

Rondra-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Ulisses Spiele

Impressum

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Lektorat
Daniel Richter, Thomas Römer

Coverillustration
Katja Reinwald

Umschlaggestaltung, Satz und Layout
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Andreas Aigner



Belichtung, Druck und Aufbindung
Copyright © 2009 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-81-5

Rondra-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zur Göttin Rondra
und dem Bund des Schwerts

Redaktion
Katja Reinwald und Daniel Simon Richter

Autorinnen und Autoren
Frank W. Bartels, Chris Gosse, Armin Harzenetter, Christian Hötting,
Alex Kärgelein, Jan-A. Liedtke, Susi Michels, Knud Nommensen,
Katja Reinwald, Daniel Simon Richter, Nina Schellhas,
Anita Schönbohm
und unter Verwendung von Texten aus
Die Götter des Schwarzen Auges (1993)

mit Dank an
Marcus Buss, Lena Falkenhagen, Marcus Köppel,
Daniel Maximini, Katharina Pietsch, Christoph Schank,
Philipp Seeger, Tyll Zybura

Unser besonderer Dank gilt Tom Finn und Tobias Hamelmann für
den Spot aufs Wesentliche zur rechten Zeit, Niels Gaul für viele
einzigartige Vorlagen und vor allem Susi Michels für die inspirierende
Zusammenarbeit sowie die kompetente Hilfe bei ur-tulamidischer
Namensgebung.

*»Eine andere Kriegerin hat nie existiert, eine andere wird es nie geben.
Sie ist eine Heldin, die Verkörperung von Mut und Ehre im Kampf, eine
Heroin. Aber sie ist nicht Krieg – sie ist Glaube und Legende.«*
—zur Erscheinung Rondras aus **Donner & Sturm**

Inhalt

I	Gebete zu Ehren unserer Herrin Rondra	7
II	Lieder und Choräle zu Ehren Rondras	23
III	Liturgisches Wirken im Namen unserer Herrin Rondra	29
IV	Göttinnendienste und Rituale	49
V	Das Rondrarium	63
VI	Von den Prinzipien unseres Bundes	81
VII	Die Geschichte des Schwertbundes	97
VIII	Die Marschälle des Bundes, wie sie im Rondrarium verzeichnet sind	103
IX	Die Sennen und ihre Geweihten	111
X	Anregungen zur Ausgestaltung von Rondra-Geweihten sowie Skizzen zur Regeltechnik	139
XI	Endnoten	155
XII	Vakatseiten	157

Vorwort

Das **Rondra-Vademecum** ist eine aventurische Ergänzung der in **Wege der Götter** bereits vorliegenden Texte zur Rondra-Kirche. Ziel dieses Büchleins ist es, einen vertiefenden Einblick in die Denk- und Sichtweisen der Rondrianerinnen und Rondrianer zu gewähren, Hintergründe des Kultes zu beleuchten und dem interessierten Leser – ob nun Spieler oder Meister – Material an die Hand zu geben, das es erlaubt, den Rondra-Kult und seine Repräsentanten mit 'Fleisch und Blut' zu verstehen. Darüber hinaus enthält es Liturgien, Gebete und Lieder, die unmittelbar in Tisch- und Live-Rollenspiel einfließen können. Ergänzend zum aventurischen Inhalt findet sich ein Kapitel, das als rein irdische Spielhilfe Hinweise zu Spiel und Ausgestaltung eines Rondra-Geweihten gibt. Wir hoffen, dass es uns gelungen ist, mit dem **Rondra-Vademecum** einer beliebten Spielfigur schärfere Konturen zu verleihen sowie insgesamt einen inspirierenden Hintergrund aufzuspannen. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen eine vergnügliche Lektüre und im Anschluss daran viel Spaß damit, das Gelesene an Tisch oder Lagerfeuer umzusetzen.

*Katja Reinwald und Daniel Simon Richter,
Mannheim/Oberhausen, im Oktober 2009*

Meister und Spieler zum Geleit

Der vorliegende Band ist so konzipiert, dass Sie ihn auch als aventurische Quelle nutzen können. Alle Texte (bis auf die des letzten Kapitels, das sich mit der Regeltechnik auseinandersetzt und Tipps für das Rollenspiel eines Rondra-Geweihten gibt) sind so verfasst, dass sie ohne weiteres innerhalb des Schwertbundes und darüber hinaus kursieren könnten. Das **Rondra-Vademecum** ist von *Arend Iurandaræ von Wehrheim*, Ritter der Göttin, als treuer Ratgeber für seine Novizen verfasst worden, auf dass sie auch nach ihrer Weihe allzeit auf erbauliche und wegweisende Lehren zurückgreifen können. Darüber hinaus sind weitere aventurische Texte enthalten, die den Schwertbund aus teilweise sehr unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten und das Gesamtbild so abrunden.



Alle Texte zu Liturgien und Gebeten sind als Anregungen zu verstehen, die in dieser Form zwar durchaus in den Kanon der Rondra-Kirche gehören, aber selbstverständlich abhängig vom Ausbildungsort oder dem Lehrmeister eines Geweihten variiert werden können. Zögern Sie nicht, die vorliegenden Texte lediglich als Grundlage für eigene Formulierungen zu nutzen. Aber bedenken Sie: Geweihte sind heute nicht mehr in der Lage, allein aus dem Wortlaut eines Textes das Wesen der Liturgie zu ergründen und sie dementsprechend zu wirken, die dafür nötige Einsicht kann allein ein Lehrmeister vermitteln. Weitere Erläuterungen und Anregungen entnehmen Sie bitte dem irdischen Teil des Buches (Kapitel X, Seite 152ff.).



I

Gebete zu Ehren Unserer Herrin Rondra



Jeder Tag auf's Neue wird dir Herausforderungen bringen, denen du nicht mit der Klinge, sondern mit deiner Stimme und deinem Herzen begegnen musst. Auch absceits des Kampfes sollst du den Gläubigen stets mit Rat und Tat zur Seite stehen, sie anleiten, ihre Herzen entflammen, ihre Schwüre bekräftigen und ihre Bündnisse segnen. Zu diesem Behufe findest du nun eine Sammlung, die dir als Anregung und Beispiel dienen soll. Zögere jedoch keinen Wimpernschlag, eigene Worte zu wählen, die dem Anlass angemessen sind.

Knappenschaft

Da ein Ritter ein Kind in Knappenschaft nimmt, mag er dich darum ersuchen, dies' Band zu segnen. Lass also den Ritter vortreten und heiße ihn, sich die Faust mit dem geweihten Dolche zu ritzen. Sein Blut biete er der Herrin auf glühenden Kohlen dar und spreche derweil folgendes:

*Herrin Rondra! Donnernde! Bei meinem Blute schwöre ich,
[Name des Knappen] in den Tugenden der Ritterschaft zu unterweisen,
ihn das Kämpfen wie das Reiten zu lehren und ihn in den Pflichten eines
Lehnsmanes zu unterweisen. Ich werde deine Gebote und Lehren in hohen
Ehren halten, sie [Name] getreulich vermitteln, ebenso wie die Lehren
deiner göttlichen Geschwister. Schutz, Heim und Beistand will ich ihm
geben, bis er würdig ist, die Bürde der Ritterschaft zu tragen. So sei es!*

Sodann reiche den blutbenetzten Dolch an den Knappen weiter. Dieser fahre fort mit den Worten:

*Herrin Rondra! Sturmherrin! Bei meinem Blut schwöre ich,
[Name des Schwertvaters] ein guter Knappe zu sein. Ich werde gehorsam,
fleißig und stets ehrverbieig sein. Ich werde mir seine Lehren zu Herzen
nehmen, seinen Befehlen folgen und auf seinen Rat hören. Dies werde ich
tun, bis er glaubt, ich sei bereit, die hehre Bürde der Ritterschaft zu deiner
und seiner Ehre zu tragen. So sei es!*

Nachdem beide Schwüre geleistet sind, nimm' die Hände der Schwörenden in die deinen und sprich den Eidsegen:



Heilige Herrin Rondra und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit eurem Geiste. Die Worte sind gesprochen und mit Blut besiegelt, sie sollen ebenso heilig sein wie ihr Sinn und ihre Bedeutung. Aus freien Stücken wurden sie geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke und Euch als Hütern anempfohlen.

Entlasse nun die Hände, biete den Opferdolch oder das Rauchopfer der Göttin dar und besiegle das Ritual.

*Eidesblut, vermischt und zum Wohlgefallen der Donnernden vergossen. Es soll ihr zum Opfer gereichen und den Geist des Eides gen Alveran tragen.
So sei es!*

Der Rondrabund

Wenn sich zwei Menschen in Liebe erkennen und den Bund vor Rondra eingehen wollen, zelebrierte die *Segnung des Blutes*. Diese wird eingeleitet von spiritueller und körperlicher Reinigung. Sodann bringen beide Liebenden der Göttin ein Blutopfer dar und intonieren nacheinander folgende Worte:

*Herrin Rondra, Beherrscherin des Sturmes, vor dir leiste ich dieses Gelübde:
Wie mein Schwert an meiner Seite, stehe ich von nun an [Name] zur Seite.
Aufrecht und stolz will ich gemeinsam mit ihm/ihr kämpfen, denn sein/
ihr Kampf soll auch mein Kampf sein. Wer [Name] fordert, der fordert
auch mich, denn in deinem Namen stehen wir uns näher als Bruder und
Schwester, als Vater und Sohn, Mutter und Tochter. Meine Klinge soll
[Name] dienen, und niemals wieder werde ich sie ziehen wider ihn/sie.
Seite an Seite mit dir, [Name], bis in Rondras Hallen.*

Nun speise sie vom Bocke, bevor sie sich unter deinen Augen im Kampf prüfen: Begleitet von den anleitenden Worten aus dem Heiligen Rondrarium sollen sie die *Zwölf heiligen Angriffe und Wehren* vollführen. Am Ende des Kampfes und zur Besiegelung des Bundes schlägt jeder dem anderen die *Letzte Wunde* und du entlässt sie mit deinem Segen.

In Donnerbach wird erst im Anschluss an die *Zwölf heiligen Angriffe und Wehren* und das Schlagen der *Letzten Wunde* folgender, von St. Heleon selbst überlieferter Schwur geleistet:

Der Geweihte zieht sein Schwert und stellt es zwischen die vor ihm knienden Liebenden. Diese umfassen die Klinge und die Hand des Geliebten mit der Rechten. Der Priester umwindet die Hände der Schwörenden zweimal mit einem jungen Eichenzweig oder einem eigens dafür gewobenen Band und zieht es so fest, dass Blut fließt. Danach sprechen die Geliebten nacheinander das Gelöbnis:

*Herrin Rondra, Göttin des Sturmes und der Ehre, vor dir leiste ich diesen
Eid. Wie die heilige Eiche dem Sturm trotzt, so soll meine Liebe zu
[Name] jeder Versuchung trotzen. Wie das glühende Rot der heiligen
Feuerlilie für dich brennt, so soll meine Leidenschaft nur für [Name]
brennen. Wie dieser Zweig/dieses Band unsere Hände umwindet, so soll
meine Liebe und meine Ehre die von [Name] umfassen. Bei meinem Blut
und vor deinem Angesicht binde ich mein Sein an [Name]. Ich werde ihm/
ihr treu sein, bis zu dem Tag, da wir vor dein Antlitz befohlen werden.
Bei meinem Blut, bei meiner Ehre, so sei es!*

Nun umfasst der Geweihte die Hände der Schwörenden und spricht.

So sei es, vor Rondras Angesicht und mit meinem Zeugnis!

Gebete vor einem Kampf

*Heute, Herrin, gibt es kein Zurück, kein Schonen der Kräfte,
heute wird das Blut auf meinem Schwert nicht trocknen.
Mein Geist ist gestählt, stähle du, o Herrin, nun meinen Leib,
lass' deine Wildheit meine Adern durchströmen,
so dass mir die Kräfte nicht versagen, bis der Sieg der unsre ist!*

Rondra,
wir erheben uns,
stark wie die Eiche,
geschwind wie der Blitz,
gewaltig wie der Donner.

Herrin,
wir erheben uns,
die Angst zu besiegen,
das Zaudern zu enden,
dem Frevel zu trotzen.

Leuin
wir erheben uns,
herrlich wie die Lilie,
unerbittlich wie der Sturm,
rein wie unser Glaube.

Göttin,
wir erheben uns,
in deinem Namen,
nach deinem Willen,
zu deiner Ehre allein.

So sei es!

Gebete nach einem Kampf

Herrin Rondra!
Dein ist die Herrlichkeit des Kampfes!
Nach deinen Geboten überwand ich den Gegner,
doch dir allein gebührt die Ehre des Sieges!

Herrin Rondra!
Deinem Urteil beugen wir uns.
Wir waren nicht würdig,
aufzusteigen in dein Himmelreich.
Doch wir geloben,
weiter in deinem Namen zu streiten,
deine Tugenden zu wahren,
um in deiner Ehre Namen zu streiten.
Wir bitten dich, Herrin,
die Gefallenen dieses Kampfes
zu deinem Ruhme
an deine Tafel zu rufen.

Gebet nach einem verlustreichem Gefecht

Meine Herrin!
Der Schwerter Klang ist verstummt,
und gleich einem silbrigen Schatten
erahn' ich den Walkür hier auf dem Felde.
Noch tobt dein heiliges Feuer in meinen Adern,
noch brennt mein Atem bei jedem Zug,
nie fühl' ich mich dir näher als in diesem Augenblick,
Drum lass mich dir danken für diese Schlacht,
danken für mein Leben in deinen Diensten,
und dafür, dass der Sieg der unsere ist!
Dir gebührt die Ehre, dieser Tag ist dein!

Bitte um Geduld

Zu Zeiten, da dein Blut vor Kampfeszorn wallt, dein Herz vor Ungeduld
pocht und deine Sinne sich zu trüben drohen, bitte die Göttin um Geduld:

Herrin Rondra!
Gleich der Leuin auf der Pirsch, verleihe mir Geduld!
Gleich dem Schleifstein an der Klinge, gewähre mir Beharrlichkeit!
Gleich dem Wind über der See, statte mich aus mit Beständigkeit!

Mutstärkung

Ein festes Herz

Meine Herrin Rondra!

