muss stets in Gang gehalten werden. Ohne das Feuer ist er nichts, und mal brennt es hoch, mal glimmt es niedrig.

Der mittelaventurische Ingerimmkult

Der mittelaventurische Ingerimmkult, zu dem ich an dieser Stelle auch das Liebliche Feld zählen möchte, ist der wohl am weitesten verbreitete und auch politisch stärkste Zweig der Ingerimmkirche. Gerade in Städten üben die Geweihten großen Einfluss auf die Zünfte aus und formen so das Stadtbild mit. Das Zentrum des Kultes liegt in Angbar, und dort stehen der höchsten Geweihten des Kontinents, der Hüterin der Flamme, zwei zwergische Helfer zur Seite. So ist denn auch leicht zu verstehen, dass der mittelaventurische Kult stark von den Zwergen geprägt wird.







So wie die Zwerge ihr ganzes Leben Angrosch verschreiben, so wie er der Urvater ist und auch das Ende, so gibt es auch Ingerimmgeweihte, die das tröstende Feuer, welches der Travia innewohnt, Tsas Schaffenskraft oder sogar die verzehrende Kraft des Todes, die sonst Boron zugeschrieben wird, stattdessen im Herrn Ingerimm finden. Es gibt natürlich viele Geweihte, die mit einer verstärkten Öffnung des Kultes zu den anderen Kirchen dem entgegenwirken wollen, doch der zwergische Einfluss bleibt nach wie vor erhalten.

Die Ingerimmkirche hält ihre schützende Hand in Dorf und Stadt über alle Handwerker. Es gibt sogar Tempel und Geweihte, die den unzünftigen Handwerkern helfen, wie der Eschenroder Ingerimmtempel in Gareth. Allerdings besteht eine erbitterte Feindschaft zwischen der Kirche des himmlischen Schmieds und den Manufakturen, in denen keine ausgebildeten Handwerker mehr ihr Wissen an Lehrlinge weitergeben, sondern wo einfache Arbeiter darauf gedrillt werden, nur einen bestimmten Handgriff zu verrichten. Diese Einrichtungen sind vor allen Dingen im Horasreich verbreitet, und sie arbeiten äußerst schnell und effektiv. Die Kirche predigt jedoch, dass diese Neuerung im Gegensatz zu Ingerimms althergebrachten Idealen steht, da sie das handwerkliche Können des Einzelnen oft missbraucht oder gar mit Füßen tritt. So ist denn auch der Schnitterbund, der sich nach Rhÿs dem Schnitter benannt hat, entstanden.

Vom Schnitterbund

Der Schnitterbund hat es sich zum Ziel gemacht, die Traditionen des Handwerks zu wahren, und dieses eigentlich hehre Ziel verfolgen sie auch mit geradezu rabiaten Methoden. Es sind größtenteils junge Handwerker, angeführt von





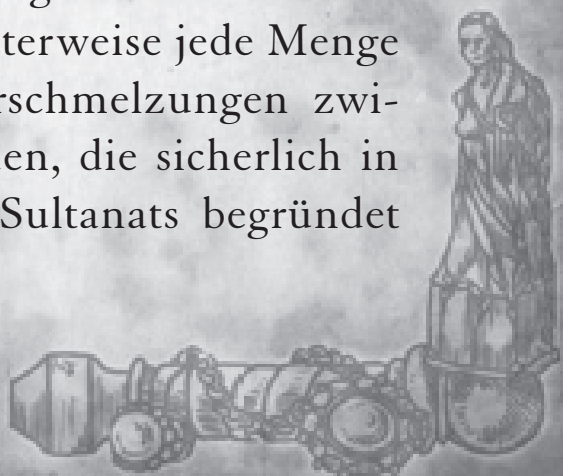
Geweihten oder Akoluthen, und ihre Taten sind gefürchtet. Besonders in den vielgescholtenen Manufakturen stehlen sie Werkzeuge oder wichtige Teile und Werkstücke, ohne die eine weitere Herstellung der Erzeugnisse nicht möglich ist. Manchmal brennen sie jedoch auch gleich eine ganze Werkstatt nieder, die ihrer Meinung nach Ingerimm gefrevelt hat, und überlassen es Ingerimms Feuer, zu entscheiden, ob etwas gerettet werden kann.

Sicherlich sind die horasischen Manufakturen nicht der Inbegriff des ingerimmgefälligen Handwerks, doch solche vermeintlichen Neuerungen werden sich ohnehin nicht durchsetzen. Und so bleibt fraglich, ob es wahrhaft göttergefällig ist, wenn man zur Wahrung des Althergebrachten zu solchen Mitteln und sogar zu Gewalt greift.

Angeblich besitzen die Schnitter, derer die Gerichtsbarkeit aufgrund ihrer Verschworenheit nur sehr selten habhaft wird, jedoch Kontakte zu einflussreichen Geweihten. Es gibt sogar Gerüchte, dass sie aus unterschiedlichen Quellen heimliche Unterstützung erhielten. Doch worüber man wenig weiß, wird viel gemunkelt.

Der tulamidische Ingerimmkult

In den Tulamidenlanden ist die Verehrung des Handwerkgottes bei weitem nicht so stark ausgeprägt wie weiter nördlich. Dafür können hier aber interessanterweise jede Menge altertümliche Verknüpfungen und Verschmelzungen zwischen den Gottheiten beobachtet werden, die sicherlich in der Vergangenheit des Diamantenen Sultanats begründet liegen.

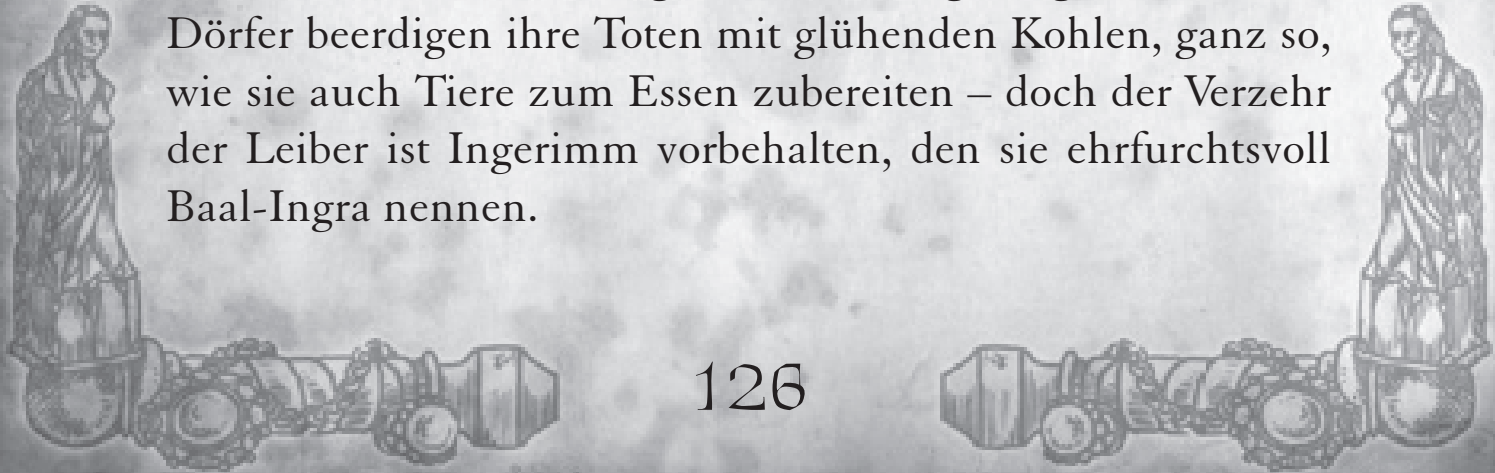




So gibt es beispielsweise in Aranien die Sitte, in Ingerimms Namen Wiesen und Felder niederzubrennen, weil aus der Asche Peraines Saatkörner offenbar besser wachsen können. Eine abgeschwächte Variante sind Fackelzüge und Fackelfeste auf den Feldern, in die je nach Region auch Fruchtbarkeitsriten der Rahjakirche mit hineinspielen.

In Khunchom hingegen ist der Ingerimmkult untrennbar mit dem Rondrakult verbunden. So wie in der alten Sage Rondra, Ingerimm und Kor gegen die Vielleibige Bestie kämpfen, so sind die Geweihten dieser Kulte in Khunchom nach wie vor Waffenbrüder. Den Ingerimmgeweihten obliegt in dieser Konstellation vor allen Dingen das Fertigen von Waffen und Wehr. Dennoch ist der Khunchomer Kult wild, kriegerisch, und auch die Geweihten sind leidenschaftliche Kämpfer. Sie zeichnen sich besonders durch Furchtlosigkeit und die tulamidische Körperbetonung aus, die sie nackt in den Flammen tanzen lässt.