*Dein Herz kennt kein Zagen, dein Mut keine Grenzen,
du bist gänzlich ohne Furcht und in allem voller Entschlossenheit.
Du bist die Herrin der Kühnheit und der Quell allen Mutes!*

Lass mich sein wie du! Rüste mich aus mit Tapferkeit!

Verleih mir ein festes Herz und Löwinnenmut!

Lass mich standhaft sein im Angesicht meiner Feinde!

Fasst Mut, Gefährten!

*Es gibt immer eine Klippe, die noch niemand erstiegen,
es gibt immer einen Strom, den noch niemand durchschwommen,
es gibt immer einen Feind, den noch niemand bezwungen.*

Doch ob Klippe, ob Strom, ob machtvoller Feind,

wir sind die Klinge, die Rondra selbst führt!

Wir sind der Stahl, den sie in heißer Lohe schlug,

wir sind die Schneide, die sie funkensprühend schärfte.

*Wenn euer Herz bebt im Angesicht des Feindes, lasst es beben,
wenn die Furcht euch wie Fieber befällt, lasst sie brennen,
heißt das Beben willkommen, entfacht die Fieberhitze zur Glut,
denn es sind dieselben Kräfte, mit denen Rondra uns formte!*

Tägliches, formelles Gebet der Novizen

Meine Herrin!

*Dir will ich gehören ganz und gar, vor dir senke ich mein Haupt,
in deine Hände gebe ich mein Leben.*

*Von neuem widersage ich dem namenlosen Feinde und allen seinen Werken,
und gelobe, dass ich dich niemals durch meine Worte oder Taten beleidigen will.*

Segne, o Herrin, diesen meinen Vorsatz, damit ich ihn treu erfülle.

*Gib mir, o Himmelsche, die Kraft, heute und zukünftig die Fehler zu meiden,
zu welchen mich meine Neigungen und Gewohnheiten so oft verleiten.*

*Lass, o Ehrenreiche, den Gehorsam in mir wachsen,
auf dass ich meinem Schwertwater/-mutter leiste, was ich soll.*

*Ich will mich redlich bemühen in deinem Geiste
täglich soviel Gutes zu verrichten, wie ich kann.*

Denn dein Wille ist mir Befehl!

Gebet nach einem Vergehen

So du einmal gegen die Gebote der Göttin verstoßen solltest und dir ein Vergehen zu Schulde gekommen ist, leugne dies weder vor dir noch vor der Herrin, sondern stelle dich deiner Verantwortung ehrenhaft. Besinne dich auf deinen Fehler und bekenne ihn mit den folgenden Worten:

Herrin, die Schuld ist mein!

*Kein anderer führte meine Hand,
niemand nahm Einfluss auf meinen Willen!*

Herrin, die Schuld ist mein!

*Kein anderer fasste für mich den Entschluss,
niemand verleitete mein Handeln!*

Herrin, die Schuld ist mein!

Ich alleine stehe zu meiner Schuld, ich bin es, der die Verantwortung trägt!

Ich bin es, der Buße tut, ich bin es, dem Strafe gebührt!

Als dann ergründe dein Herz und finde eine Buße, die an Bedeutung und Gewicht deinem Vergehen gleichkommt und ruhe nicht eher, bis du die Buße im Namen der Herrin abgeleistet hast. Beginne die Sühnung deiner Tat mit den Worten:

Herrin, die Schuld ist mein!

Mit Wort und Tat werde ich abbüßen, was ich Schlechtes getan habe.

Leite du, o Herrin, mein Herz,

damit ich das Gute vom Schlechten unterscheiden kann,

und damit ich für all jene, die meiner Hilfe bedürfen, nur das Beste leiste,

und damit ich meine Schuld an dir und

deinen Geboten für immer reinwasche.

Dein Wille sei mein Befehl und deine Gebote mein ehernes Gesetz!



Hausgebete im Orden der Heiligen Ardare

Heimat und Hauptwirkungsstätte der Ardariten ist das Horasreich, und so mutet es selbstverständlich an, dass sich die Ordensmitglieder viel von der liebevollen Lebensart angeeignet haben. Gebete, die den Tag gliedern, sind dem Orden weniger zu eigen als die kraftvolle und schwärmerische Anbetung der Hochheiligen. Das folgende Gebet stammt aus der Gründerzeit des Ordens und wird heute nicht mehr offiziell verwendet:

*Heilige Ardare,
der aufrechte Sinn ist deine hohe Tugend,
Dein beherztes Handeln ist Vorbild unseres Strebens!
In der Stunde der Not wurde dir Armalion gesandt,
und die Stufen des Tempels färbten sich rot vom Blut deiner Feinde.
Dein ist der Schutz aller Tempel,
dein ist das Heilige Schwert,
dein sind Mut, Tapferkeit und Ehre!
Dein Opfer bleibt uns unvergessen, versiegelt tief in unseren Herzen!*

*Nie war ein Kampf gerechter als der deine, o Heilige Ardare,
als du auf den Stufen des Tempels
die Verräter der zwölfgöttlichen Geschwisterschaft niedermähtest.
Dein Opfer bleibt uns unvergessen, versiegelt tief in unseren Herzen!
Und sollte der Tag kommen, da erneut Verrat den Tempeln droht,
rufen wir dich bei deinem Namen,
und unsere Kehlen werden einen Sturm entfachen,
der den Frevlern das Leben aus den Leibern reißt
und nichts als blutgetränkte Kadaver zurücklässt,
an denen sich die Aasfresser gütlich tun!
Dein Opfer bleibt uns unvergessen, versiegelt tief in unseren Herzen!*

Hausgebete im Orden der Schwerter zu Gareth

Im Orden der Schwerter wird großer Wert auf die Bindung zwischen dem Ordensritter und seiner Waffe gelegt. Meist sind dies Schwerter in jeglicher Form, jedoch werden alle als ritterlich betrachteten Waffen wie Äxte, Streitkolben oder Morgensterne ebenso geehrt. Aus diesem Grunde fühlt sich der Orden auch der Heiligen Rondragabund besonders verbunden und schließt diese in Andachten und insbesondere bei der Waffenweihe in seine Gebete ein.

Segen Sankta Rondragabunds

*Heilige Rondragabund, Schirmherrin der Heiligen Schwerter.
In deinem Namen führe ich dieses Schwert [bzw. Name der Waffe].*

*Möge seine Schärfe den Kampf bestehen und
niederstrecken die Feinde der Götting.*

Möge die Kraft seines Stahles nicht brechen und jeden Frevler zerschmettern.

*Möge die Treue meiner Waffe mir in der Schlacht beistehen
wie auch meine Treue zu ihr niemals weiche.*

*Heilige Rondragabund, segne diesen Bund zwischen mir und
meiner Klinge [Name der Waffe].*

*—Abschlussgebet des 'Großen Weihesegens der Waffe'
in der Version des Ordens*

Abendgebet

*Wie die Waldlöwin behütet ihre Jungen,
mögest du, Heilige Rondragabund,
Wacht halten über unseren Schlaf,
uns warnen vor allen Gefahren,
und uns Kraft geben für den Morgen.
Leuingleich wollen wir streiten
in deinem Namen.*

Stoßgebet des Ordens

*Heilige Rondragabund, führe meine Klinge,
nähre meinen Mut und gib' mir Kraft.*

Hausgebete im Orden zur Wahrung

Viele Gebete der Rhodensteiner rufen Mythrael an, den Walkür, denn wie Rondra diesen aussendet, um würdige Seelen an ihre Tafel zu geleiten, so ziehen die Kriegschronisten vom Rhodenstein aus, um Zeugnis abzulegen über den Verlauf der Schlachten und den Mut der Kämpfenden.

*Große Göttin Siegesreich, unfehlbares Schwert Alverans,
starker Schild Melliadors – Rondra!*

*Heil und Ruhm sei dir und deinem mächtigen Walkür!
Mythrael, Tigerhäutiger, Helfer in der Not.*

*Erfülle mein Herz mit Unbeirrbarkeit und Mut, zu tun, was mir vorher
bestimmt. Deinem Brandschwerte gleich sei mein Zeugnis – rein und
unaufhaltsam. Lass' mich nicht zagen, denn ich streite und ich wahre allein
zum Ruhm der großen Göttin Donnergleich.*

Darum, o Walkür, empfehle mich der großen Leuin Alverans!



Weihgebet für einen Gefallenen

*O großer Mythrael, schicksalsmächtiger Walkür, unbestechlich Wählender,
getreuer Weggefährte der Gefallenen. Die Siegstifterin hat gewählt,
wie es ihr gefiel und du trägst ihren Willen in die Welt.
Blicke nun herab und lausche den Taten dieses Toten,
auf dass die Göttin Sturmesgleich erfahre, wen du ihr bringst.*

Kampfgebet des Ordens

*Mythrael, Eisengeflügelter! Sei angerufen um Heil und Ruhm.
Lass Deinen lodernden Blick auf uns ruhen und
empfehle uns der Unbesiegten. Leite uns – flammenschwertbeschildert –
durch alle Dunkelheit an Rondrens Tafel!*

Hausgebete im Orden der Hohen Wacht

Die Schutzheilige des Ordens, gestiftet nach der Dritten Dämonenschlacht von Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter, ist Yppolita von Kurkum. Die Amazonenkönigin, die bei der Verteidigung Kurkums fiel, ist für viele Gläubige ein Symbol des Widerstands gegen den Schwarzen Schrecken, und ihre Verehrung – ebenso wie die der Martiarchin – ist von zentraler Bedeutung.

Herrin auf Alverans Zinnen.

*Im tosenden Sturm stehst du beharrlich,
im gleißenden Blitz reckst du die Waffen,
im prasselnden Regen dampft deine Brünne,
denn dein Wille und deine Macht lodern heißer als Feuer!
Zwischen uns Sterblichen und dem ewigen Verderben
steht dein Gebot zu kämpfen,
stehen deine Lehren von Mut und Tapferkeit
und dein Sinn dafür, dass wir das Recht und die Pflicht haben,
uns selbst zu verteidigen!*



*Wir sind deine Streiter auf Dere,
wir kämpfen für die Wehrlosen und halten die Wacht
und schwören bei deinem Namen, dass wir nicht eher ruhen,
bis der Schwarze Schrecken ein Ende hat!*

*Heilige Yppolita,
die du zu Lebzeiten eine Königin warst,
die du die deinen verteidigt hast bis zum letzten Atemzug,
die du Rondras Namen und Gebote ehrtest mit dem Mut und
der Leidenschaft einer Löwin,
die du uns allen der Inbegriff von Tapferkeit wider die Dämonen bist!
Als eine der Besten wurdest du erwählt,
und stolz und mit flammenden Herzen
führen wir deinen Namen auf unseren Lippen!
Dir gebührt unsere Ehrfurcht
und unser Streben, es dir gleich zu tun.
Mögen wir uns deines Namens als würdig erweisen!*

Hausgebete im Orden vom Heiligen Zorn

Auch der Zornesorden kennt ein dreigliedriges Hausgebet, das insbesondere auf Reisen beliebt ist, denn die einzelnen Gebete gliedern den Tag des Ordensmitglieds.

Erster Teil (Morgengebet)

*Heiliger Hlûthar!
Die Nacht endet, deine Wacht dauert an.
Ich grüße den Tag mit deinem Namen.
Deine Taten sind mir Beispiel, wenn ich zu wanken drohe.
Zu deinem Andenken will ich standhaft sein und
Taten vollbringen, voller Ehr'.
Mein Tag beginnt und ich ehre ihn in deinem Namen.*

Zweiter Teil (ritueller Schattenkampf)

*Heil dir Rondra, Sturmleuin!
Zaudere ich in meinem Kampf,
sende mir den Mut des heiligen Hlûthar.
Drohe ich zu verzweifeln im Angesicht der Übermacht,
sende mir die Tapferkeit des heiligen Hlûthar.
Blenden mich Falschheit und Lüge
sende mir den Rat des heiligen Hlûthar.
Wanke ich angesichts des übermächtigen Feindes,
sende mir die Kraft des heiligen Hlûthar.
Entleihe mir, o Göttin, die heilige Flamme deines göttlichen Zorns,
auf dass ich streite zu deinem Wohlgefallen allein.
Angefüllt mit dem Geist des heiligen Hlûthar bleibe ich standhaft und
halte Wacht!
So sei es – bei meinem Blut!*

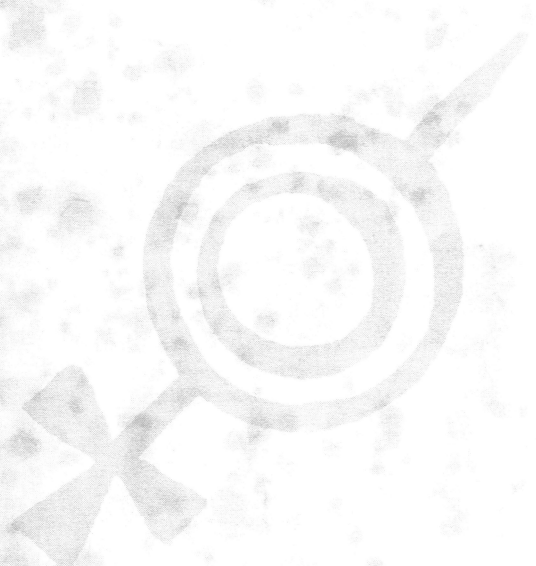
Dritter Teil (Nachtgebet)

*Heiliger Hlûthar, Schutzpatron meines Ordens.
Nun, da der Tag gegangen ist, neige ich mein Haupt zur Ruhe.
Doch meine letzten Gedanken sollen unserer Herrin und dir gelten:
Hlûthar, göttlicher Streiter, nie wankender Schild,
deinen Namen will ich ewig preisen!
Du bist unser Bruder, unser Licht,
glühendes Herz unseres flammenden Zorns.
Erleuchte unsere Nacht, Heiliger, und wisse: wir beten für dich!*





Hier magst du von eigener Hand ergänzen



II

Lieder und Choräle
zu Ehren Rondras



Heil dir, Rondra, Himmelsleuin

Heil dir, Rondra, Himmelsleuin,
die du gleißend gleich dem Feuer,
wie die Liebe heiß und teuer,
flammend deinen Wagen lenkst.

Heil dir, Rondra, Himmelsflamme,
Deren Blut von Sumus Stamme,
Nie gezähmt von Gott noch Manne,
allen Kriegern Glauben schenkt.

Heil dir, Rondra, Himmelshammer,
nie verschlossen deine Kammer,
wenn am Tore pocht die Ramme,
in der Luft der Schlachtruf hängt.

Heil dir, Rondra, Himmelsklinge,
der allein zum Ruhm ich singe,
decke den mit deiner Schwinge,
der dir zur Ehr sein Banner schwenkt.

Und fehlt der letzte Hieb mich nicht,
Herrin Rondra, Himmelslicht,
halt mir nicht zu streng Gericht,
wenn du meine Fahne senkst.

Heil Dir, Himmelsleuin kühn¹

Ewig stehst du deine Wacht,
sei's Mittagsstund, sei's Mitternacht,
hier, wo dein erster Tempel stand,
erhebst du schützend deine Hand.
hier, wo die wilden Wasser zieh'n,
heil dir, Himmelsleuin kühn.

Wer jemals auf den Zinnen stand,
in Brünne, Harnisch, erzgewandt,
dem hilfst allein du tapfer sein,
im Angesichte aller Pein,
und niemals aus der Schlacht zu flieh'n,
heil dir, Himmelsleuin kühn.
Wer frevelt wider deinen Rat,
wird bald bereuen seine Tat.
Ob Söldner oder Rittersmann,
ob Schwertgeselle, niemals kann
er deiner Pranke sich entzieh'n,
heil dir, Himmelsleuin kühn.

Choral der Heiligen Ardare²

Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren, nur in deinem Namen.
Dir zu Ehren ich leb',
dir zu Ehren ich sterb',
dir zu Ehren bis in Ewigkeit!

Deinem Wort zu gehorchen nur leb' ich.
Deiner Ehre widme ich mein Streben.
Deinem Willen geweiht,
dir zu dienen bereit,
Herrin Rondra, bis in Ewigkeit!³

Choral der Heiligen Ardare - Profanversion

Die folgende Version des Chorals wird von den Gläubigen oft angestimmt,
um sich in der Schlacht gegenseitig Mut zu machen.

Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren, unter'm Löwin-Banner.

*Dir zu Ehren ich fecht',
für Ehre und Recht.
Dir zu Ehren, bis in Ewigkeit.*

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren, nur in deinem Namen.
Dir zu Ehren ich leb'.
Dir zu Ehren ich sterb'.
Dir zu Ehren, bis in Ewigkeit.*

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Treu verbunden, nur in deinem Namen.
Gemeinsam wir zieh'n,
die Feinde entflieh'n.
Treu der Leuin bis in Ewigkeit.*

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren gegen dunkle Mächte.
Frevler und Daimonknecht,
mein Schwert allein sei ihr Lohn.
Für die Leuin, bis in Ewigkeit.*

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren, auf dem Ehrenfelde.
Meine Sense: ein Schwert!
Halt ich Ernte vom Pferd.
Dir zu Ehren bis in Ewigkeit.*

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich.
Dir zu Ehren auf dem Feld der Ehre.
Bin ich vom Feinde umringt,
mein Schlachtruf erklingt,
pred'ge ich von deiner Ewigkeit.*

Choral des Heiligen Hlûthar

*Heil dir, Hlûthar! Rondra mit dir!
Du bist der Herrin silberne Klinge!
Wir schreiten mit dir in heiliger Lohe,
im Glanz deiner Kühnheit sind wir vereint!*

*Finsteres Feuer brach aus dem Fels,
doch er schritt voran.
Stinkender Brodem raubte die Sicht,
doch er schritt voran.
Dämonen drangen in seine Bahn,
doch er schritt voran.*

*Heil dir, Hlûthar! Rondra mit dir!
Du bist der Herrin silberne Klinge!
Wir schreiten mit dir in heiliger Lohe,
im Glanz deiner Kühnheit sind wir vereint!*

Rondra führe meine Klinge

*Rondra, bist in meinem Herzen,
dir nur ist mein Schwert geweiht.
Trage mit dir alle Schmerzen,
bin zum Kampfe stets bereit.*

*Refrain: Rondra führe meine Klinge,
sei's in Licht wie Dunkelheit.
Rondra führe meine Klinge,
sei's in Licht wie Dunkelheit.*

*Leuingleiche, Ehrenreiche,
donnernd Schutz und feste Wehr.
Deinen Namen will ich führen,
stets im Herz als höchste Ehr'.*

Refrain

*Rondras Ehre, Rondras Treue,
Rondras Zorn und Rondras Kraft.
Davor soll der Feind erbeben,
Zittern vor der Göttin Macht.*

Refrain

III

Liturgisches Wirken im Namen
Unserer Herrin Kondra



Da du dich mit deiner Weihe ganz der göttlichen Löwin hingegen hast und da sie dich als ihr Schwert angenommen hat, entsteht zwischen euch ein unzerstörbares und hochheiliges Band. Die Herrin segnet dich, indem du Anteil nehmen darfst an ihrer Göttlichkeit, die fortan auf ewig in deiner Seele verankert ist. Dies tut sie nicht, um dich zu erhöhen, sondern damit du als ihr Sendbote unter den Menschen wandelst und kündest von ihrer Macht, wachst über ihre Gebote und dich aufopferst, wo ihre Ehre beschmutzt und der zwölfgöttlichen Ordnung gefrevelt oder Unheiligem gehuldet sowie sonstiges Unrecht begangen wird oder Unschuldige bedroht sind. Der göttliche Funke in dir ist dorten, auf dass du ihn teilest zum höheren Ruhm der Göttin. Nur dann, wenn dein Herz allein zaudert, dein Arm allein zu schwach, deine Stimme allein zu leise ist, nur wenn die Not größer ist als deine eigene Kraft, bediene dich der heiligen Liturgien, die Rondra ihrer Kirche durch ihre Auserwählten geschenkt hat.

Anrufungen der Göttin' Macht

In manchem Kampf wird der Feind dir überlegen sein, sodass du ihn allein mit der Macht der Herrin bezwingen kannst. Dann stimme dich mit einem Stoßgebet auf die göttliche Natur der himmlischen Leuin ein, auf dass ihre Macht durch dich fließe.

Eine Stimme wie Donnerhall

Die Alveransleuin schätzt es, wenn du deine Gegner beeindruckst. *Leomars Löwengebrüll* oder aber die *Stimme wie Donnerhall*, die uns vor allem von den gleichnamigen Sennmeisterinnen des Nordens bekannt ist, sind herausragende Beispiele dafür, wie das wundersame Wirken der Unbesiegten in die Welt gebracht werden kann. Siehst du dich also in der Not, eine Stimme voller Kraft zu nutzen, die weithin übers Schlachtfeld trägt, oder eine solche, in der das Wesen der Göttin schwingt, so nutze die vielfach überlieferten Worte:

*Herrin Rondra, sei bei mir und leihe mir deine Kraft,
schenke meiner Stimme Macht und Klang des Donnerhalls!*

Weitere Stoßgebete

Auch magst du die Göttin bitten, dir ihre Waffenmeisterschaft zu verleihen, damit dir präzise Attacken und Paraden gelingen, oder sie um den *Eisernen Willen* ersuchen, der es erlaubt, auch große Schmerzen klaglos zu ertragen. Folgende Bittworte sind überliefert und du magst sie in der Not wählen, um ihr Wohlwollen auf dich zu lenken. Und zögere niemals, tief in deiner Seele nach eigenen Worten zu suchen, die allein der Herrin gelten.

*Heute, Herrin, wird der Sturm deinen Namen tragen,
als mein Schlachtruf soll er erschallen, gleich den Posaunen vor Nebachot.
Dir zur Ehre, Herrin, sei mein Kampf!*

*Dies ist mein Los, dies meine Ehr', ich bin Rondras Schild,
sie ist meine Wehr!*

Heilige Rondra, führe meine Klinge, nähre meinen Mut und gib' mir Kraft.

*Im Namen der Heiligen Rondragabund gebe ich meine Waffe und
mein Leben in Rondras Hand.*

*Sei bei mir, Herrin, entflamme mein Herz, schärfe meinen Blick und
stärke meinen Arm.*

Für Rondra, bei meiner Ehre, durch mein Blut, mit meinem Leben!

*Sturmesbrausen, Donnerhall! Erfüllt mir Herz und Ohr.
Auf dass ich nicht zweifle, sondern streite!*

*Leuinherz und Luchsenschnelle. Windeskraft und Schwertesmacht.
Es gilt!*

Eigentliche Liturgien des Schwertbundes

Die Initiation

Mit der Initiation gewährt du einem jungen Menschen oder einem, der bekehrt wurde, Zugang zur Gemeinschaft der Rechtgläubigen. Prüfe Herz und Geist des Bittenden sorgfältig, denn durch deinen Segen erst wird er die Gnade der Götter erfahren. Führe stellvertretend für den Gläubigen ein erstes Blutopfer durch, indem du ihm an prominenter Stelle* das Zeichen des Schwertes in die Haut ritzt und Rondra das Blut als Rauchopfer darbringst. Hierzu intoniere folgenden:

Sieh, oh Herrin, dieses Kind/Mann/Frau, die dir zu Ehren dieses Opfer erbringt. Erkenne, o Sturmherrin, [Name], so entschlossen und streitbar und doch schutzlos wie ein Kind, da er/sie deiner göttlichen Kraft noch nicht teilhaftig wurde. Rondra, Herrin, Göttin, Wächterin auf Alverans Zinnen, sieh' [Name] der/die hier ist, sich deinem alldurchdringenden Blick zu stellen und deinem Urteil zu unterwerfen. Betrachte diese Wunde, empfangen allein, um dich zu ehren. Ich bitte dich, heße ihn/sie willkommen im Kreise derer, die dir folgen, die dich preisen und die ihr Blut geben, um deiner Gnade teilhaftig zu werden.

Der Schutzsegens

So du dich einer oder gar mehrerer unheiliger Kreaturen gegenüber siehst und dir die Leben Wehrloser anvertraut sind, wirke den Schutzsegens. Zuvor jedoch ziehe mit deinem Namensschwert einen Kreis um dich und deine Schutzbefohlenen. Sodann sprich mit fester Stimme:

*Im Namen der Herrin Rondra und ihrer göttlichen Geschwister:
Unheiliges Gezucht, weiche zurück! Dieser Weg sei dir verwehrt!*

Der Grabsegens

Auf deinen Reisen obliegt es dir, gefallene Gefährten, aber auch überwundene Gegner den Göttern anzuempfehlen. Segne ihre Gräber mit folgenden Worten:

*Heiliger Hlûthar, glorreicher Held,
der du in der ersten der Dämonenschlachten
zu Ehren Rondras dein Leben gabst,
Schutzpatron wider alle dämonischen Mächte:
wache über diese Gräber, auf dass Ruhe herrscht in dieser Erde
und keine finstere Macht dieselbe stört.
So sei es.*

Segne die heilige Walstatt nach der Schlacht mit folgenden Worten*:

*Schlachtenherrin, Gebieterin!
Gefallen sind viele, die du erwählt hast.
Gib' nun deinen Segen auf diese Walstatt,
damit kein Wirken, sei es niederhöllisch oder widersächlich,
schänden kann, was dein ist!
Entsende Mythrael, den unentrinnbaren Boten,
zu erwählen die Seelen, auf die deine Wahl gefallen!*

Bevor du aber die Grabstätte einsegnest, empfehle deine Gefährten der Herrin, auf dass sie vernehme, wer da zu ihr kommt:

*Heiliger Mythrael, herrlicher Walkür, du Weggefährte der Gefallenen,
der du nach der Schlacht unter den Gefallenen die tapfersten Helden kürst,
blicke hinab auf diese Walstatt und lausche den Taten dieses Toten.*

Sodann berichte von den Heldentaten des Toten und endige mit den Worten:

*Und so glauben wir,
dass Rondra ihre Ehre in jedem Schlachtgetümmel mehrt
und dass sie die in Ehren Gefallenen zu sich führen lässt.*

Denn dies gilt uns als das Wort der Rondra:

*Wir, die wir leben und übrig sind, haben unseren letzten Kampf noch vor uns,
und wir werden den Gefallenen dieses Gefechtes nicht zuvorkommen.*

*So es aber der Wille Rondras ist, weilen sie bereits an ihrer Seite und sind
eingegangen in die Hallen unserer Herrin.*

andere Varianten:

*Sende das Rondra-Geleit, schicke den Walkür!
Brennende Klinge und durchdringende Krallen
seien Schutz und göttliches Zeichen!*

*Der Weg nach Alveran sei aufgetan, hier kommen, Tapf're, deine Diener.
Gewähre ihnen die Gunst deines Segens und einen Platz an deiner Tafel.*

*Wir bezeugen: Heldenherz und Opfermut.
Seelenstärke und Feindesschrecken!
Es kommt, leuchtend, rein und scharf,
eine neue Klinge in deine Reihen!
Zeige Gnade, Huld und Segen,
Denn keine ihrer Taten war vergebens!*

Der Geburtssegens

Segnest du die Geburt eines Kindes, so besiegele deine Bitte um die Gnade des göttlichen Schutzes mit einem Blutstropfen des Säuglings⁶. Wähle für dieses Blutopfer ein eigens dafür geweihtes silbernes Messer, so du eines hast, und bringe dem Kind einen kleinen Schnitt bei. Fange das Blut auf und bringe es als Rauchopfer dar.

*Sieh, o Herrin Rondra, dieses schutzlose Kind, geschenkt durch die Gnade
der ewigungen Tsa: Herrin, ich bitte dich, schütze dieses Kind mit deiner
göttlichen Kraft, auf dass es in seiner Unschuld nicht dem Bösen anheim
fällt, sondern den Weg zu dir und deinen göttlichen Geschwistern findet.*

Variante:

*Donnernde und Unbesiegt! Aus der Ewigungen ward geboren dieses Kind,
noch ohne Wehr und ohne Schild. Sei du nun Schirm und Trutz und nimm
des Blutes Gabe, als Opfer reinen Seins. Schmecke, prüfe, segne dieses Leben
und wehre allen Schaden, den der Welten Lauf noch bringen mag.*

Die Purgation

Die Reinigung – bosparanisch *Purgatio* (so in Arivor genannt) und tulamidisch *Tahûr* (so genannt in Perrium) – ist eine machtvolle Liturgie, die den Eingeweihten unter uns vorbehalten ist und die sich meist über mehrere Tage hinzieht. Mit der Purgation ist es uns vergönnt, finstere Objekte, wie verfluchte Schwerter oder beseelte Rüstungen, von ihrer verderben Essenz zu reinigen. Es ist uns weiterhin möglich, Menschen, deren Zauberkraft vernichtet werden soll, derselben Prozedur zu unterziehen. Dies ist vor allem bei Zauberkundigen nötig, die wünschen, in unsere Reihen aufgenommen zu werden, oder aber bei solchen, deren Wirken zu schändlich ist, als dass wir es dulden können.