Tiefer im Mhanadidelta gibt es auch noch alte Bestattungsriten, die stärker an Ingerimm als an Boron gemahnen. Dort ist Ingerimm als einäugiger Riese dargestellt, der mit seinem Feuer die Toten verzehrt und mit dem Rauch in den Himmel aufsteigen lässt. Manche Dörfer verbrennen die Toten auf Scheiterhaufen und kippen die Überreste einfach in den Mhanadi, in der Annahme, dass alles, was Ingerimm aus dem Leib retten wollte, bereits gen Alveran aufgestiegen ist. Andere Dörfer beerdigen ihre Toten mit glühenden Kohlen, ganz so, wie sie auch Tiere zum Essen zubereiten – doch der Verzehr der Leiber ist Ingerimm vorbehalten, den sie ehrfurchtsvoll Baal-Ingra nennen.



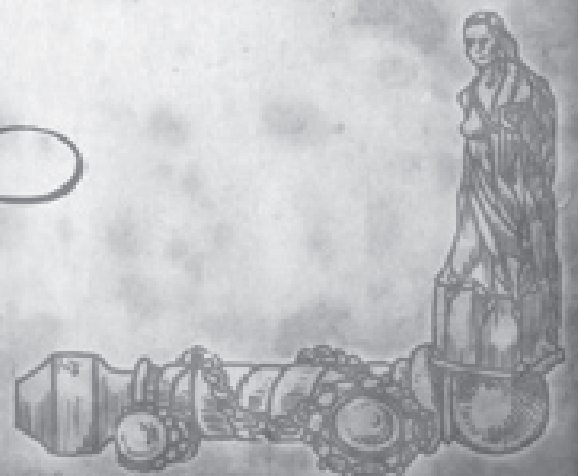


Der zyklopäische Ingerimmkult

Die zyklopäischen Handwerker und Geweihten sind von einem anderen uralten Zweig des Ingerimmglaubens inspiriert: So wie die Zwerge den Glauben Mittelaventuriens formten, standen die Zyklopen Pate für den zyklopäischen Kult. Und so verbindet sich auf den Zyklopeninseln das Schöngeistige der Liebfelder mit der rohen Urtümlichkeit der Zyklopen.

Hier finden sich einige Vulkanheiligtümer, deren tiefere Höhlen häufig ausschließlich von den mysteriösen Einäugigen benutzt werden, während die höher gelegenen Kavernen von menschlichen Geweihten Heim- und Werkstatt sind. Doch auch gemauerte Tempel mit himmelhohen Säulen und kunstfertigen Statuen finden sich auf den Inseln. Dort werden die Gottesdienste abgehalten, wohingegen die Geweihten sich in den einsamen Kavernen häufig in Entrückung begeben und Inspiration suchen, dem Gesang der Zyklopen lauschend, die in der Tiefe über Lava, Erz und Feuer ihrem Tagwerk nachgehen.

Häufig pflegen die Geweihten freundschaftliche Beziehungen mit den Zyklopen, was sich jedoch scheinbar noch schwieriger gestaltet als die Freundschaft mit einem Zwergen. Zyklopen sind fremdartige Geschöpfe, groß und mäßig intelligent, zumindest nach menschlichen Maßstäben. Sie sind jedoch wohl in größerem Maße in der Lage, Ingerimm zu verstehen als wir Menschen, so wie ein älterer Bruder wohl den Vater besser versteht als der jüngere.







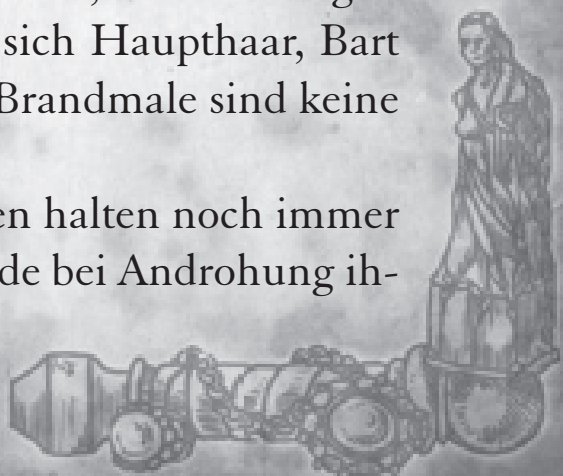
Vom Ingrakult des Nordens

Der Ingrakult hat seinen bedeutendsten Tempel im weit abgelegenen Notmark. Die Inrageweihten pflegen jedoch ohnehin keine politischen Beziehungen untereinander, und jeder Tempel lebt diesen archaischen Kult so, wie es dort bereits seit Jahrhunderten gehalten wird. Die Inragläubigen verstehen die Flammen als die Sprache des Gottes, doch nicht immer ist es einem Menschen vergönnt, sie zu verstehen. So glauben sie, dass Brände, Feuersbrünste, Katastrophen und Vulkanausbrüche stets einen Zweck verfolgen, dessen Sinn sich vielleicht dem Einzelnen nicht erschließt. So flehen sie denn Ingra auch nicht um Vergebung an, sondern bitten demütig bis hitzig um Erleuchtung und Einsicht.

Auch das Erz verehren sie in einer urtümlichen Form, als von Ingerimms rohen Kräften geschaffen, und verkünden, Sumus Leib selbst wohne das Göttliche inne. Ja manch einer von ihnen begreift die Welt selbst als von Ingerimm aus Flammen geschmiedet und sieht Sumu als das erkaltende Erzeugnis seines Schaffens.

Wenn Inrageweihte umherwandern, so sind sie oft sogenannte Feuerleser oder Feuerdeuter. Sie versuchen, alle Formen des Feuers verstehen zu lernen und tragen ihr Wissen im Heimattempel zusammen. Diese Geweihten verlieren sich selbst mehr als andere in den spielenden Flammen, manche wagen sich gar zu nahe heran und verbrennen sich Haupthaar, Bart und Haut, und auch rituell zugebrachte Brandmale sind keine Seltenheit.

Einige Lehnsherren in den rauen Gefilden halten noch immer an der alten Sitte fest, dass Waffenschmiede bei Androhung ih-





res Todes nicht den Umgang mit ihren eigenen Erzeugnissen erlernen dürfen. Denn wenn diese ingragefälligen Handwerker derartige Wunderwerke aus Feuer und Stahl schaffen können, wären sie damit nicht auch weit mächtigere Streiter als die Adligen selbst?

Hier in Notmark verehren wir Ingra so, wie er wünscht, von uns Sterblichen verehrt zu werden.

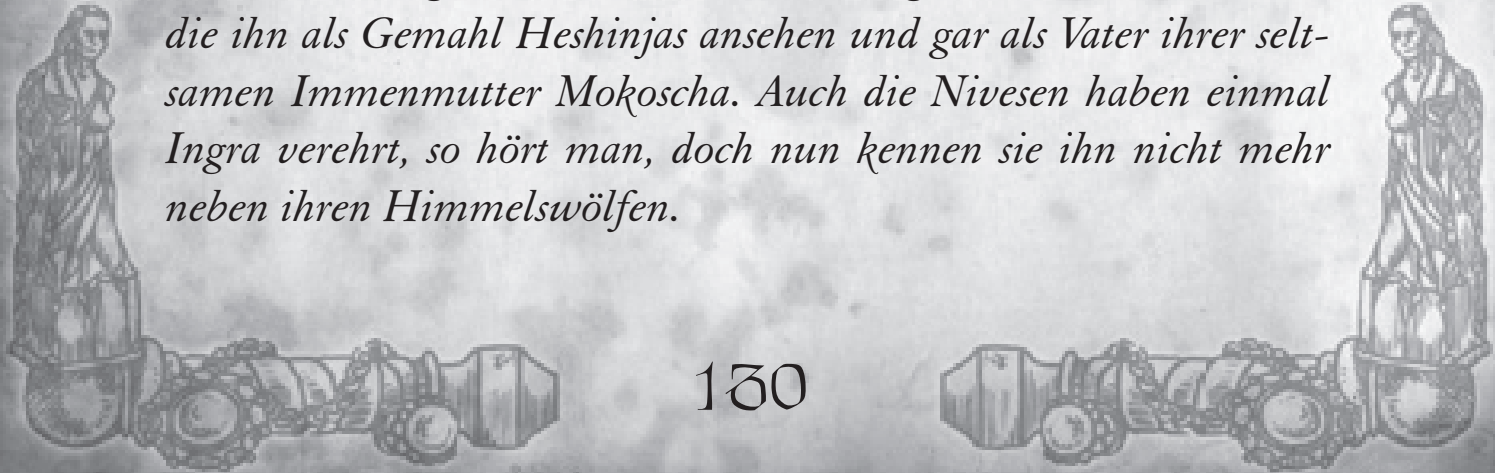
Ingra zu dienen, heißt, in Flammen zu stehen, und erwarte nicht leichtfertig, dass dies ohne Schmerzen einhergeht!

Ingras Heiligtum hat sich vor Äonen bereits an diesem Ort aus der Erde gehoben – ein Vulkan, dessen Schlund unter dem Tempel noch geöffnet ist. Wenn du näher trittst, wirst du in sein Auge blicken, und wenn du unwürdig bist, wirst du es schnell erkennen, denn seine Hitze versengt dich und verhindert, dass du dich ihm näherst. Denke nicht, wir fügen uns Schmerzen zu, weil wir Barbaren sind! Wir tun es, weil Ingra es von uns verlangt, um uns seiner als würdig zu erweisen.