Pate der Purgation ist Famerlor, dessen durchdringender Blick jeden Gran Finsternis und Verderbtheit erblickt und dessen Feueratem lodernnd den Willen der Göttin vollstreckt. Der Talisman des Rituals ist Rishal, die Alte, das erste Schwert der Kirche, das nun die Klinge der Südsenne ist⁷. Mensch wie Gegenstand müssen zunächst gründlich gereinigt und hernach mit Öl aus Eichenlaub, dem Hämatit-Staub beigemischt wurde, sowie Krokus-Essenz gesalbt werden. Hernach ist es an den Flammen, ihr Werk zu tun: Mensch wie Objekt sollen umgeben sein von hochlodernden Flammen, die allein aus Steineichenholz entfacht wurden. Doch soll keines von beidem verbrannt, sondern nur gereinigt werden. Wie die Klinge in der Glut geläutert wird, soll es Mensch und Objekt in der Hitze des Feuers gehen. Um den Flammen die rechte Zeit zu gewähren, intonierte ein Dutzend Mal:

*O unbesiegt Göttin, höre mich.
Sende deinen sengenden Blitz,
um auszubrennen die verachtenswerte Zauberkraft.
O karfunkelherziger Famerlor, erblicke mich.*



*Sende deinen Feueratem,
um zu verglühn, was an Finsternis in dieser Hülle darbt.
Sende deinen glosenden Blick,
um alle Spuren finsternen Wirkens zu tilgen und zu reinigen,
was ich dir darbreite.
Darum bitte ich, im Namen der Unbesiegten.*

Hernach sind die Flammen mit klarem Wasser, in das man Opferblut mengt, bis zur Glut abzulöschen. Darauf werden nun geweihte Rauchharze getan und solange Rauch gen Alveran steigt, solange sollen die Herrin und ihr Alveraniar um Läuterung angefleht werden. Ist die Glut erloschen, sollen der Mensch wie der Gegenstand erneut gereinigt werden. Der Mensch soll zudem von seinem Blute opfern, wie es einem Diener der Herrin wohl zu Gesichte steht. Die dafür nötige Wunde ist mit Rishal zu schlagen, denn diese Klinge ist alt und machtvoll und hat schon manchen Frevler gefällt.

Der Segen des Heiligen Hlûthar

In der Stunde höchster Verzweiflung, so eine ganze Streitmacht mit bangen Herzen ihrer Feinde ansichtig wird und alle Hoffnung zu schwinden droht, entflamme du dein Herz und sprich zum Heer und berichte und sing' den Choral des Heiligen Hlûthar, der vor Gareth's Toren wider die Dämonenbrut stritt, so wie er unter den Liedern verzeichnet ist (siehe Seite 27), oder nutze folgende bekannte Variante:

*Heil dir, Sturmleuin, sieh und stehe uns bei.
Zum Kampf gewandt, von Feinden umgeben, erheben wir unser Herz,
wie einst der heilige Hlûthar am Tage, der zur Nacht wurde.
Als Land fiel unter dem Joch der Dämonen, da erhob er sich,
dem Tode zugewandt, doch ohne Angst.
Unsere Schwerter führen wir in Euren Namen,
denn Eure Namen sind der Donner, vor dem unsere Feinde zittern.
Wir erheben uns jetzt, sind Schwert und Schild.
Höret, ihr Feinde der Herrin, wir kommen, um zu künden
von der Ehre, ihre Streiter zu sein!*

Die Segnung der stählernen Stirn

Fürchtet ein Gläubiger, im Angesicht übermächtiger Gegner den Mut zu verlieren, so spende ihm Trost und sprich dieses Gebet:

*Himmlische Leuin!
Wir, die wir dir dienen, führen mit Stolz und Demut
Schwert und Schild in deinem Namen.
Wir, die wir ausziehen, deine Feinde zu bezwingen,
opfern dir freudig Blut und Leben.
Doch siehe: Schwer wiegt die Last auf den Schultern dieses Dieners.
Mächtig ist der Feind, unbezwingbar schier in seiner Größe.
So höre mich an, o Himmlische: Gib diesem Diener Stärke und Mut,
auf dass auch er das Brüllen der Löwin in seinem Herzen verspüre und
mutig streite auf den Schlachtfeldern, die du für ihn erkoren hast.
So sei es!*

Eine weitere Variante ist:

*Unbesiegte, Donnernde, sei angerufen!
Dein Diener steht allein!
Des Feindes Macht scheint unbezwingbar
Herz wird bang, Kampfarm erlahmt.
Sende deine Kraft, deine Macht und deinen Segen.
Stärke stählern' Geist und chern' Hand.
Es gilt der Bund, den wir einst knüpften,
denn unter deiner Huld wird keiner zagen.
In deinem Namen streiten wir bis zum Sieg,
oder bis wir eingehen in deine Hallen!*

Der Ehrenhafte Zweikampf

Kampf ist das Weltengeschick! Im Kampf erkennen wir das Wort der Göttin, denn sie selbst bestimmt über Sieg und Niederlage. So sollst du vor einem Zweikampf ihr zu Ehren den Choral der Heiligen Ardare anstimmen, wie er an anderer Stelle dieses Vademecums bereits niederge-

legt ist (siehe Seite 25), damit die Gebote der Herrin den Kampf ganz durchdringen, Ehrlosigkeit und Falschheit verbannen und ihn rein halten, wie es der Göttin gefällt.

Der Große Weihesege der Waffe

Tritt ein Gläubiger an dich heran und bittet um den Heiligen Segen der Göttin für sein Schwert, so prüfe diesen sorgfältig. Versichere dich, dass die Waffe der Herrin gefällig, frei von Schmutz und wohl gepflegt ist, denn eine unreine Klinge ist der Herrin ein Gräuel und soll keine Weihe empfangen. Lasse dir auch berichten, in welchen Kämpfen der Gläubige das Schwert bereits führte und welche zu bestehen er bestrebt ist. Prüfe Gewissen und Gesinnung des Fürbitters eingehend, und erst, wenn du sicher bist, dass er der Gnade eines Weihesegens würdig ist, heiße ihn niederknien. Lenke deinen Blick gen Alveran und intoniere folgende altherwürdige Worte:

*O glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen unserer Ehre,
du gleißender Stahl, mit welchem die Herrin selbst kämpft.
Auf diesem heiligen Zeichen beruht unsere Ehre,
unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke.*

Nun blicke hinab auf den Fürbitter und fahre fort:

Mit diesem glorreichen Schwert bezeichne ich deine Stirn ...

Führe den Kreuzungspunkt der Klinge an die Stirn des Fürbittenden.

*... damit du dich niemals deines Schwertes schämst;
deinen Mund, ...*

Führe die Klinge an den Mund des Fürbitters.

*... damit er lange die Ehre unserer Herrin Rondra preise;
deine Brust, ...*



Führe sie nun an die Brust des vor Dir Knienden.

... auf dass in ihr der Mut nie erlösche.

Richte deine Augen gen Alveran und biete der Herrin die Waffe dar.

*Verleihe, o göttliche Herrin,
diesem Schwert die Kraft,
sowohl dem namenlosen
als auch dem dämonischen Feinde
Einhalt zu gebieten,
Schenke seinem Träger den Mut, alle Versuchungen
durch die Kraft deines Schwertes,
zu deiner Ehre allein, zu überwinden,
Segne, o Herrin, diese Klinge,
denn zu deinem größeren Ruhm soll sie fechten!
Rondra will es!*

Eine Variante aus der Mitternacht lautet:

*Einfacher Stahl scheinst du zu sein, o Schwert.
Doch wie viel mehr bist du fürwahr?
Zeichen meiner Ehre, meiner Pflicht.
Signum meiner Stärke, Fanal der Göttin Macht!
Du allein führst mein Herz und mein Geschick!*

Nun blicke hinab auf den Fürbitter und fahre fort:

Es sei gezeichnet mit diesem Numen deine Stirn.

Führe den Kreuzungspunkt der Klinge an die Stirn des Fürbittenden.

Niemals schäme dich der Klinge; niemals deiner Zunge.

Führe die Klinge an den Mund des Fürbittenden.

Mögen beide Ehr' und Lobpreis mehren, der Göttin Sturmesgleich!

Führe sie nun an die Brust des vor Dir Knienden.

Dein Herz erstrahle, in stählern' Glanz, wie die unbefleckte Klinge!

Richte deine Augen gen Alveran und biete der Herrin die Waffe dar.

*Gewähre, große Göttin, unbesiegt,
der Waffe Macht und Kraft,
zu trotzen namenlos' wie daimonisch' Feind!
Schenk' dem Träger Mut und Wacht,
die Kraft, der Versuchung zu entgeh'n.
Das geheil'gte Schwert sei deines,
dir zur Ehr allein – unüberwindbar!
Segne, o Herrin, diese Klinge,
denn zu deinem größeren Ruhm wird sie fechten!
So sei es!*

Rondras Hochzeit

Willst du im Streit gegen Urgewalten Beistand von der Herrin der Stürme und Gewitter erbitten, so nimm eine Gebetsschale zur Hand und fülle diese mit Wasser und Opferblut. Dann führe den Opferdolch darin im Kreise, um die beiden Gaben in den Wogen zu vermählen, und rufe dabei mit lauter Stimme dieses Gebet:

*Herrin der Sturmgewitter, erhöre mich.
Dein ist der Blitz,
durch den du strafst die Frevler und segnest die Tapferen.
Dein ist der Donner,
durch den du verkündest deinen göttlichen Willen.
Dein ist der Sturm,
durch den du hinwegfegst Frevl und Plage.
Lass mich deine gewaltige Macht lenken
und sie in deinem Namen führen.*



Hernach erhebst du die Gebetsschale über dein Haupt, führst sie in den Wind, so einer weht, und bedeute mit ihr in ausholender Bewegung, welchen Weg das Sturmgebräus nehmen soll. Willst du dem Gewitter ein Ende bereiten, so wende die Schale danach zu Boden. Dies ist das Ritual Perricumer Schule.

Nach der Schule zu Havena vollführe folgendes Ritual, so du bei der Erfüllung deiner Aufgaben im Namen der alveranischen Götter den Beistand benötigst, den die Sturmgöttin Rondra und der Herr der Wogen Efferd als Gebieter der Naturgewalten dir geben können. Stelle dich auf freien Plätze, so es dir möglich ist, nahe am Wasser, und hebe die Arme gegen Alveran. Singe dabei das Lied zur Vermählung von Wind und Wogen:

*Herrin Rondras brausende Gewalten,
die donnernd stürmen über Berg und Tal,
Herre Efferds wogende Gestade,
die kraftvoll branden gegen Fels und Strand.*

*Seid vereinigt in der Götter Namen,
in mächt'gem Bunde tobend Element,
folget meinem Rufen nun geschwinde,
und vermählt euch zu beider Götter Stolz.*

Das Wundersame Teilen des Martyriums - Keta ajaban kud'a

Über die Schreckensherrschaft der anmaßenden Priesterkaiser hinaus reicht die Entstehung der Liturgie 'Wundersames Teilen des Martyriums' zurück, die heute nahezu in Vergessenheit geraten ist. Wurde ein Gefährte schwer verletzt, konnte der Priester das Leiden auf sich selbst übertragen. Um dieses Opfer einzugehen, vergießt er sein Blut und spricht:

*In Rondras Namen kämpfen wir Seit' an Seit', stehen Rücken an Rücken,
teilen Ehre und Ruhm wie Leid und Schmerz. So sei es!*

Rondras wundersame Rüstung

So sich Wehrlose in deiner Obhut befinden und sich deine Gegner als zu zahlreich erweisen, bitte Rondra um die Gunst der wundersamen Rüstung.

*Glorreiche Herrin von Schlacht und Sturm,
vernimm meine Worte, erhör' mein Begehrt,
Wehrlose schütz' ich vor grausigem Morden,
denen will ich sein Schild und Wehr!*

*Entlehn' mir, o Herrin, für dieses Gefecht
den silbernen Harnisch mit flammender Zier!
Hart will ich streiten und keinen Schritt weichen,
im sicheren Wissen: du kämpfst mit mir!
—Gebet nach dem garethischen Ritus*

*Herrin Rondra, ich bitte dich,
lass mich den Hilflosen Beistand leisten!
Rüste mich mit dem Heiligen Harnisch!
—Gebet nach dem Donnerbacher Ritus*

Folgende Version wird in Weiden gelehrt: In Angesicht eines übermächtigen Gegners rufe die Herrin um Hilfe. Verletze dich selbst – nach Möglichkeit mit dem eigenen Schwert – an der Hand und zeige so deine Opferbereitschaft. Die Wunde halte gegen Alveran und sprich' mit kräftiger Stimme.

*Alveransleuin, Herrin mein,
hier steh' ich im Angesichte [benennen]! Mein Blut fließt, um zu erflehen
deinen Segen und deine Wehr, zu schützen diesen Ort und diese Leut'.
Nur in deinem Namen streite ich und nur deine Ehre mehre ich!*

Der Segen der Heiligen Ardare

Berennt der Feind ein Sanktum der Herrin, so magst du dem Vorbild St. Ardares folgen und dich dem Kampfe stellen, von der Klinge gestärkt, die durch das Opfer der Heiligen erhoben wurde. Rufe also die Klinge der Heiligen Ardare, doch dies wage nur, sofern *Achmad'ayan ankrhrellah al'nurach Shaitanim* nicht währt. Intoniere hierzu das *Dir zu Ehren* oder aber folgende Worte:

*Rondra, Herrin, dir gilt all mein Streben,
zu sehen und handeln, wie du es gefügt.
Stähle meinen Arm, auf dass er erneut
die Wehr der Heiligen freudvoll erhebt.*

*Rondra, Herrin, dir gilt all mein Wirken,
zu schützen und leiten, wer deiner Gunst gefällt.
Entzünde mein Herz, auf dass es entflammt,
zu erbringen das Opfer, wie einstmals die Heil'ge.*

*Rondra, Herrin, dir gilt all mein Wünschen,
zu strafen und richten, wer deine Acht verdient.
Gewähr' mir die Ehre von Ardares Klinge,
auf dass ich ohne zaudern kann folgen ihrem Beispiel.*

*Denn dir will ich sein Auge, Arm und Werkzeug auf Deren,
um zu vollbringen dein Werk.
Dein Wille, oh Herrin, ist mir Befehl.*

Die Segnung der Schlacht - Der Gerons-Segen

Vor einer Schlacht, die unter die Huld der Leuin gestellt wird, zelebriere den Gerons-Segen, wie er uns aus der Dämmerung der Zeit überliefert ist. Die Gläubigen werden dann allein nach den Geboten der Herrin kämpfen, zu ihrem höheren Ruhm.