Er will unser Blut im Stahl. Er will die Knochen unserer Ahnen. Er verlangt alles von uns, denn als einfache Sterbliche müssen wir das Feuer der Erkenntnis schüren. Sei unsterblich für Ingra. Sei ewig!

—Arascha Walroder, Ewige Schmiedin des Ingrakults

Dort oben in Notmark haben sie eine ganz eigene Vorstellung vom Glauben an Ingerimm. Sie nennen ihn Ingra, wie die Norbarden, die ihn als Gemahl Heshinjas ansehen und gar als Vater ihrer seltsamen Immenmutter Mokoscha. Auch die Nivesen haben einmal Ingra verehrt, so hört man, doch nun kennen sie ihn nicht mehr neben ihren Himmelswölfen.



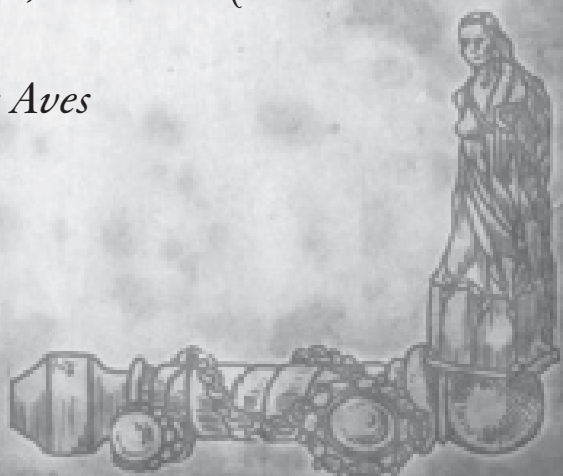


Ob diese Form der Verehrung Ingerimms dort ihren Ursprung haben mag, oder ob die Ingraanhänger sogar Kontakt mit den Eisbarbaren hatten, die ebenfalls eine eigenartige Vorstellung vom Herrn haben, vermag ich nicht zu sagen.

Es gibt Geweihte, die auch den Inraglauben in diesen Völkern wieder ans Tageslicht holen möchten. Anders als die Barbaren, die sehr interessanten heidnischen Hokuspokus veranstalten, aber keinerlei Weihe oder Liturgie kennen, haben sie in Notmark eine klare Hierarchie. An der Spitze steht schon seit Jahrzehnten Arascha Walroder (mit mir weder verwandt noch verschwägert). Fast unwirklich ist ihre Erscheinung, das Haar schwarz von Ruß, Gesicht und Arme von Narben übersät. Nur selten tritt sie aus ihrer düsteren Höhle ans Tageslicht und so ist ihre Haut von Ruß und Asche grau. Wie eine Statue wirkt sie, und ebenso unbeweglich kann sie sein, wenn jemand mit ihr spricht, an dem ihr nichts liegt. Wenn sie jedoch am Schlund ihres Vulkans steht, kommt ihre Leidenschaft der eines Derwischs in der Wüste gleich, der zu Ehren seines Götzen unermüdlich trommelt. Häufig fließt bei ihren Zeremonien Blut, und nicht nur ihr eigenes, soviel nur als Warnung!

Unter der Ewigen Schmiedin, Arascha, stehen noch einige Eherne Schmiede, ihre Geweihten. Die Novizen nennen sie dort Kupferne Schmiede und für Akoluthen besitzen sie keine besondere Bezeichnung, weil sie diese wohl auch nicht sonderlich hoch achten. Sie erwarten vollkommene Aufgabe in Ingerimm, und diese kann man wohl nur als Geweihter leisten.

—Pedder Walroder, reisender Geweihter des Aves





Von der Bruderschaft des lodernden Feuers

Diese Bruderschaft trat zur Zeit der borbaradianischen Invasion aus dem Dunkel der Geschichte. Angeblich existiert diese Geheimgesellschaft bereits seit Jahrhunderten und besteht nicht nur aus Ingerimmgeweihten und -akoluthen, ingragläubigen Feuerlesern und Feuerdeutern, sondern auch aus Druiden, die das Feuer zu ihrem Element erwählt haben. Sie setzen sich mit allen Formen des Feuers auseinander, auch mit der verdorbenen Seite dieses Elements, die von Ingerimms dämonischem Widersacher geschürt wird. Sie versuchen, die Unterschiede zu erkennen, das dämonische Feuer zu ersticken oder mit den reinigenden göttlichen Flammen zu bekämpfen.

Doch auch bei profanen Feuersbrünsten erforschen sie die Ursachen, und so helfen sie, trotz ihrer Affinität zu den Flammen, so manches Mal bei der Aufklärung von schändlichen Verbrechen wie Brandstiftung.

Die Feuerleser reisen auf der Suche nach stets neuen Formen des Feuers durch die Lande, und wenn sie darin bereits Erfahrung gesammelt haben, so dürfen sie sich Feuerdeuter nennen. Die Feuerdeuter aber versuchen, den Sinn hinter Feuern, Erdbeben und Vulkanausbrüchen zu erkennen und solche Ereignisse als Ingerimms Willen vorherzusagen.





Von Angrosch und seinen Geweihten

Einiges hast du bereits aus diesen Zeilen erfahren, Freund des Feuers. Ich hatte die Ehre, von den Zwergen die Kunst zu erlernen, wie man Stahl faltet. Also hör gut zu, was ich zu sagen habe. Wichtig ist, zu verstehen, dass die Angroschim nicht einen Gott des Handwerks haben, sondern Angrosch ihr ganzes Dasein bestimmt. Herdfeuer, Feuertaufe, Tod, Kampf, Freude, Liebe – all dies ist Angrosch, und nur er allein. Unter den Händen der Zwerge wird Stahl zu Meisterwerken, wie sie sonst nur Zyklopen fertig bringen. Ihre Stimmen singen im Takt von Amboss und Hammer und ihre Feindschaft gilt den Drachen, denn dafür hat Angrosch sie geschaffen. Die Aufgaben der Angroschpriester mögen auf den ersten Blick denen der Ingerimmgeweihten ähneln, aber vor allem ist es der Daseinszweck der Zwergenpriester, die Zwergenvölker zusammenzuhalten, Angroschs Willen zu deuten und sie vor den Einflüsterungen des Drachen zu schützen.
—Hawlogh, Meisterschmied aus der Wildermark

Festgefügte Ränge sind selten in der Priesterschaft Angroschs. Vielmehr gehen wir nach Alter, aber auch nach Art des priesterlichen Wirkens:

Hüter der Esse – Sie ehren Angrosch in den Hallen ihrer Sippe und teilen ihre Weisheit mit den ihren. Sie stellen das Gros der Priesterschaft.

Hüter der Tradition – Sie studieren die Geschichte und enträtseln in den Zeichen des Angram die Geheimnisse der Altvorderen.

Hüter der Wacht – Sie wagen sich aus den Stollen, als Botschafter zwischen den Zwergenvölkern, stets auf der Suche, den Weltenmechanismus in der Fremde zu studieren und Angroschs Ideale auch in der Fremde zu bewahren.



Jeder Novize muss sich nach seiner Weihe auf die Reise begeben, um nicht nur von seinem Meister geprägt zu sein, und sei es nur einige Stollen weiter. Zur Weihezeremonie erhält er ein Hämmerchen vom Hochgeweihten, das ihn als Priester zeichnet, und an welchem der Kundige auch seine Volkszugehörigkeit ablesen kann. Ansonsten trägt er zweckmäßige Kleidung in dunklen Tönen und rot, wie es sich für einen Angroschpriester gehört. Zu großen Zeremonien trägt er aber eine ererbte Robe, mit allerhand Metall verziert. Wohnen und Wirken soll er in Tempel und Werkstatt mit Mann oder Weib und Kindern.

—Ingrascha, Tochter der Irida, Matriarchin der Brillantzwerge

Die vier Völker der Angroschim verehren Angrosch auf ihre jeweils eigene Weise, auch wenn die Unterschiede klein sind. Denn schließlich sind wir alle die Kinder des Weltenerbauers. Wo die Ambosszwerge reichlich Kampf und Bier in ihre religiösen Feiern miteinbeziehen und die Brillantzwerge diejenigen Künste in Ehren halten, die ihnen Fekol und Simia schenkten, haben sich die Hügelzwerge in ihrer gemütlichen Verehrung zu sehr den Menschen zugewandt und die Bedrohung des Drachen schon fast vergessen. Im Gegensatz dazu erinnern sich die Erzzwerge gut an den alten Feind. Ihre Gottesdienste sind außerdem stark geprägt von der Zahlenmystik, in der sie die Weisheit Angroschs zu erkennen suchen.

Es gibt auch Angroschim, die Angrosch als Konstrukteur eines riesigen Mechanismus ansehen, der sich einem Uhrwerk gleich unaufhaltsam weiter dreht und alles in der Welt in Gange setzt und sogar vorherbestimmt. Genauso mag es Zwerge geben, die Edelsteine sammeln, die sie einst Angrosch überantworten wollen, damit dieser daraus das Herz der Urmutter Sumu zusammensetzt und



sie damit wieder zum Leben erweckt. Aber auf welche Art auch immer, Angrosch ist unser Stammvater.