*Es segne uns Rondra, die Herrin des Kampfes,
es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte uns Rondra, die Leuin unter den Zwölfen.
Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles
und unser Glaube, der als ein eherner Schild vor uns steht.
Dein Wille, o Herrin, sei uns Befehl.*

Thalionmels Schlachtgesang

Wenn der Tag gekommen ist, an dem du der Herrin das letzte Opfer darbringst, soll sich deine Stimme nur einmal noch erheben und der Herrin ein letztes Mal anbieten, was du dereinst gelobt hast. Die letzten Worte Sta. Thalionmels seien auch die deinen, wenn du dein Lied anstimmst:

*Herrin Rondra, durchdringe mich und fülle mich mit deinem Geist.
Dring' ein in meine Glieder und gebe ihnen Kraft,
dring' ein in mein Herz und gebe ihm Mut,
dring' ein in meine Seele und gebe ihr Zorn,
mein Leib sei dein, und den Leib des Feindes will ich dir opfern.
Rotes Blut, heiliges Blut – Blut, wasche rein – so sei es.*

Ruf zum Bund wider die Mächte der Finsternis -

Achmad'ayan ankrhrellah al'nurach Shaitanim

Unter der glühenden Sonne des Südens, über heißem Sand und Felsenstein erklangen die heiligen Worte des Bundes zum ersten Male. So steht es im *Rondrarium* geschrieben, das die altherwürdige Liturgie über die Jahrtausende in ihrem ur-tulamidischen Wortlaut überliefert. In allerhöchster Gefahr, wenn der Glaube an die Herrin Rondra und ihre göttlichen Geschwister selbst bedroht ist, wird diese Liturgie gesprochen. Hierzu begeben sich das Schwert der Schwerter und elf Geweihte für eine Nacht an einen heiligen Ort. Während die Erhabene in Meditation und Kontemplation den Willen der Göttin erkundet, ist es die Aufgabe der elf Geweihten, mittels überlieferter Schwerttänze einen jeglichen möglichen

dämonischen oder unheiligen Einfluss rings um die Hochgeweihte abzuwehren. Diese Schwerttänze werden 'Stundenwachen' geheißen und jeder Stunde der Nacht ist ein eigener Schwerttanz zugewiesen. Im ersten Licht des neuen Tages ruft das Schwert der Schwerter den Sturm herbei. Die Worte der Liturgie bedeuten sinngemäß:

*Himmliche Leuin in sengender Glut,
in deinem heiligen Namen
ruf' ich die Stürme auf all ihren Wegen!
Reiche, o Herrin, deine Hand mir zum Bunde,
keine Schande werde ich dir bereiten,
alle Taten sind zu deiner Ehre,
das gelobe ich beim höchsten Opfer, meinem Blut!
Achmad'ayan ankrhrellah al'nurach Shaitanim.*

Inmitten der stürmischen Böen ritzt sich das Schwert der Schwerter die Linke⁸ und vergießt sein Blut über den heiligen Ort. Während der Sturmwind über die Wunde streicht, ruft es die Namen der Meister des Bundes, denen im selben Augenblick die gleiche Wunde entsteht, während der Wind ihnen den Ruf des Erhabenen zuträgt, wo immer sie sich zu dieser Stunde auch befinden.

Sodann heißt das Schwert der Schwerter die elf Geweihten in ein Rund zu treten und ihre Schwerter zu kreuzen. Als letztes legt es sein eigenes Schwert zuoberst und spricht die heiligen Worte des Bundes, die bedeuten:

*Nicht allein steht einer in der Stunde der Gefahr,
Brüder und Schwestern stehen ihm zur Seite.
Nicht wehrlos steht einer in höchster Gefahr,
Schild und Wehr sind an seiner Seite.
In meinem Geiste führe ich Euch zusammen –
Brüder und Schwestern, Schild und Wehr,
tapfere Streiter im Zeichen des Schwertes,
wider die Mächte der Finsternis!
Achmad'ayan ankrhrellah al'nurach Shaitanim.*

So eint der oberste Priester den Bund des Schwertes, stärkt und festigt ihn und stiftet eine Gemeinschaft von Brüdern und Schwestern, wie es auf Dere keine vergleichbare gibt.

Aus den Sennen werden derweil die heiligen Banner überbracht und gegen die Kriegsbanner aus dem Fahnenheiligtum der Löwenburg eingetauscht. Am Tage, da alle Kriegsbanner wehen, rüstet sich das Schwert der Schwerter mit der *Dreifachen Wehr*, die getragen wird, bis die Gefahr gebannt und der Krieg beendet ist. Dann sei der Welt verkündet, dass der Heilige Schwertbund in den Krieg zieht, die Kriegstrommeln und -posaunen der Tempel sollen erklingen und wie Donner und Blitz unter die Feinde fahren.

Ist der Krieg beendet und sind die Schlachten geschlagen, die er über die Menschen brachte, beendet das Schwert der Schwerter den hochheiligen Bund. Hierzu versammelt es erneut elf Geweihte um sich und versenkt sich für eine Nacht in Meditation, um den Willen der Göttin zu ergründen, derweil seine Brüder und Schwestern es mit Schwerttänzen schirmen. Sodann spricht es zur Herrin, berichtet vom Kriege und von der Ehre, die der Schwertbund in Rondras Namen errungen hat, aber auch von den Verlusten, die erduldet werden mussten. Erst wenn das Schwert der Schwerter schließlich den Kriegsornat abgelegt hat, spricht es "*Nihayut al'ghazua, achmad'ayan ankrhrellan*", was bedeutet: 'Dies ist das Ende des Krieges, die Kämpfer zum Kampf für die Löwin' und beendet so den Kriegszustand der Kirche. Die Friedensbanner ersetzen nun die des Krieges und jeder Priester ist fortan wieder allein der Göttin und vor allem seinem eigenen Gewissen verantwortlich.

Das Weihegelübde

Erweist sich ein Novize nach gebührender Zeit als würdig, hat er sich vor der Herrin und der Kirche bewährt und wurde angenommen, soll er die Weihe erfahren. Seit alters her leisten wir den Schwur von Nebachot vor der Göttin und ihren Dienern:

*Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes,
vor dir leiste ich dieses Gelübde:*



Mein Schwert ist an meiner Seite,
aufrecht und stolz trage ich deine Farben,
von heute an, wie auch an allen folgenden Tagen.
Mit Wort und Tat werde ich dir dienen und
deine Worte in die Länder Deres tragen.
Verleihe meinem Herzen Stärke und zugleich die nötige Milde,
dass ich mich des Verlassenen annehme,
dem Irrenden recht rate,
den Unwissenden lehre,
für den Unmündigen spreche,
dem Armen helfe,
den Schwachen stärke,
den Gefallenen aufrichte,
den Unterdrückten rette,
den Wehrlosen zu kämpfen lehre,
dass ich standhaft sei und meine Feinde fordere
und niemals eine Herausforderung ablehne,
dass ich segne, die deines Segens bedürfen,
wohl tue denen, die dich verehren
und allem Leben so viel Gutes in deinem Namen erweise als ich kann,
stets der Ehre genüge und durch mein Bestreben die deine mehre.
Ich werde meiner geistlichen Obrigkeit Ehrerbietung erweisen und
verträglich gegenüber meinen geweihten Brüdern und Schwestern sein.
Niemals soll mein Vertrauen in dich wanken,
noch wird mein Wille dir zu dienen schwinden.
In allem unterstelle ich mich deinem göttlichen Befehl,
unterwerfe mich von ganzem Herzen den Lehren deines Glaubens
und werde dieselben standhaft bewahren, sie mutig bekennen und
befolgen, solange ich lebe.
Dein göttlicher Wille, oh Herrin, sei mir Befehl, jetzt und
bis ans Ende aller Zeit.

IV

Göttinnendienste
und Rituale

Vm Mut und Tatkraft in die Herzen der Gläubigen zu säen, Trost zu spenden, vor allem aber um die Göttin zu preisen, musst du, junger Knappe, gut vertraut sein mit den Ritualen des Schwertbundes, die deinen täglichen Weg begleiten.

Als Schwert der Göttin trägst du Verantwortung für die Seelenstärke der Gläubigen und daher zögere niemals, einen Rondra-Dienst zu zelebrieren und auch in den Dingen des alltäglichen Lebens den Ritters und dem Waffenvolk sowie allen anderen, die die Herrin wertschätzen, die Riten unserer Kirche vorzuleben und sie anzuleiten, dir dies nachzutun – zum höheren Ruhme der Göttin und zur Stärkung der Herzen der Menschen.

Der Dienst an der Göttin wird nur selten in stiller Einkehr getan, denn Rondra schätzt den Kampfeslärm. Das Schlagen der Waffe auf den Schildrand, der Kettenfaust auf den Harnisch oder des Plattenzeuges gegeneinander gleicht dem Gewitter und ist ihr darum gefällig. Halte die Gläubigen an, mit starker Stimme zu sprechen und zu singen, ungebeugt und würdevoll.

Auf Reisen trägst du hohe Verantwortung, denn dem Hornesschall gleich soll deine Stimme Mut in die Herzen pflanzen, vor dem Kampf, währenddessen und auch danach.

Ritualvorbereitungen

Bedenke, dass du erwählt wurdest, ehe du dich mit Wort und Tat an die Göttin wendest. Das Band zwischen euch ist heilig, dein Verhalten soll angemessen sein und auch dein Leib und deine Klinge sollen Zeugnis deiner Ehrfurcht ablegen. Darum reinige sorgfältig deine Rüstung und deine Waffen. Gesicht und Hände wasche in klarem Wasser, in das du frische Kräuter getaucht hast. Lege deinen besten Waffenrock an und lass keinen Schmutz daran sein. Dann halte inne und sammle dich, damit die Andacht würdig gerät. (...) Wenn deine Gedanken rasen und keine Ruhe in deinen Geist einkehren will, entsinne dich, was man dir als Novize beigebracht hat: Erwinnere dich an deinen letzten Kampf und rufe ihn dir Hieb für Hieb ins Gedächtnis – das schärft den Geist und macht dich bereit für die Zwiesprache mit der Göttin.

Rituale im Tempel

Tägliches Reinigungsritual vor der Göttinnenstatue

Bevor noch ein Gläubiger die Heilige Halle betritt, erweise du der Herrin die ihr gebührende Ehrerbietung. Entzünde die Glutschalen und lege Harze oder Kräuter auf die Glut. Wenn der würzige Duft aufsteigt und das Antlitz der Statue umgibt, richte deine Worte an die Göttin:

*Sei begrüßt, meine ruhmreiche Herrin auf Alverans Zinnen!
Niemals müde der Wacht, findest dich der neue Tag!*

*Dein wachsamer Blick in die Ferne erwärmt mir das Herz,
dein schimmernder Harnisch im Morgenrot hebt mein Gemüt.*

*Dankbar bin ich, in deinen Diensten zu stehen,
du anbetungswürdige Streiterin,*

du wehrhafte Herrin,

du edle Gebieterin meines Herzens.

*Deine Halle will ich dir bereiten mit duftendem Räucherwerk,
Gesang und Gebet sollen dich erfreuen,*

von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang und wiederum durch die Nacht.

Sei begrüßt, meine ruhmreiche Herrin in dieser deiner Halle!

Wisse, dass es der Gebete, um die Göttin zu begrüßen, gar viele gibt und dass ihr in manchen Tempeln sowohl am Morgen als auch am Abend mit reinigendem Räucherwerk gehuldigt wird. Allen jedoch ist eines gleich: Die glühenden Kohlen sind das Sinnbild für die lodernde Glut der Verchren in unseren Herzen.

Der tägliche Göttinnendienst im Tempel

Zumindest einmal am Tage sollen sich die Geweihten zu einer gemeinsamen Andacht im Tempel versammeln. Es soll Räucherwerk entzündet werden, um die Göttin zu erfreuen, es sollen gemeinsame Gebete gesprochen werden, es sollen Hymnen gesungen werden, um Rondras Ruhm zu preisen, aber auch Schlachtengesänge und Choräle und es sollen, der Herrin zum Wohlgefallen, Schwertkämpfe vor der Göttinnenstatue ge-

fochten werden. Dann mag ein jeder Geweihter seine Stimme erheben, um die Herrin mit heiliger Ehrfurcht zu preisen, um von Ruhmestaten im Sinne Rondras zu berichten – gleich ob es seine eigenen oder die anderer seien –, um aus dem Heiligen Rondrarium zu zitieren und den anwesenden Brüdern und Schwestern mit Rat zu dienen.

Die ewigwährende Wacht

Da sich unsere Kirche seit Jahren im geheiligten Kriege⁹ befindet, dürfen wir vor den Bedürftigen die Türen der Tempel der Herrin nicht verschließen. Immer sollen im Kriege darum die Tempelpforten offen stehen und stets soll ein Geweihter oder ein Erwählter Wache halten, um Rat- und Tatsuchenden zur Seite stehen zu können. Jede Wacht beginne mit der Anrufung der Unbesiegten und der Faust über dem Herzen vor der Statue der Göttin. Denn Rondra selbst ist uns allen Vorbild in der nimmermüden Wache.