Zudem kennen wir einige Bünde, die die Menschen als Orden bezeichnen würden. Dies sind die Dur Morator ka drax, der Orden der Drachentöter und der Orden der Organa, die sich alle mit der ehrwürdigsten aller Aufgaben befassen, dem Kampf gegen das Drachengezücht und seine verderbte Magie!

—Trommok, Sohn des Tralak, Leiter der Schule des Drachenkampfs zu Xorlosch

Von Gravesh und den Orks

Die orkische Verehrung des Gravesh ist uns nach wie vor ein Rätsel. Doch wir haben Berichte über das Wirken dieses Götzen und seiner Diener zusammengetragen, denn es erscheint uns nicht unwichtig, zu wissen, was geschieht.

—Ulinai Granitherz, Meisterin der Esse zu Gareth, 1035 BF

Zu unterstellen, Gravesh und Angrosch seien zwei Namen für denselben Gott, ist Blasphemie, Häresie, Ketzerei! Was hat dieser Götze in einem Büchlein für ingerimmgefällige Handwerker zu suchen, das frage ich mich! Solch lästerliche Gedanken verführen die Jugend, und auch scheinbar harmlose Geschichten können eine ungeahnte Wirkung entfalten, wie der Funke einer Kohle auf Papier!

—Grabur Sohn des Farbug, Hochgeweihter der Bergfreiheit Eisenwald

Die Orks kennen neben ihren Götzen Tairach und Brazoragh auch einen Handwerksgott. Zunächst dachte ich, dass auch sie damit





den Feind unseres Gottes meinen, jenen unheiligen Schmied, der ~~Angrimm~~ genannt wird. Doch ich traf einst in Tobrien einen jungen Graveshpriester, der mir sterbend einige Geheimnisse anvertraute. Er und seine Sippe, die sich Graveshs Gelbauge nennen, kämpfen aus den umliegenden Bergen und Wäldern gegen Yol-Ghurmak, versetzen der Dämonenstadt im Namen ihres Gottes Nadelstich um Nadelstich, und bewahren alte alhanische Heiligtümer in den Bergen.

Dies tun sie im Namen Graveshs, und ich glaube, dass dieser und unser Ingerimm, der Angrosch der Zwerge und der Ingra der Alhanier ein und derselbe Gott sind, auch wenn mich manch Geweihter eine Ketzerin für so etwas nennen wird.

Ingerimm scheint es mit Gleichmut zu nehmen, dass so viele Kreaturen ihn anbeten, und so sollten auch wir Menschen es nicht als Frevel, sondern als Bereicherung sehen, dass es auch unter den Orks solche gibt, die ihn hören und ihm gehorchen.

Dass Gravesh die Orks lehrt, wie sie das Sternenmetall bearbeiten können, das doch Phex selbst vom Himmel warf, zeigt uns, dass er mehr mit ihnen vorhat, als wir ihnen zugestehen möchten.

—Zita von Moorauen, Meisterschmiedin

Als einer von wenigen Menschen kann ich wohl von mir sagen, dass ich dort war – und zurückkam, um zu berichten. Ich war in Kharkush, der Esse des Orkenreichs, wie man die Stadt auch nennt. Und ich war nicht nur dort, um zu sehen, ich war auch dort, um zu hören, und so bringe ich Geschichten und Erkenntnisse, Lügen und Wahrheiten mit.

Die Stadt schmiegt sich an eine Felsflanke des östlichen Firunswalls. Dort verschachteln sich ihre steinernen Häuser, Schlote ragen auf, Türme und Mauern befestigen dieses Bollwerk, das sich in die Tiefe des Berges bohrt. Hier findet man keine umherziehenden, brand-

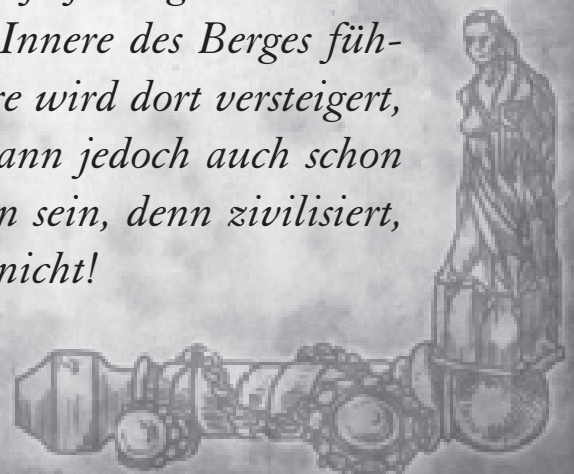


schatzenden, nomadischen Orks, sondern schlaue, findige und handwerklich aufs Feinste geschulte Kreaturen. Es mögen mehr als tausend von ihnen sein, und noch einmal so viele Sklaven haben sie in ihre Schmieden, tiefen Stollen und Minen geschleppt. Manche davon werden dort geboren und fristen ihr elendes Leben, bleich, haarlos und ausgemergelt, im Fels, aus dem sie Gold und Silber, Mondsilber gar, Blei und Eisenerz herausholen. Einer der größten Schätze dieser Orks ist die Zwergenkohle, die Verhüttungs- und Schmiedeprozesse sehr viel effektiver macht als der Pferdedung, den ihre nomadischen Vettern benutzen, um das Grassodenerz zu verhütten.

Im Firunswall finden sie auch Kupfer, das sie zu kultischen Zwecken verwenden, sowie Glanzkies und Tiefenblende, mit dem sie Messing herstellen. Die roten Metalle gelten ihnen als Zeichen ihres Gottes Tairach.

[...]

Wenn man als Mensch einen Ziegenkopf auf einem Speer mit sich trägt, weist man sich als Händler aus, und bringt man dann auch noch Metalle oder bereits fertige Waffen zum Tauschen mit, wird man eingelassen. Es soll die älteste aller Orkenstädte sein, doch sie wirkt nicht alt. Ohrenbetäubend sind die Hammer- und Sägewerke, der Klang aus den teils ober-, teils unterirdischen Schmieden. Gießereien haben sie dort, für Gusseisen, Bronze und anderes Metall, für große, grobe Dinge und kleine, beinahe filigrane; für Schmuck und Statuetten und Rüstzeug. Man wies mich in die gewaltigen Kupferhallen, die in einem würfelförmigen Gebäude beginnen und dann in großen Hallen ins Innere des Berges führen. Besonders herausragende Schmiedeware wird dort versteigert, gegen das höchste materielle Gebot. Das kann jedoch auch schon einmal Kopf und Besitz eines Mitbietenden sein, denn zivilisiert, nein, das sind die Orken auch in Kharkush nicht!



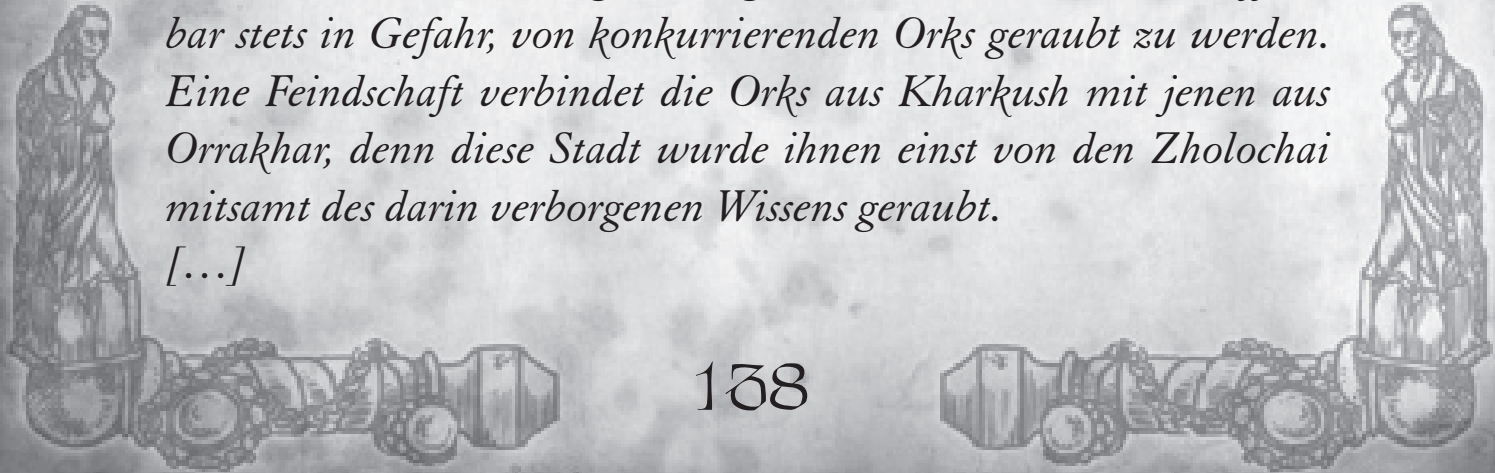


Im Tumult einer Versteigerung floh ich aus den Kupferhallen – ich fürchtete um meine nackte Haut, doch floh ich in meiner Angst über grobe Treppenfluchten in die Stollen unter der Stadt. Dort war vor mir sicher niemals eine Menschenseele, und trotz meiner Furcht um Leib und Leben gab ich mir große Mühe, mich zu verstecken und in die Werkstätten zu spähen.

Graveshpriester segneten jeden Handgriff, und ich begann zu begreifen, welch urzeitlicher Zauber dort auf dem Handwerk liegt. Wie sehr vergisst man als Mensch, wie geheimnisvoll all diese Vorgänge sind, während derer sich das in Stein verborgene Erz zu einem fertigen Werkstück wandelt, wenn man nur an einem der Arbeitsschritte tagtäglich beteiligt ist. Das Blitzen in den Gesteinsbrocken, das Erhitzen in den Rennöfen, die feurige Schlacke, die herausrinnt, und das Metall, das heiß darin verbleibt. Das Ausschmieden der Barren und Stangen, die Hitze der Essen, der Takt der Hämmer. Bei den Orken ist es von einem tiefreligiösen Tun begleitet, von alten Ritualen, von vielleicht sinnlosen Gesten, Worten, Gesängen. Nicht jedes dieser Rituale, die dieses Wunder begleiten, ist sinnvoll. In manchem erkannte ich Inspiration, aus anderem sprach der Wahnsinn, und nicht selten sterben Sklaven und Handwerker an den Stahlkochen und Hochöfen.

Nur die Graveshpriester, die Meister des Stahls, besitzen das Wissen, das für jeden Schritt vonnöten ist, und so wird jeder einzelne von ihnen von einem mächtigen Krieger geschützt, denn sie sind offenbar stets in Gefahr, von konkurrierenden Orks geraubt zu werden. Eine Feindschaft verbindet die Orks aus Kharkush mit jenen aus Orrakhar, denn diese Stadt wurde ihnen einst von den Zholochai mitsamt des darin verborgenen Wissens geraubt.

[...]



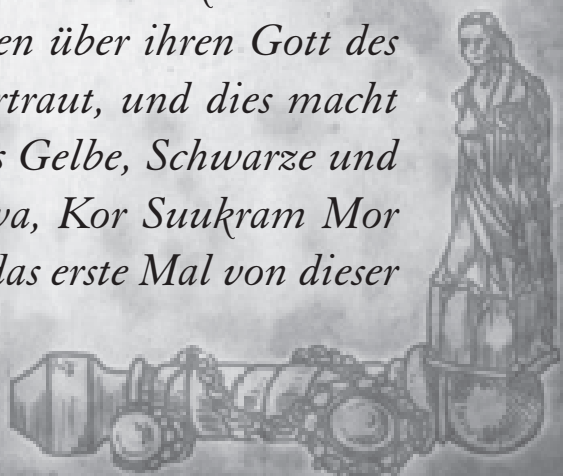


Das Gedächtnis der Graveshpriester ist legendär. Nicht ein einziges niedergeschriebenes Wort kennen die Orks, und doch haben sie ein Wissen, das sie vermutlich einst von den Zwergen erlangten, über Jahrtausende aufbewahrt und verfeinert.

Ich schlich mich sogar in den von gewaltigen Steinmonolithen und Obelisken gestützten Tempel ihres Götzen Gravesh, und ja, manche ihrer Priester scheinen tatsächlich auf jene Art von Ingerimm gesegnet zu sein, wie wir menschlichen Geweihten es sind. Jedoch opferten sie dem Gravesh in einer Grube, aus der lodernde Flammenzungen emporleckten, einen Waldschrat, und die Kreatur schrie, als seine Borke aufplatzte, dass ich es niemals vergessen kann. Wie kann es sein, dass Ingerimm dem keinen Einhalt gebietet? Oder bin ich nun doch verblendet, und es ist in Wahrheit der Widersacher, jener Schänder der Elemente, dem sie huldigen?

—Ingrion Weigelmahr, Geweihter des Ingerimm aus dem Svelttal

Gravesh ist bei den meisten Orks nicht annähernd gleichrangig mit Tairach oder Brazoragh. Im Kastensystem der Orks blicken viele Jäger und Krieger auf die findigen Handwerker herab. Nur bei den Korogai wird ihm als Halbbruder Brazoraghs große Ehre zuteil. Dort heißt es, Tairach habe einen Samen in eine Angroschna gelegt, so dass diese ihm Gravesh gebär. Und als Tairach die Grenze ins Totenreich überschreiten wollte, hieß er seine Söhne, ihn zu töten. Gravesh, der das Erz in die Erde gelegt hatte, formte daraus eine Axt, mit der Brazoragh seinen Vater zerstückelte. Doch noch mehr grausige Sagen kennen die Orken über ihren Gott des Handwerks, und eine davon ist uns zu vertraut, und dies macht mich stutzig: Auch die Orken glauben, dass Gelbe, Schwarze und Rote Sichel entstanden, als Gravesh Hazava, Kor Suukram Mor und Rondra Imithrida schwangen. Als ich das erste Mal von dieser

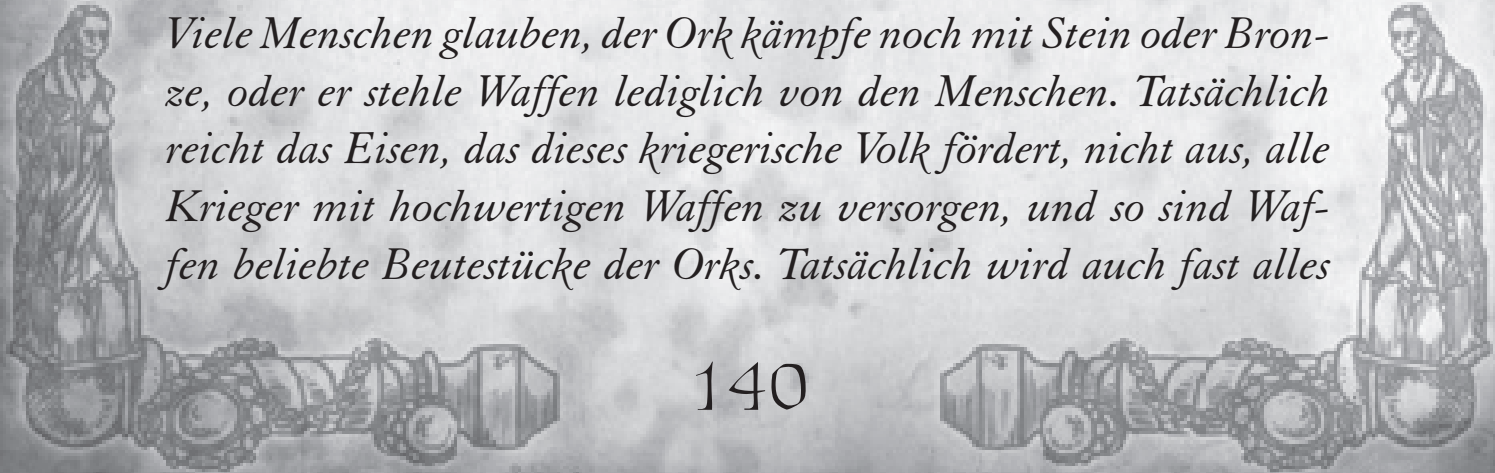




Sage hörte, die doch der unseren so sehr ähnelt, beschloss ich, dem Ursprung des Gottes Gravesh auf den Grund zu gehen. Geschichten, Legenden, kryptische Deutungen führten mich in eine Zeit vor 4.000 Jahren, als die Sippe des Aboralm am Tag des Zorns aus Xorlosch verbannt wurde. Sie gründeten die legendäre Binge Umrazim, versklavten Teile des orķischen Korogaivolks, was sich jedoch in einem Aufstand der Geknechteten rächte. Umrazim wurde verheert und ist seither verschollen, und die Orķen besitzen nun das Wissen um die Schmiedekunst. Schändliche Bündnisse gehen sie mit den gefallenen Tiefzwerge ein, obgleich sie sie nicht hoch achten. Doch es heißt, auch manch wackerer Angroscho hat sich zu Gravesh bekehren lassen. So hütet der Ambosszweig Margosch den Graveshtempel in der Orķenstadt Khezzara. Er soll ein wahnsinniger Angroscho sein, dessen zerstörerische Wutanfälle ihm den Respekt der Orķen eingebracht haben. Der Angroscho Turven Sohn des Turgai ist der Gefährte Mardughs, des einstigen Häuptlings über Rorkvell.

Die Orķs nennen Gravesh auch den Meister des Feuers, den Herrn der Erdentiefen, Grawosch, Hangrahesch, Angrowasch, Inkra und, in einer Mischform mit ihrem Gott Tairach, Angarai. Nun frage ich: Ist es vermessen zu glauben, dass Angrosch und Gravesh zwei Namen für ein und denselben Gott sind?