*Große Göttin,
niemals ermüdende Wächterin auf Alverans Zinnen,
mächtige Beschirmerin der Himmelspforte Melliaador!
Lass' mich ausdauernd wachen, mit wachem Geist und starkem Arm.
Kein Bedürftiger soll abgewiesen sein,
und aller Feind vor dieser Schwelle fallen!*

Der Göttinnendienst für die Gläubigen

An einem Tage der Woche sollen sich der Schwertbruder oder die Schwertschwester, die Geweihten und das Volk im Tempel einfinden, um die Göttin zu preisen. Es soll der Herrin gehuldigt werden, wie im täglichen Göttinnendienst, es sollen jedoch keine Kämpfe vor der Göttinnenstatue gefochten werden, denn dies zu schauen ist das Vorrecht der Geweihtenschaft und nur an hohen Feiertagen sei es dem Volke gestattet, den heiligen Kämpfen und Schwerttänzen beizuwohnen. Sodann soll der Hochgeweihte seine Stimme erheben, um von der ruhmreichen Göttin zu sprechen, um lehrreiche und leicht verständliche Passagen aus dem Rondrarium zu zitieren und um die Herzen des Volkes mit heiliger Ehrfurcht zu erfüllen.

Votigaben

»Für den Geweihten gehört es sich selbstverständlich, der Göttin Waffen zu opfern, aber für den einfachen Bauern, der um Schutz auf dem Weg zum nächsten Markttag bittet oder für die Mutter, die betet, dass ihrem Sohn, der bei der Stadtwache Dienst tut, nichts Übles widerfährt, sind Waffen als Opfer unerschwinglich. Deshalb entwickelten sich die Votive als zunächst geduldete, später dann als legitime Opfergaben. Votive können eiserne Miniaturwaffen sein, die speziell dafür vom Dorfschmied angefertigt wurden, kleine Löwinnenstatuetten aus Ton oder weichem Stein oder aus Eichenholz geschnitzte Kriegerfigürchen und im Bornischen gerne Göttinnenbildchen. Aber auch andere schnell vergängliche Votigaben – oft dem Jahrkreis entsprechend – werden niedergelegt, wie Blüten von Krokus, Schwert- oder Feuerlilien oder gewundene Kränze aus jungen Steineichenzweigen.

Diese Votive werden vor dem Kultbild im Tempel, in Kapellen oder anderen, der Göttin heiligen Orten niedergelegt. So kann eine mächtige, vom Blitz gezeichnete Steineiche auf einer Anhöhe ebenso als göttinnengefälliger Ort gelten, wo Votive in den Wurzeln geborgen oder mit rot-weißen Bändern an die Äste gebunden werden.

Nehmen die geopfert Votigaben in einem Tempel oder einer Kapelle nach einer gewissen Zeit zuviel Raum ein, so werden sie vom Hochgeweihten in einer heiligen Zeremonie dort weggenommen und an einem der rondrianischen Feiertage auf einem Scheiterhaufen verbrannt. In manchen Tempeln werden die Votigaben stattdessen nahe der Tempelmauer oder auch unter einer Fußbodenplatte des Tempels vergraben, so dass sie noch nahe dem Kultbild sind.«

—Traktat zur Geschichte der Kirche unserer Herrin Rondra, niedergeschrieben von Thorgrim Eisenfaust von Angbar, Perrium, 951 BF

Andachten und Rituale im Felde und auf den Wegen

Bist du, Geweihter, fern jedes Tempels, so musst du den Göttinnendienst dennoch nicht missen, denn du kannst einen jeden Ort der Göttin wohlgefällig machen, um ihr dort angemessen zu huldigen. Tue dies, indem du deine Kameraden heißt, ihre Waffen blankzuziehen, oder indem du die Herrin mit einem Schwerttanz erfreust oder indem du ein Gebet

sprichst. Doch wähle den Ort deiner Andacht stets auch mit deinem Herzen aus und bedenke, dass die Göttin besonders an mächtigen alten Eichen, großen Findlingen, sturmtumtosten Bergrücken und Orten in Feld und Flur, die sie mit ihrem heiligen Blitzstrahl erwählt hat, Gefallen findet.

Rituale des Alltags

Die Morgenandacht

Beginne jeden neuen Tag mit einer Andacht, denn deine ersten Gedanken und Worte sollen der Herrin gelten, dein erstes Tun ihren Geboten folgen. Reinige dich innerlich wie äußerlich, zumindest Hände und Gesicht sollst du waschen. Dann biete der Herrin deinen Namen¹⁰, übe dich im Schwerttanz oder messe dich im Kampf mit deinen Geschwistern in Rondra. Du magst den Morgen auch damit begrüßen, dass du deine Gelübde bekräftigst:

Herrin Rondra, dieser Tag soll der deine sein!

Was ich Gutes tue, verrichte ich in deinem Namen,

was mir Böses widerfährt, ahnde ich in deinem Namen.

Mit meinen Taten will ich dir Ehre erweisen,

deinen Namen will ich preisen und deine Gebote getreu befolgen.

*Diesen deinen Tag, o Herrin, will ich in deinem Sinne meistern –
zu deiner Ehre allein!*

Das Blutopfer

Es ist der Herrin wohlgefällig, wenn du bei deinen Gebeten, Lobpreisungen und Gelübden von deinem Blute opferst. Doch wenn du ihr dieses Opfer darbringst, achte darauf, dass du dich nicht unnötig schwächst und wähle die Stellen, da du dir Schnitte und Ritzungen beibringst, mit Bedacht. Novizen, die erst drei Jahre ausgebildet wurden, ist es untersagt, eigenmächtig Blut zu opfern. Dies sollen sie allein unter der Anleitung ihres Lehrmeisters tun. Blut ist der Herrin als Rauchopfer darzubringen, dazu sollst du es auf glühende Kohlen oder

in die Flammen eines Feuers fließen lassen, so dass dein Blut mit dem Rauch gen Alveran aufsteigen kann. Verwendete Messer und Schalen sind umgehend zu reinigen, denn wo das frisch und zu ihren Ehren vergossene Blut Rondra erfreut, ist ihr altes und getrocknetes Blut ein Gräuel! Versorge auch deine Wunden mit großer Sorgfalt, um deinen Leib nicht unnötig zu schwächen.

Das Trankopfer

Gerade in der Senne des Südens ehrt man Rondra, indem man ihr einen Teil des kostbaren Wassers oder anderer Getränke opfert. Damit besinnen wir uns auf die Wurzeln unseres Glaubens, die tief in der Geschichte des Landes der Ersten Sonne verankert sind. Bevor man eine Reise antritt, zur Begrüßung von Freunden und als Dank für einen guten Tag gießt man im Süden den zweiten Schluck des eigenen Trunkes mit einem kurzen Gebet in Feuerschale oder Lagerfeuer, auf dass die Gebete und guten Wünsche mit dem Rauch in Rondras Hallen getragen werden. Selbst in der Senne des Nordens hat dieser Brauch überdauert und begleitet Gläubige durch den Tag. In der Senne des Westens werden Trankopfer oft im Andenken an die Verbindung Rondras und Efferds und ihrem göttlichen Sohn Swafnir dem wogenden Ozean dargebracht.

Die rituelle Reinigung

Bedenke, dass die Herrin dich zu ihrem Schwert erwählt hat! Wie du stets darauf achtest, dass deine Waffe scharf ist und ohne Scharten, gereinigt und ohne Makel, so gilt dasselbe auch für dich, das Schwert der Göttin. Täglich sollst du dich von Kopf bis Fuß waschen, du sollst deinen Leib geschmeidig halten und in steter Übung, auf dass er Rondras Wohlgefallen finde!

»Pflegen wir nicht auch unsere heiligen Klingen mit Öl? Also ist es nur recht und billig, wenn wir unsere Leiber salben und uns am Wohlgeruch kostbarer Öle erfreuen. Denn die Göttin findet Freude an glänzenden Leibern, die ihr zum Wohlgefallen gereinigt und gesalbt wurden.«

—Taria'al Shirgith – Weg des Schwertes, *Baburin*, 864 v.BF

«In den Steppen des Nordens oder gar im Ewigen Eis haben sich die Gepflogenheiten der Einheimischen bewährt. Auch in diesem Odland darfst Du Deine Wäschungen nicht vernachlässigen! Da Wasser aber selten und kostbar ist, magst Du auf Kräuter zurückgreifen, die – wenn man sie verbrennt – Rauch entwickeln, den Du Dir zufächeln sollst, auf dass er Dich reinigt. Auch ein Schwitzzelt nach Vorbild der Nivesen leistet gute Dienste, wenn Du Dich in Vorbereitung auf bedeutsame Rituale oder Kämpfe einer gründlichen Reinigung unterziehen willst.»

—Donnerhall und Luchsensschnelle – Die Senne des Nordens, Donnerbach, 470 BF

Von den Schwerttänzen

«Meinen Beobachtungen folgend, werden Schwerttänze in allen Sennen zelebriert. Es gibt Tänze, die man alleine durchführt, und solche, in denen zwei Kämpfer mit- und gegeneinander tanzen. Es gibt Schwerttänze, die uralten Traditionen folgen, und solche, die einzelnen Geweihten zugeschrieben werden. Einige werden nur zu besonderen Anlässen getanzt, manche nur von bestimmten Geweihten oder unter feststehenden Voraussetzungen und all jene verfügen über eigene, zuweilen kryptische Namen. Doch es gibt auch Tänze, die den Alltag des Geweihten begleiten, und nicht selten sind es diese Tänze, die allein der Göttin gelten und bei denen es als Frevel gilt, sie zu beobachten. Bei manchen (eher südländischen Tänzen) geht es darum, sich in ihnen zu verlieren, bei anderen (eher im Norden) ist es hingegen das Ziel, hochkonzentriert zu bleiben. Durch letztere übt man sich darin, im Kampf stets Herr seiner selbst zu sein, gleichgültig, wie hitzig das Gefecht ist. Interessant scheint mir vor allem die Beobachtung, dass die Tänze der nördlichen Sennen den Quellen in Donnerbach, Baliho aber auch Festum zufolge wesentlich ältere Wurzeln haben als die, welche im Alltag der Südsenne getanzt werden. So finden sich allein im Norden die ursprünglichen urtulamidischen Schwerttänze aus der Frühzeit des Rondra-Kultes. Im Süden hingegen scheint man sich erst mit dem Auftreten des Rastullah-Kultes wieder auf diese Tradition besonnen zu haben. Obgleich man also trotzig betont, wo der Ursprung des Schattenkampfes und Schwerttanzen liegt – nämlich im reinen Glauben an die Donnernde – hat man Angestammtes erst wieder durch die so verachteten Irgläubigen erkannt und sich so auf die eigenen Wurzeln besonnen –

eine Beobachtung, die man im Süden indessen nicht laut ansprechen sollte. Zusammengefasst stelle ich fest, dass Geweihte Schwerttänze vollziehen: um Rondra mit ihren Fähigkeiten zu erfreuen, um ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen, um Vollkommenheit im Kampf anzustreben und sich darin zu verlieren, um einen der Göttin nahen Geisteszustand sowie geistige Klarheit zu erreichen.»

—Bericht der Hauptfrau-Magistra Scanlail Daire ai Andara an Spektabilität Saldor Foslarin

«Rhas'sâyh heißt der Schattentanz, ein ur-tulamidisches Wort, ein reiner Name. Wir tanzen mit und gegen unseren Schatten, messen uns mit uns selbst und unterliegen allein unserem Schatten. Ihn tanzen wir allein für die Unbesiegte, um sie zu erfreuen. Wir kennen den Tanz der 'Zeder im Sturm' – Rhas'azifa – tanzen ihn festen Standes, den Stürmen trotzend, unsere Mitte findend und uns dennoch der Leidenschaft des Gewitters überantwortend. Wir werden zum Bruder, zur Schwester des heiligen Smaragdes – Chuwâr'Zymral – wenn unser Geist in diesem Tanz scharf wird und hart wie der Edelstein, (...).»
—Rhas'amha al'shyr – Tänze zu Ehren der Löwin,
Adaption des urtulamidischen Originals aus Donnerbach, 465 BF

Die Bockschlachtung

«Die Opferung von Tieren ist ein fester Bestandteil verschiedener rondriani-scher Rituale. In erster Linie sind es Widder – die teilweise eigens als Opfertiere gezüchtet werden –, aber auch Rehböcke und – in den südlichen Regionen – Gazellen können geopfert werden. Gänzlich außer Frage stehen Löwinnen und Löwen, denn diese Tiere sind der Göttin heilig und sie dürfen nicht geopfert werden. Bei der Bockschlachtung im Rahmen eines Rituals liegt die eigentliche Bedeutung der Handlung im Vergießen des Blutes, was schließlich zum Tode führt. Blut ist der Rondra heilig und kein materielles Opfer wird von ihr höher geschätzt als dieses.

In Arivor folgt eine Bockschlachtung einem festen Zeremoniell, das bereits am Tag vor der Schlachtung mit dem Waschen und ausgiebigen Füttern des Opfertieres beginnt. Zur Opferung wird das Tier von einem so genannten Opferträger über der Schulter zum Altar getragen und dort vor dem Ritu-



alausführenden abgesetzt. Es folgt ein festgeschriebener Dialog in Bosparano zwischen dem Opferträger und dem Ritualausführenden, der singgemäß lautet:

O: "Hier bringe ich das Tier zu Ehren der Herrin. Es ist unversehrt und rein."

R: "Dann wird sein Blut der Herrin ein Wohlgefallen sein."

O: "Seine Augen sind klar, es ist keine Furcht in ihnen."

R: "Dann wird sein Fleisch den Menschen nicht schwächen."

Sodann packt der Ritualausführende das Tier mit einem überlieferten Griff und bringt es auf dem Altarstein zu Fall. Das Tier soll dabei nicht übermäßig strampeln und je ruhiger das Geschehen vollzogen wird, desto wirksamer und göttinnengefälliger deutet man das Opfer. Nun wird die Kehle des Tieres mit einem einzigen raschen Schnitt geöffnet. Der Ritualausführende hält das Opfertier so lange, bis es nicht mehr lebt, während ein Helfer – meist der älteste Novize – das Blut in einer silbernen Schale oder in einem Rhyticorn¹¹ auffängt.

Je nach Art des Rituals, in dessen Rahmen die Bockschlachtung vollzogen wurde, wird das frische Blut nun seiner eigentlichen Bestimmung zugeführt. So wird mit ihm beispielsweise bei der Großen Bannerweihe das neue Banner besprengt, bei anderen Ritualen werden glühende Kohlen in das Blut getaucht, so dass es als dichter Rauch gen Alveran aufsteigen kann, oder aber es werden brennende Scheite oder Zweige im Blut gelöscht, um mit diesen anschließend das Blut über die zu segnenden Gläubigen zu spritzen.(...) Das Fleisch des Opfertieres wird nach dem Ritual zubereitet und dann von den Geweihten eines Tempels verspeist. Die Ansicht, dass das Fleisch eines geopfertem Tieres besonders nahrhaft und stärkend ist, ist dabei nicht nur unter den Geweihten sehr verbreitet.»

—De Caerimonia, Romin Angradjar von Arivor, ebenda, 984 BF

Die Auslöschung

«Ganz anders verhält es sich bei dem archaischen und heute offiziell nicht mehr praktizierten Ritual des Vernichtungsofers, das in alten Schriften noch als Yuhâtîm al'Achwalât (tul. Das Vernichten der Feinde) benannt wird, ein Ritual zur spirituellen Auslöschung der Feinde. Sinn und Betonung liegen hier tatsächlich auf dem Akt des Tötens, denn es handelt sich um eine symbolische Feindvernichtung, die vor Kämpfen oder in Notzeiten durchgeführt wurde.

Dieses Ritual fand nicht an einem geweihten oder heiligen Ort wie dem Tempel statt, sondern unter freiem Himmel. Ein Areal, in dessen Mitte man eine Opfergrube ausgehoben hatte, wurde von den Teilnehmern des Rituals umringt. Der ritualausführende Geweihte stand alleine vor der Opfergrube und wartete, bis das Opfertier von einem oder mehreren Helfern an ihn herangeführt wurde. Dann übernahm er das Tier und rang es waffenlos nieder, bis es sich – vollkommen überwunden und erschöpft – nicht mehr wehrte. Dann tötete der Geweihte es mit seinem Dolch und ließ es in die Opfergrube ausbluten, während er es als den Feind ansprach und es mit dessen erstrebten Zustand laut beschrieb. Überliefert sind Sätze wie: "So sollt ihr enden, elendes Echsengezücht! Wie dieser Bock sollt ihr kraftlos sein in unserer Gegenwart. Blut soll eure Schuppen netzen, wie es das Fell dieses Tieres nässt. Euer Atem soll vergehen, wie dieses Tier seinen letzten Atemzug aushaucht ..."

Sobald das Tier nicht mehr lebte, wandte sich der Geweihte mit Gebeten und Bitten um Beistand an die Göttin. Anschließend wurde das Tier in die Opfergrube geworfen und vergraben – von seinem Fleisch wurde nicht gegessen. In der Südsenne wie im Norden, so heißt es, sei dieses Ritual mancherorts noch gebräuchlich.«

—De Cacermonia, Romin Angradjar von Arivor, ebenda, 984 BF

Die Feuerbestattung

Es ist den Zwölfen ein Gräuel, den Leib eines Toten auf Dere verrotten zu sehen. Darum ist es deine Pflicht, dafür zu sorgen, dass die Toten bestattet werden. Die Gefallenen zu ehren und ihren Weg nach Alveran zu erleichtern ist eine deiner wichtigsten Aufgaben.

Es ist uns verheißen, dass Rondra ein ehrenvolles Leben belohnt, indem wir mit einem makellos schönen Leib in ihre Hallen eingehen. Also errichte einen großen Scheiterhaufen, entfache ein Feuer und überantworte ihm die sterbliche Hülle des Gefallenen. Denn bevor der Gefallene eingeht in Rondras Hallen, soll er von all dem befreit werden, was sein derisches Dasein ihm auferlegt hat. Schmerz und Last sollen ihm vom Feuer genommen werden, das alles an ihm, was nicht vom Hauch der Göttlichkeit erfüllt ist, vergehen lässt, bis nur noch die unsterbliche Seele vorhanden ist. In den Flammen wird der Leib des Toten ein letztes Mal geprüft und gereinigt. Deine Gebete weisen dem in Hitze und Glut

geläuterten Gefallenen den Weg nach Alveran, wo er in Rondras Hallen einer neu geschmiedeten Klinge gleich aus der Asche seines Leibes ersteht.

Bestattet du einen Bruder oder eine Schwester, so verbrenne das Schwert ihrer Weihe und nun ihres Grabes mit ihnen. Wie diese Klinge in zahllosen Kämpfen Scharn und Kratzer hinnehmen musste, so geschah es auch dem Leib des Geweihten. Im Feuer werden Klinge und Mensch schließlich vereint.

Asche und Gebeine des Toten berge sorgsam in einem würdigen Gefäß, das du dann gemäß der Gebräuche beisetzt¹².

Hast du auf deinen Reisen aber einen Ort erreicht, da Holz rar ist, magst du die Gefallenen in Gräbern oder unter Steinen bestatten. Doch bedenke wohl, dass die Feuerbestattung der einzige würdige Weg ist, der Unbesiegten einen Toten anzuempfehlen, wie uns die Erfahrungen der letzten Jahre unzweifelhaft gelehrt haben.



Hier magst du von eigener Hand ergänzen

V

Das Kondrarium

†

Der Name des Heiligen Rondrariums, wie wir ihn heute kennen, ist seit dem Zwölfgötter-Edikt, das der Kaiser Silem-Horas um 100 v.BF erließ, gebräuchlich. Zuvor wurde die Sammlung der heiligen Schriften unserer Herrin *H'abla-Rhondharahaleya* genannt. Wie der Ursprung unseres Glaubens, liegen die Wurzeln dieses Namens, der mit 'Die ewigen Zeichen Rondras, die von Schwertern geritzt, von Schilden geschützt und mit Blut besiegelt sind' übersetzt wird, im Alttulamidischen. Das Rondrarium besteht aus sieben Büchern sowie mystischen und apokryphen Kapiteln und seine Urschrift wird in der Löwenburg von Perricum gehütet. Das **Erste Buch** berichtet vom Urkampf des Los gegen Sumu und belehrt uns über die Natur der Welt, die auf immerwährendem Kampf gründet. Das **Zweite Buch** beschreibt den Götterhimmel und darin Alveran, die Festung der Unsterblichen, deren Mauern die Göttin bewacht und verteidigt. Es berichtet vom steten Kampf, den das Gute gegen das Böse ficht. Das **Dritte Buch** handelt von der Göttin selbst, aber auch von ihrem drachengestaltigen und löwenhäuptigen Gefährten Famerlor und ihrem gemeinsamen Sohn, dem karfunkelherzigen Kor. Das **Vierte Buch** ist den Alveranischen Heerscharen Rondras, dem Drachengefolge Famerlors, den Rössern des Donnersturms sowie dem Gefolge der Alveraniare gewidmet. Das **Fünfte Buch** wird auch *Buch der Waffengesänge* geheissen. Es benennt die Waffen der Göttin, aber auch die ihrer Diener. Hier finden sich Beschreibungen und Erzählungen zum göttlichen Streitwagen *Donnersturm*, der *Wundersamen Rüstung*, der *Dreifachen Wehr*, zum Talisman-Schwert *Armalion*, dem *Löwenhelm* und dem *Schild der Heiligen Ardare* sowie weiteren Waffen und Wehren mit ehrenvollen Namen, die im Namen der Göttin zu großen Heldentaten geführt wurden. Das **Sechste Buch** ist das *Buch der Heldensagen*. Es widmet sich den Helden und Heiligen, den Größten unter ihnen gelten gar eigene Kapitel. Wird ein Name in die Heldensagen aufgenommen, gilt er fortan als heilig. Das Addendum des Sechsten Buches umfasst die Aufzählung der Marschälle des Bundes und dies nach allen vier Zählungen¹³. Im **Siebten Buch** schließlich werden die heiligen Orte Rondras genannt und jeder Geweihte der Göttin ist angehalten, einige dieser Orte in seinem Leben aufzusuchen. Nachfolgend sind einige lehrreiche und erinnerungswerte Kapitel zitiert.

Die Offenbarung der Herrin

«...erkannten wir die Spur des Streitwagens (...). Speere führen aus toben-dem Himmel, schlugen in den Boden und standen uns Spalier. Sturmböen fegten hindurch und sangen das Lied des Regenbringers. Gewitterwolken verdunkelten den Tag und der Boden bebte. Da offenbarte sich unter einem Baldachin aus blutigem Rot, getragen von steinernen Blitzen, die Gottlöwin: 'Erkennt eure Herrin', donnerte sie und nannte ihren Namen, dessen Klang uns in Mark und Bein fuhr. Ihr Name ist Ra'Andra¹⁴ und fortan wollen wir sie preisen und anbeten, denn sie ist ohnegleichen (...).»
—H'abla-Rhondharahaleya zu Baburin,
übertragen aus dem Alttulamidischen.

»Am Thage Frauen Rondra, alsz vor vielen Götterlaufen die ersten Leuth aus dem fernen Guldenlandt auf Alveranthürn anlangten, war daz Lieblich Feldten ein verwünschtes Landt, daz noch kaum ein klüglich Wesen zuovor geschaut hatt – allein Fuldigor hauste in den Gulden-Felsen – und vielerleien wildt Geschöpf sprangen über Felder, Wiesen unt Wälder: Sintemalen die Leuin, die Königin alln Gethiers unt Gefleuchs./ Da aper warn unter den Guldenländlern die, die schlaun warn und tapfer warn; die fühlten sich den Löwen gleich unt denen über, die feig und verschlagen in ihren Häusern warn./ Da aper that sich Mythrael, der Himmelsleu, dem kundert, der Geron hiesz, als mächtig Leu in dunkeln Walde, grad alsz der Recke in ein lieblich Feenseen schwamm. Des Manns Schwertklinge war ferne unt er trat dem Löwen entgegen, bloss wie er war. Der Leu brüllte und bisz und schlug mit den Prancken, und fürewahr riss er des Recken rechte Handt vom Gliede, – Geron aper würgete daz gewaltige Thier, und endlich vermochte keiner, den andern zuo bezwingen./ Da aper sprach der Alveraniar in andrer Gestalten zu Geron: Er that ihm Frauen Rondras Sein kundt, gab ihm das gulden Schwerte Siebene Streich unt hiesz ihn, von der Herrin in alln Landten zuo künden unt zuo vollführen im Zeichen Frauen Rondras, wozuo das heilig Schwerte von Herrn Prajos geschaffen, – dabei hatte der Recke doch allein die linke Handt noch!./ Da aper ritt Geron von dannen, erschlug alles Ungetüm und baute Frauen Rondra dorten eine Hallen, wo er Mythrael erstmal getroffen und wo heuer Arivoren sich in den Himmel hebet./ Als er diez aper alles vollführet, da wuchs ihm wundersam am rechten Gliede eines Leuen

Klaue./ Und er ging hin unt focht mit der Linken und Sieben-Streich, dem himmlischen Schwerte.«

—Heiliges Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel Geron,
so im Rhodenstein verwahrt

Das Dritte Buch - Sem'wahti al'Yeshnahât - Kam'wahti al'Shirmanât qull - Ba'qullu al'Rhondhara¹⁵

»Ihr war, als würde sie diese Welt verlassen, Stille herrschte im Schlachtengetümmel, das Sturmauge schien die Zeit anzuhalten und eine Kriegerin – herrlich und rein, mit Augen wie Smaragde – kam in ihr Sichtfeld, drehte sich zu ihr um. Sie war neben ihr, vor ihr, über ihr, in der Schlacht – und sie wusste mit jeder Sicherheit ihrer unsterblichen Seele und jedem Schlag ihres Herzens: eine andere Kriegerin hat es nie gegeben, eine andere wird nie sein. Sie ist eine Heldin, die Verkörperung von Mut und Ehre im Kampf, eine Heroin. Aber sie ist nicht Krieg – sie ist Ehre und Kampf, Verantwortung und Pflicht, vor allem aber Glaube und Legende.«

—aus dem Buch Elansa, nach Perricumer Zählung
zweites Schwert der Schwerten, 950 v.BF



Famerlor

»Als Sumu starb, wuchsen in ihrem Leib zweielf Alte Drachen: Deren kriegs-
rischster war Famerlor der Rothe, der Loewenhauptige, Feuerschweifige und
Kupferbewehrte, Kriegsherr der Drachen und Lindwürmer, Wächter Malli-
adors, dem Fliegen und Fechten eine reine Lust war. Darumb ward er einer
von den sechsen, die nach Alveran aufstiegen, denn Rondras Schwert ward
sein und er ward Ihr Gemahl. Pyrdakor aber, ihm gleich an Macht, musste
herunter weilen, ward ein Herrscher vieler Voelker und doch kein rechter
Gott. Wuetend focht er zweimal im Weltenbrand wider Famerlor, doch der
zerfetzte ihm den Leib.



An Rondras Seiten aber treibt Famerlor noch heute wilde Hatz und rasenden Flug gegen Daimonen und die anderen Mächte des Boesen, und im Gewitter kann man ihn wohl zwischen den Blitzen tanzen sehen. Auch wird wohl der dritte Weltenbrand unvermeidlich sein, denn – so spricht Fuldigor – noch ist des guedlenen Pyrdakor Karfunkel nicht zerschlagen.»

—aus der Ordensregel des Famerlor-Ordens,
kompiliert in der Schriftensammlung des Rhodensteins

Kor

»Da die Göttin keinen fand unter den Göttern und Menschen, dem sie Ebenbürtigkeit zugestehen mochte an Kampfesmut, nahm sie den löwenhäuptigen Famerlor zum Gemahl. Gemeinsam gebaren sie den schwarzen Kor, der ohne Herz ist – denn das ist aus kaltem Karfunkel –, der darum bei manchem Söldner, der seine Pike für Gold feilhält, in der Achtung noch über der Göttin steht. Kor ist auch der grimmigste Alveranier Rondras, der Vollstrecker ihres göttlichen Urteiles. Des Alveraniaren getreulicher Trank ist das rote Blut seiner Feinde, und seine Gefolgsleute hienieden geben ihm davon gut und gern.«

—Heiliges Rondrarium, Drittes Buch, Kapitel Kor, Pericum 1025 BF



Swafnir

»Einstmals warb großmächtig Efferd, von wildem Begehren erfüllt, um Rondra, die Himmelserschütternde. Doch löwengleich wies sie ihn ab, des tiefe Fluten ihr kraflos und schwächlich erschienen. Da tobte Efferd und mit ihm die Meere, die Lande ertranken unter tosenden Wellen. Wohl Hunderte, Tausende ersäufte der Seeherr, hundert mal mehr denn jede Schlacht je getötet. Erhitzt war ihr Antlitz, betört Rondras Sinn, und willig gab sie sich ihm hin.