—Angreta, Tochter der Ingrinka, hügelzwerge Angroschgeweihte und Gelehrte



Viele Menschen glauben, der Orķ kämpfe noch mit Stein oder Bronze, oder er stehle Waffen lediglich von den Menschen. Tatsächlich reicht das Eisen, das dieses kriegerische Volk fördert, nicht aus, alle Krieger mit hochwertigen Waffen zu versorgen, und so sind Waffen beliebte Beutestücke der Orķs. Tatsächlich wird auch fast alles



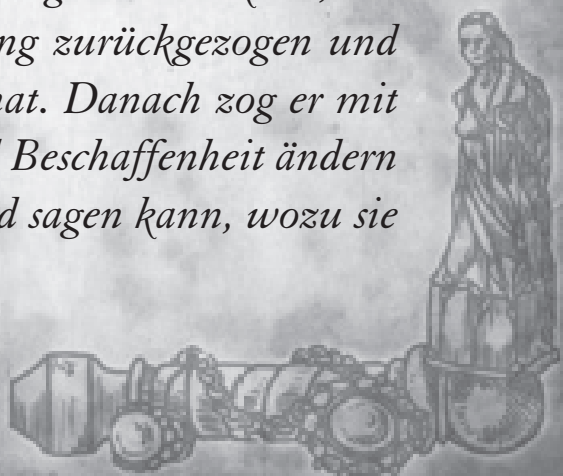
Eisen, das sie erbeuten, für das Schmieden von Waffen verwendet. Für Rüstungsteile und Dinge des täglichen Lebens verwendet der Ork Messing, aus Silber, Gold und Bronze werden Körperschmuck und Kultgegenstände gefertigt. Da ist es wenig verwunderlich, dass manchen Orks Gravesh als zweiter Kriegsgott gilt, wäre man ohne ihn doch kaum in der Lage, anders zu leben als die Goblins, die in den Augen der Orken niedere, weibische Kreaturen sind.

—Lorea da Varna, die Vielgereiste, Goldschmiedin und Nandusakoluthin aus Vinsalt

Folgendes heißt es von den Graveshpriestern, und mehr kann man wohl kaum über sie herausfinden, ohne dass man den Kopf verliert:

Sie sind in Rottöne gekleidet, eine Farbe, die sonst nur den Priestern des Tairach zusteht. Bei Stämmen, die Gravesh gering achten, tragen sie hingegen ein flammendes Gelb, darüber eine dicke Leder-schürze in Feuerfarben und einen Schmiedehammer. Diesen benutzen sie nicht als Waffe. Zu diesem Zweck haben sie eine kunstfertig geschmiedete Klinge bei sich, einen Arbach oder eine Axt.

Es heißt, es gibt drei heilige Artefakte des Gravesh: Seinen Hammer – dies sei ein gewaltiger Schmiedehammer aus schwarzem Sterneneisen, den die Finsterkammzwerge erobert haben. Seinen Schild – dieser sei in Tobrien, wer weiß, zu welchem Zweck. Und seine Kette, die erst geschmiedet wurde, nachdem der Sternenregen im Jahre 1030 BF niederging, und zwar vom Häuptling über Rorkvell, der sich zum Werden dieses Werkes ein Jahr lang zurückgezogen und seine Stadt Unbill und Wirren überlassen hat. Danach zog er mit der Kette fort, die angeblich ihre Länge und Beschaffenheit ändern kann, und von der nicht einmal ihr Schmied sagen kann, wozu sie nütze ist. Diese Orks!





Außerdem steht in der Nähe der Orkenstadt Khezzara der mächtige Monolith, der Brazoraghs Fluch genannt wird. Damit kann der Oberhäuptling der Orks, Aikar genannt, angeblich den Naturgewalten Einhalt gebieten. Und alle Erzählungen darüber lassen mich schwer vermuten, dass diesem Stein eine Liturgie innewohnt, die wir Ingerimms Zorn verschone uns nennen, höchst merkwürdig. Der Fels ist angeblich von einem Stierkopf gekrönt, doch was hat dieser Stiergötze mit dem Schmiedegott der Orks zu tun?

—Goffreik, wandernder Baumeister und Laiendiener des Ingerimm aus Enqui

Und da schüttet Phex seine Schatzkammer aus, und zwar wo? Genau über den Orken. Phexverflucht, keine Ahnung, was das zu sagen hat! Und dann ist auch noch dieses rote Zeug da überall drin, das die Orks sogar ihrem vermaledeiten Kupfer vorziehen. Cupritan heißt es, und wertlos ist es, außer du überlebst es, das Zeug dem Orken zu verkaufen.

—Alrik, Sternengoldsucher im Svelttal

Vom Widersacher, dem Schänder der Elemente

Mehr als ein paar Worte sage ich euch zum Jenseitigen Schänder der Elemente, und man sollte ihn auch beim Namen nennen: ~~Agimoth~~ wird er von seinen Dienern genannt, und es ist wahr, dass sie in seinem Namen Großes schaffen.

Sie stellen ihn als flammenden Baum dar, als Dorngesträuch oder Berg voller Schrunden und Zähne. Über vier Elemente soll der Knechter gebieten: über Feuer und Erz, doch auch über Luft und Humus, und tatsächlich sind dies auch die Elemente, die das inge-

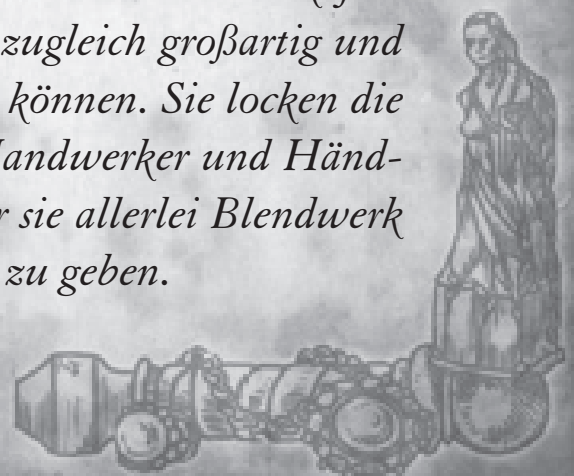


rimmgefällige Handwerk benötigt. Auch, wenn Luft und Humus Ingerimms Geschwistern Efferd und Peraine zugeordnet sind, so gäbe es doch ohne Luftstrom und ohne Kohle keine Glut in der Esse.

Jene, die AGM anbeten, opfern ihm verdorbene Formen des Elements: giftigen Staub, modernde Erde, Faulgase. Auch Opfer aus Fleisch und Blut nimmt der Verderber des Handwerks an, und sie verbrennen sie bei lebendigem Leib, so heißt es. Da nichts ihnen lieber ist als Qual, schneiden sie Meisterhandwerkern die Finger ab und Wissenden die Zungen, wenn sie ihrer habhaft werden und opfern diese dem AGM. Sie zerbrechen Kunstwerke und pervertieren Handwerksgerät, und all das mehrt seine Macht und die seiner Anhänger. Das Zentrum seiner Macht auf Dere ist wohl Yol-Ghurmak, das er hat wachsen lassen, und das beinahe in den Niederhöhlen zu liegen scheint.

Dort verehren sie den Dämon im ~~Agimothäum~~, einem gewaltigen Tempel, in dessen Mitte eine Feuersäule aufsteigt. Herrscherin über diesen Tempel ist Garla Gengris, die sich als Priesterin ihres finsternen Herren sieht.

Beinahe liebevoll nennen sie AGM den Feurigen Vater, und im finsternen, stets vom Sonnenlicht abgeschnittenen Yol-Ghurmak ist Feuer das beherrschende Element. Er sendet in der Stadt Dämonen aus, die ihre Form verändern können, um vielfältige Dienste zu erfüllen. Es gibt Menschen, die sich dies geschickt zunutze machen, und für diese mag Yol-Ghurmak, wo sie ungehindert ihrem Tun nachgehen können, ein wahres Paradies sein. Yol-Ghurmak fertigt in AGMs Sinne Handwerkswaren, die zugleich großartig und heimtückisch, nützlich und schrecklich sein können. Sie locken die ehrbaren, ingerimm- und phexgefälligen Handwerker und Händler mit ihrer jährlichen Warenmesse, bei der sie allerlei Blendwerk veranstalten, um sich weltlich und harmlos zu geben.





Ich selbst bin einst dort gewesen. Ich weiß, dass der Name der Stadt, ebenso wie der Name des Dämons im Mittelreich nur gewispert wird. Dass man versucht, sich einzureden, Yol-Ghurmak sei unbedeutend, seit es Galotta verloren hat. Doch es strebt nach alter Größe, und ist zudem nach wie vor Heimstatt eines Splitters aus der Dämonenkrone, was niemand unterschätzen sollte. Viele hoffen, dass die Dämonen, die die Yol-Ghurmaker verehren wie gierige Götter, sie früher oder später verschlingen, und dass von diesem Vorposten der Niederhöllen nur eine sich selbst verzehrende Geisterstadt bleibt. Das zu hoffen ist schön und gut, doch Warunk hat sich auch nicht selbst befreit, oder? Auf die Yol-Ghurmaker kann man nicht hoffen. Die Stadt verleibt sich alles ein, was sich in ihr befindet – jeder Gedanke von Widerstand erstickt dort. Das alte Ysilische Erbe wird zerfressen, verdreht und korrumpiert, so dass nichts Gutes in der Stadt übrigbleibt.

Die Ingerimmkirche des Mittelreichs und auch des Bornlands und natürlich des freien Nordtobriens muss sich dringend mit Yol-Ghurmak und dem Heptarchen Leonardo befassen. Es kann nicht genug Spitzel und Sabotage gegen die Händler und Handwerker dort geben, und kein ehrbarer Händler sollte sich arglos als Handelspartner an diese Stadt wenden, die wie ein Geschwür auf Dere ist!

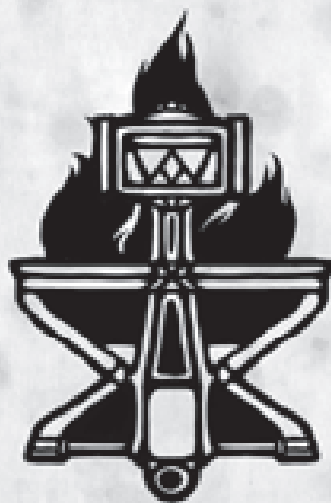
Auch Bruder Basalthar in Angbar hat dies erkannt. Er ruft alle Menschen, die dem Wirken des Erzdämons begegnet sind oder gar aus der dämonischen Stadt entkamen, auf, ihr Wissen in Angbar zusammenzutragen. Wenn du also etwas weißt, was helfen kann, diesem Schandfleck auf aventurischem Boden zu schaden, reise nach Angbar und erstatte Basalthar Bericht!

—Zita von Moorauen, Meisterschmiedin zu Gareth



XI

Anregung zur Ausgestaltung
von Geweihten des Ingerimm,
Angrosch und Gravesesh sowie
Skizzen zur Regeltechnik





Sie finden an dieser Stelle einige Anregungen zum Spiel mit Geweihten des Handwerksgottes – hier begeben wir uns also aus dem Rahmen der aventurischen Quelle und wenden uns der Umsetzung am Spieltisch oder beim Liverollenspiel zu.

Einen Geweihten des himmlischen Schmieds zu spielen

... ist vielseitig wie das Handwerk selbst. Gemein ist ihnen feuriges Temperament und zugleich scheinbar unendliche Geduld, Begeisterungsfähigkeit und der Willen, das ganze Leben lang dazuzulernen. Das macht einen Geweihten des Ingerimm zu einem dankbaren Charakter, wenn es heißt, ins Abenteuer auszuziehen. Zudem ist ein Ingerimmgeweihter zumeist ein loyaler Freund, dem Ehrlichkeit und Fleiß sehr wichtig sind.

Doch es gibt dennoch viele verschiedene Aspekte, die man am Spieltisch umsetzen kann: Gehört der Charakter einem Bund an, wie den Schnittern oder den Feuerlesern? Ist er vom Ingerakult beeinflusst und huldigt dem Feuer auf archaische Weise? Geht es ihm um die Vervollkommnung seines Handwerks oder hat er andere Ziele? Sucht er nach den Wurzeln seines Glaubens, bei Zwergen oder Zyklopen? Ist er gar selbst ein Zwerg, dessen Angroschglaube an vielen Stellen fremdartiger ist als der zwölfgöttliche Kult? Oder ein Ork oder Halbork, der seine Aufrichtigkeit sehr viel mehr unter Beweis stellen muss, wenn er von menschlichen Geweihten oder Handwerkern lernen will?

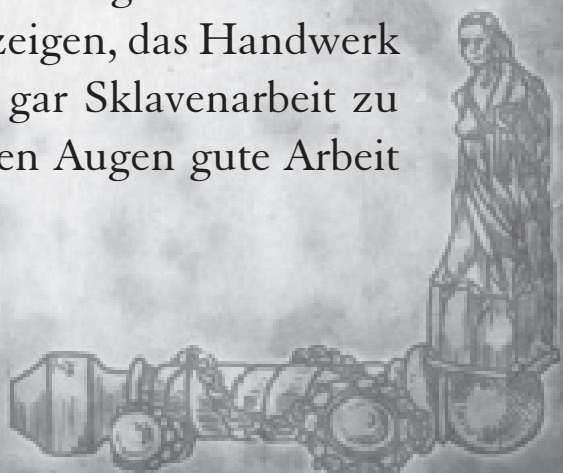


Gebote und Verbote, Tugenden und Ideale

✠ **Wahrung des Feuers:** Das vielleicht im Abenteuerleben kniffligste Gebot – der Geweihte darf nicht zulassen, dass ein Feuer in seiner Gegenwart vollständig gelöscht wird. Bei Bränden ist es jedoch üblich, dass auch Geweihte helfen, das Feuer einzudämmen. Ein Haus wird ein Geweihter jedoch niederbrennen lassen, wenn es bereits in Flammen steht. Doch auch er wird sich dafür einsetzen, die umgebenden Gebäude zu retten und Personen und Gegenstände vor den Flammen in Sicherheit zu bringen. Ein Geweihter des Ingerimm ist kein Narr. Er kennt sich aus mit dem Feuer, kennt es in beinahe allen Spielarten. Er wird keinen Waldbrand in Kauf nehmen, indem er ein flackerndes Lagerfeuer zurücklässt. Er kann beispielsweise die verbliebene Glut in einem Topf mit sich führen und damit das nächste Feuer erneut entzünden. Eingedenk der Tatsache, dass es ohnehin allgemein nicht üblich ist, ein Herdfeuer verlöschen zu lassen, da doch der Aufwand, es wieder anzuzünden, viel zu groß ist, ist dies keine ungeschickte Vorgehensweise.

✠ **Wahrung des Erzes:** Auch dem Element Erz fühlt der Geweihte sich verpflichtet, was in der Praxis meist heißt, dass er keine sinnlose Verschwendung duldet – und natürlich keine dämonische Perversion.

✠ **Wahrung des Handwerks:** Ein Ingerimmgeweihter wird sich äußerst intolerant bei Bestrebungen zeigen, das Handwerk zum Beispiel durch Manufakturen oder gar Sklavenarbeit zu ersetzen. Ein Handwerker leistet in seinen Augen gute Arbeit und ist unersetzlich.





♣ **Opfer von Kostbarkeiten und Handwerkskunst:** Diese Opferbereitschaft kann durchaus unterschiedlich ausgelegt werden. Während in mittelreichischen Tempel die Opfergaben meist dem Tempel gespendet und dann dort ausgestellt oder benutzt werden, werden sie in den Tulamidenlanden gerne zerbrochen und im Ingrakult dem Feuer dargebracht, das sie verzehrt.

♣ **Die Seele des Feuers und die Form des Erzes:** Demut und Geduld, Fleiß und Geschick sind die Tugenden eines Ingerimmgeweihten. Er ist sich seines Könnens bewusst, strebt jedoch stets nach Verbesserung und prahlt nicht mit dem, was er bereits erreicht hat. Geduldig arbeitet er sein ganzes Leben lang an sich selbst – um Ingerimm zu gefallen, nicht sich selbst oder anderen.

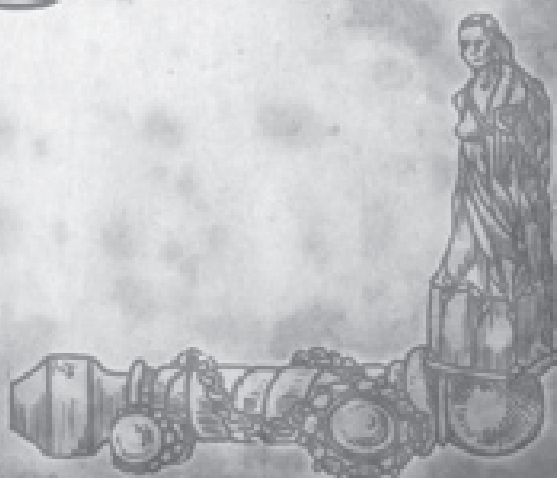
♣ **Zorn und Kraft:** Feuer und Erz können geduldig, beständig und friedlich sein, doch sie haben auch eine andere Seite, und auch diese gilt es zu achten und zu pflegen. Der Zorn eines Ingerimmgeweihten zeigt sich nicht nur in seinen Werkstücken. Er soll seinen Zorn wie das Feuer einer Esse schüren, um die daraus entstehende Schaffenskraft für sich zu nutzen!





Mit einem Geweihten des himmlischen Schmieds spielen

Hier können natürlich manchmal Wasser auf Feuer, Luft auf Erz prallen. Dem Ingerimmgeweihten kann in der Gruppe eine Sonderrolle zufallen, oder vielmehr: eine Rolle als Sonderling. Sein massiver Unwillen, ein Feuer zu löschen, oder seine Versunkenheit in das Handwerk können eine Herausforderung für eine Gruppe sein. Zudem lässt er sich nicht eindeutig in eine Schublade packen. Er ist kein Kämpfer, kein gesellschaftsorientierter Charakter, kein reiner Wildniskundiger, obwohl er all dies auch sein kann. Er ist ein geweihter Handwerker – doch dies muss keine Einschränkung für die Gruppe darstellen. Die Gruppe kann nicht nur von seinen handwerklichen Fähigkeiten und seiner Verbundenheit zu einem Gott profitieren, denn ein Geweihter im Spannungsfeld zwischen Tradition und Erfindungsreichtum hat zahlreiche Facetten, die eine Gruppe bereichern. Er kann phantasievolle Auswege finden, die sonst keiner sieht, Bollwerk gegen finstere Mächte sein, ein treuer Freund, ein Unterstützer im Kampf und ein Mentor in handwerklichen Belangen.





Liturgische Theologie

Auch der Ingerimmkult unterliegt, wie das Handwerk, einem steten Wandel, und so sind die Bräuche und kultischen Handlungen zur Anrufung des Gottes regional sehr verschieden. Die Ausgestaltung in diesem Vademecum soll als Inspiration für Ihr Spiel dienen. Die Regeltechnik und weitere Möglichkeiten zur Ausgestaltung finden sie im **Liber Liturgium** sowie in **Wege der Götter**.

Das Erlangen neuer Liturgien mag, wie das Erlernen neuer Berufsgeheimnisse, Ziel einer Reise und somit Abenteuer aufhängen für einen Ingerimmgeweihten sein. Beachten Sie, dass nicht alle Geweihten ihre Kenntnisse weitergeben können. Hierzu benötigt der Lehrmeister die Liturgie INDOKTRINATION (Liber Liturgium S. 190), und vielleicht bedenkt er einen möglichen Schüler mit Prüfungen, in denen dieser sich als würdig erweisen muss.

Auch in der Ingerimmkirche und besonders im Angroschkult der Zwerge ist es vorgekommen, dass bei Katastrophen oder durch vorzeitiges Ableben eines potentiellen Lehrmeisters Liturgien verloren gegangen sind. Ein Geweihter kann sich durchaus der Herausforderung stellen, überlieferte Fragmente in einem alten Zwergentempel oder zyklopäischen Mauerresten zu suchen und die Liturgie zu rekonstruieren; auch dies ist Handwerk in seiner ingerimmgefälligsten Form!

Und einem besonders in seinen Glauben, in sein Können und seine Leidenschaft vertieftem Helden kann es sogar gelingen, von Ingerimms feurigem Atem inspiriert zu werden. Dann mag er in sich den Rubin einer neuen Liturgie erkennen und ihm ans Licht verhelfen. Seien Sie sensibel bei der Ausgestaltung



der Liturgien. Die in diesem Buch formulierten Gebete sind keinesfalls als in Stein gemeißelt zu verstehen. Passen Sie sie einfach an die Erlebnisse und Erfahrungen Ihres Helden und die Gegebenheiten innerhalb der Spielgruppe an, und modifizieren Sie gegebenenfalls eine bereits bestehende Liturgie.

Anbei finden Sie eine neue Liturgie für das Spiel mit einem Ingerimm- oder Angroschgeweihten.

Ruf der Ferne [II / P / Speziell]

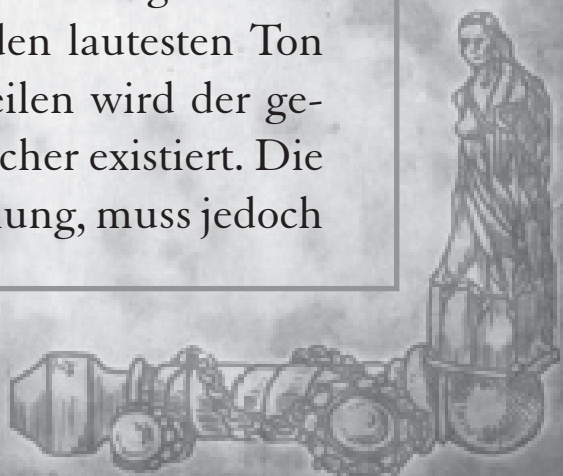
Herkunft: Ingerimm (Svellttal, Rommilyser Mark, zunehmend auch Kosch und Nordmarken), Angrosch, Aves

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Person, die Ingerimms Ratschlag empfangen soll, hält ein von einem Geweihten gegossenes Glöckchen an den ausgestreckten Händen und läutet es immer wieder, während sie sich im Kreis herumdreht und über das Handwerk nachsinnt, das gemeistert werden soll.

Auswirkung: Die wandernde Gesellin wird in die Richtung geführt, in der sie etwas Neues über ihr Handwerk erfahren kann. Meist wird die Glocke sie zu einem Handwerksmeister führen. Die Richtung erkennt sie daran, dass das Glöckchen hier den lautesten Ton von sich gibt. Innerhalb von 100 Meilen wird der geeignetste Ort gefunden, sofern ein solcher existiert. Die Suchende ahnt die ungefähre Entfernung, muss jedoch

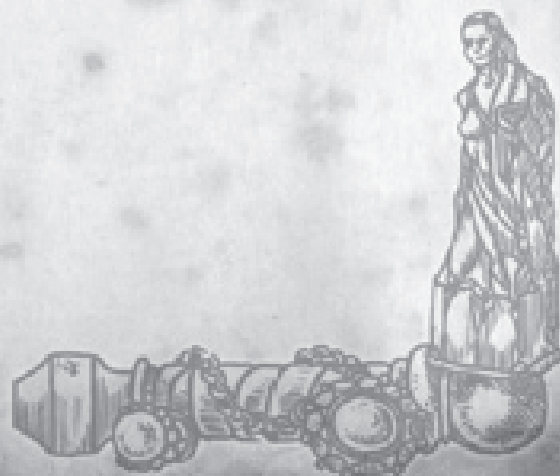
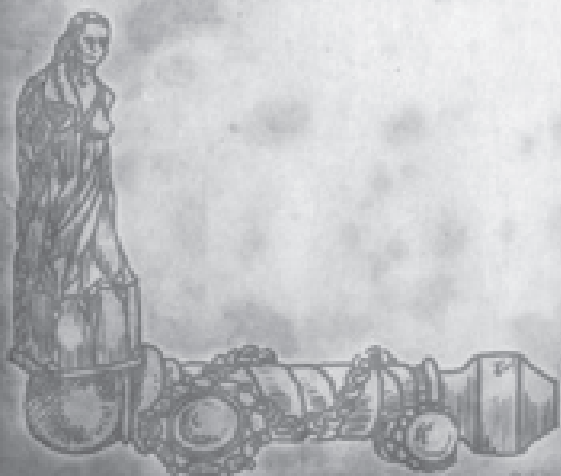




am Zielort die geeignete Person ausfindig machen, was nicht immer ganz leicht ist.

Wirkungsdauer: augenblicklich

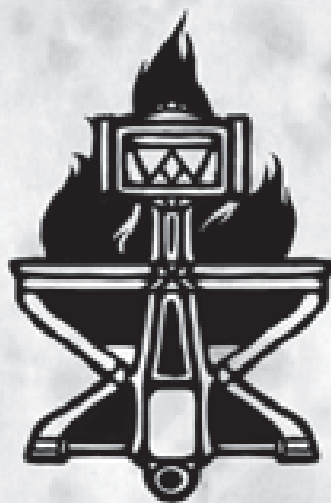
Anmerkungen: Diese Liturgie war lange Zeit in Vergessenheit geraten und wurde nur noch in abgelegenen Regionen Aventuriens wie im Svellttal genutzt. Erst in jüngerer Zeit erfährt sie größere Verbreitung, und auch die Aveskirche hat die Liturgie in ähnlicher Form übernommen. Sie wird meist benutzt, um einem wandernden Handwerksgesellen auf der Walz den Weg zu seinem neuen Lehrmeister zu weisen. Statt eines Glöckchens kann auch eine Klangschiel, ein Musikinstrument oder Ähnliches genutzt werden – Hauptsache, es verfügt über einen Resonanzkörper und ist vom Geweihten selbst gefertigt.

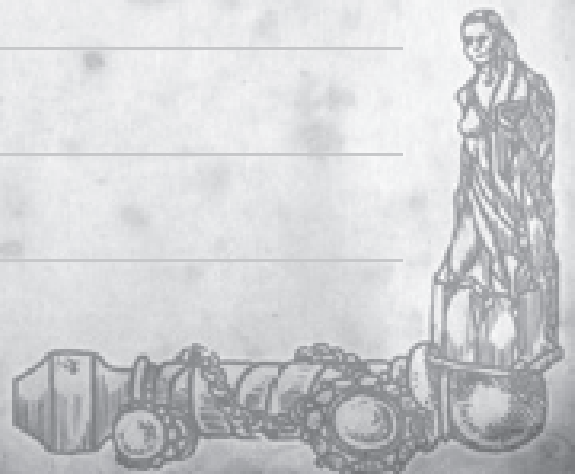




XII

Walzbuch des tippelnden Handwerkers oder Geweihten







XIII



Vakatseiten