—Hjaldi-Lied, wie es der Rondra-Tempel zu Havena verwahrt



Das Vierte Buch – Wasiri dahabi al'Wahâra¹⁶

Mythrael

»Rondras Herold, Mythrael genannt, kürt nach jeder Schlacht unter den Toten die größten Helden, sammelt sie und geleitet sie in Rondras Hallen. Dereinst, im Letzten Großen Kampf, wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehligen. Mythrael, dem die Beinamen Erz-Alveranier, Marschall der alveranischen Heerscharen und Weggeführte der toten Helden sind, erscheint mit Tigerhaupt, eisernen Flügeln und Flammenschwert und ist am Nachthimmel sichtbar als das von allen Völkern gleich erkannte Sternbild des Helden.«

—Heiliges Rondrarium, Drittes Buch, Kapitel Mythrael,
Pericum 1025 BF



Die Walkürja¹⁷

»Mythrael, der Erz-Walkür, befiehlt über die Walkürja, die Seelenwählerinnen. Sie bergen jene Seelen, die der Herrin gefällig sind, von den Walstätten und geleiten sie in Rondras Hallen. Vierundzwanzig Walkürja gibt es und gemeinsam mit ihrem Herrn sind sie das Rondrageleit. Auf den Scheiterhaufen der Priesterkaiser ließen jene Frauen klaglos ihr Leben, ohne die Treue zur Herrin in Wort oder Gedanken gebrochen zu haben. Einigen unter ihnen sprießen Flügel, gleich denen der Gryphonen aus der Vorzeit, aus den Schultern, andere reiten auf geflügelten Rössern und werden schnell und sicher durch die Lüfte getragen. Unfehlbar wie der Blitz der Göttin finden sie die Seelen, die Mythrael ihnen anzeigt, und keine Walkürja ruht, ehe sie ihre Aufgabe erfüllt hat. Bei Gewittern stürmt das Rondrageleit dem Donnersturm voran und wie stets hält es Ausschau nach würdigen Seelen. Manch' Sterbender erblickte Huld und Pracht der Seelenwählerin und zog daraus die Kraft, die Herausforderung des Lebens erneut anzunehmen. Denn keine

Walkürja wählt vor der Zeit, doch sie spenden denen Trost, in deren Augen sie Band und Zeitpunkt zugleich erkannt haben.«

—Heiliges Rondrarium, Apokryphen, Kapitel Heleon,
Donnerbach 1025 BF

»Die erste der Walkürja ist Ayla Al'Yeshinna und viele der Unseren folgten ihr nach. Sie reiten auf geflügelten Rössern und suchen die Seelen derer, die Rondras würdig sind. Keine Achmad'Sunni tritt den Weg in der Herrin Hallen an, ohne dass eine Walkürja sie geleitet!«

—eine Legende der Amazonen

Himmelsleuen

»Immer wieder wird von den Löwen und Löwinnen berichtet, die Ronda begleiten und die sie ausschickt, um ihren Willen kundzutun. Dieser Glaube ist weithin in den Tulamidenlanden verbreitet und es finden sich Spuren davon auch im hohen Norden, wo die Himmelsleuen oftmals die Form eines Luchses haben. Der erste und vornehmste unter ihnen, den die Tulamiden ehrfurchtsvoll auch Al'Ankhra, den Sandlöwen, nennen, ist Ra'andrat. Er ist der erste und mächtigste unter den Himmelsleuen. Schon sein Name zeigt seine Wesensverwandtheit mit der Göttin und er war es, den sie zu den Nebachoten entsandte, um sich diesem Volk zu offenbaren.«

—Heiliges Rondrarium, Apokryphen, Kapitel Leomar, Baburin, 983 BF

Das sechste Buch – Buch der Heldensagen

Geron der Einhändige

»Was wankt und zagt und zittert ihr? Opfer verlangt die Leuin fürwahr, doch belohnt sie die Ihren nicht stets gerecht? Sie nahm meine Hand und schenkte mir ihre Gunst! Welch' unschätzbarer Lohn für einen Derensohn!«

—dem Heiligen Geron zugeordneter Ausspruch

»... Geron aber gürtete das Schwert Siebenstreich, befohlen von Praios, geschaffen von Ingerimm, gegeben von Ronda (...), und zog gegen Mittag, wo er den Wurm erblickte, die kriecherische Kreatur Pyrdakors. Geron führte

den ersten Streich, 'Schrei-der-Leuin-in-Madas-Sichel' geheißen, und hieb dem Drachen die linke Schwinge vom Leib. Geron aber führte den zweiten Streich, 'Prankenhieb-der-Leuin-in-Madas-Helm' geheißen, und hieb dem Drachen die rechte Schwinge vom Leibe. Geron aber führte den dritten Streich, 'Dräuendes-Gewölk-vor-Alverans-Feste' geheißen, und hieb dem Wurm das linke Haupt vom Leibe. Geron aber führte den vierten Streich, 'Donner-der-aus-dem-Gewölke-grollt' geheißen, und hieb dem Wurm das rechte Haupt vom Leibe. Geron aber führte den fünften Streich, 'Blitz-der-gleichend-herniederfährt' geheißen, und schlug dem Wurm das Leben ab, das in seinem dritten Haupte glomm. All dies tat er, und focht ungerührt von des Wurms Schweif und des Wurms Gesenge und Geflamme, war schwarz wie Kohle danach. Denn wer von Pyrdakor-Feuer brennet, der gefällt der Leuin. (...).«

—Heiliges Rondrarium, Buch Sechs, Kapitel Geron,
wie es in Arivor niedergelegt wurde

Leomar

»Aus Feuer, Blut und kaltem Tod sollt ihr euch erheben und wie ein Blitz fahren unter die Feinde, die fliehen und schreien und jaulen vor Furcht, denn es ist gekommen der Tag der Löwin!«

—dem Heiligen Leomar zugeordneter Ausspruch

»Es begab sich zur Zeit des Diamantenen Sultanats, dass Leomar, den die Seinen den Löwengleichen¹⁸ nannten, sich hervortat. (...). Schließlich drangen sie bis an den Darpatbogen vor, wo sie auf die Heere des Sultans trafen. (...). Der Löwengleiche führte die Bosparaner unerschrocken und wie ein mächtiges Gewitter kamen die Bosparaner über die Nebachoten. Viele fielen, und die überlebten, zogen sich hinter die Mauern Nebachots zurück. Die Bosparaner blieben und belagerten die Stadt. Leomar wurde nicht müde, wagemutige Angriffe anzuführen, und Ronda gefiel, was sie sah. Denn die Göttin liebt Tollkühnheit und Mut, sie schätzt Zähigkeit und Entschlossenheit. Doch sie verachtet selbstgefällige Trägheit (...).

Die Nebachoten beteten darum, die Mauern mögen dem Feinde trotzen (...). Kaum einer erhob die Stimme mit der Bitte, die Göttin möge das Heer ihres Volkes zum Sieg führen und so verrieten sie ihre Göttin. Also offenbarte Ron-

dra sich den Bosparanern und überantwortete Leomar zwölf silberglänzende Posaunen. Lange grübelte der Auserwählte über der Gabe. Dann jedoch erkannte er ihren Wert, denn ist es nicht der Klang der eigenen Schande, der jedes stolze Herz bricht?

Also hieß er die Seinen, sich prächtig zu kleiden. Die zwölf besten Signalgeber wählte er aus und gab ihnen die Posaunen, dann befahl er dem Heer, sich abmarschbereit zu machen. Die Nebachoten jubelten und priesen die Gnade der Herrin, als sie dies sahen. Dann gab Leomar das Zeichen und die Posaunen erklangen zum ersten Mal – Schreck fuhr den Belagerten in die Herzen. Die Posaunen gellten ein zweites Mal und Angst folgte dem Schrecken. Die Posaunen erklangen zum dritten Mal und Scham brannte heiß in den Ohren derjenigen, die zu hören verstanden.

Und so geschah es, dass nach dem zwölften Umzug und nach zwölf mal zwölf Posaunenstößen die Göttin Blitz und Donner vom Himmel schleuderte, die den Türmen die Zinnen zerschmetterten, die Tore in Flammen aufgehen ließen und der Mauern Grundfesten ins Wanken brachten (...). Dort, wo ehemals prächtige Streitwagen auf den Mauerkronen entlang gefahren waren, stiegen vernichtende Flammen empor. Leomar war der erste, der Nebachot betrat, er fürchtete weder fallende Trümmer noch die verbliebenen Feinde. (...) Die Tore Nebachots wurden zu Asche, die Stadt ging in Flammen auf und das Heer der Bosparaner nahm die Stadt zu Ehren der Göttin ein.«

—Heiligen Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel Leomar

Ardare

«Im Krieg geht jede Ehre zugrunde. Allein im Zweikampf kann Ehre bestehen und nur in Rondras Namen kann sie zu wahrer Pracht erblühen.»

—der Heiligen Ardare zugeordneter Ausspruch

«Noch vor der Morgenandacht hatten die Legionäre den Tempel umzingelt, und nur die Hochgeweihte Ardare und die Novizen waren anwesend. Ardare, in Kettenhemd und Wappenrock gekleidet, jedoch ohne Waffen, trat vor das Portal, um mit dem Zenturio zu sprechen, denn bislang wusste niemand genau, was im Palast geschehen war. Der Zenturio beschuldigte die Kirche der Ronda dreist des Mordes am Thronfolger und beleidigte die Göttin aufs Übelste. Sofort forderte Ardare den Zenturio, der die Herausforderung höh-



nisch lachend annahm. Ardare kehrte zurück in den Tempel und rief nach ihrem Zweihänder. Ein Novize stürmte los, um ihr Weiheschwert zu holen, doch die Waffe – keine einzige Waffe – war mehr an ihrem Platz. Als Ardare dies erfuhr, rief sie die Novizen zusammen und so erkannte sie, dass der jüngste von ihnen fehlte. Da wurde der Verrat offenbar, dass nämlich einer von ihnen in der Nacht alle brauchbaren Waffen aus dem Tempel geschafft hatte. Da nahm Ardare eines der betagten, als Göttinnenopfer gespendeten Schwerter und ebenso einen der Schilde von der Wand und riet den Novizen, es ihr gleich zu tun. Zugleich aber verbot sie ihnen, den Tempel zu verlassen. Dann stellte sie sich dem Zenturio zum Kampf und, beseelt vom gerechten Zorn der Göttin, besiegte ihn. Mit dem letzten Hieb aber zerbrach die alte Klinge und nur das Hefi verblieb in ihrer Hand. Da rückten die Legionäre wutschäumend vor, um den Tempel zu stürmen, Ardare aber stand waffenlos auf den Stufen. Also ließ sie den Schild vom Arm gleiten, hob die leeren Hände gen Alveran und die Göttin gab ihr Armalion.«

—Heiliges Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel Ardare, wie es in Arivor niedergelegt wurde.

Thalionmel

»Unser ist nur dieses eine Leben auf Dere; was ferner kommt, hat noch kein Sterblicher geschaut. Drum ist unser nur diese eine Möglichkeit, den Göttern wahrhaftig zu dienen und das beste für sie zu verrichten; ist sie vertan, kehrt sie niemals wieder.«

—der Heiligen Thalionmel zugeordneter Ausspruch

»Hunderte Wüstenreiter, angeführt von Scheich Tugruk Pascha, überschritten die Eternen und stürmten auf Neetha zu. Dort gab es nur noch wenige Krieger, denn die meisten Söhne und Töchter der Stadt kämpften im Norden gegen die Kaiserlichen. Gewappnet mit dem Mut der Löwin ergriff die junge Rondra-Geweihte Thalionmel ihr Schwert und stellte sich dem Feind auf der Chababbrücke. Sippe um Sippe, Mann um Mann schickte Tugruk Pascha seine Reiter; doch Thalionmels Löwenschwert tötete sie alle. (...) Der Heerführer sah das Unvorstellbare: Einer seiner Männer nach dem anderen fiel Thalionmel zum Opfer. So befahl er, die kühne Streiterin mit einem Pfeilhagel zu überziehen. Die Heldin war alsbald von ungezählten Pfeilen

durchbohrt, doch unerschüttert focht sie gegen die anstürmenden Beni Novad. Als sie schließlich tot zusammensank, hatte sie so manchen Wüstensohn in den Tod geschickt.

Der Scheich hieß seine verbliebenen Krieger, die Brücke zu stürmen. Doch die Reiter vergaßen jede Ehre und vergriffen sich selbst noch am Körper der Toten: Sie zerstückelten ihn und warfen ihn in den Chabab. Da entfesselte Rondra einen machtvollen Sturm: Eine gewaltige Flutwelle türmte sich auf und toste flussabwärts gen Neetha, um die Brücke zu zerschmettern. Alle Beni Novad fanden den Tod in den Fluten. Als Tugruk Pascha dies sah, verließ ihn sogar der Mut, sich seiner Niederlage zu stellen: Mit seinen letzten Getreuen ritt er ans Meer und stürzte sich in die Wogen.«

—Heiliges Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel Thalionmel, wie es in Arivor niedergelegt wurde.

Bogumil

»Selbst aus der Asche werden wir uns erheben, stürmen aus den Schatten und folgen dem Gleißern des göttlichen Stahls, kämpfen für den höchsten Lohn, die Ehre der Göttin.«

—dem Heiligen Bogumil zugeordneter Ausspruch

»Im ersten Jahre seiner Amtszeit als Hochmeister des Theaterordens ritt Bogumil Fortitudo von Arivor zur Jagd aus. Die Jagdgesellschaft trennte sich alsbald und Bogumil folgte alleine einem Rehbock, den er erspäht hatte. Doch das Tier war flink und bald schon hatte es der Heilige aus den Augen verloren. Auf seiner Suche kam er schließlich zu einer baumlosen Hügelkuppe. Hier scheute Bogumils treuer Rappe und wollte keinen Huf auf den Gipfel setzen. Verwundert stieg da der Hochmeister ab und erklimmte zu Fuß den blanken Felsen. Da trat ihm ein stattlicher Widder in den Weg, mit glänzendem Fell und leuchtenden Augen. Kein edleres Tier war ihm je zu Gesicht gekommen und so beschloss er, es zu fangen. Wann immer er sich jedoch dem Widder näherte, wich dieser vor ihm zurück und erst, als Bogumil müde wurde und zurück zu seinem Ross ging, da folgte ihm der Widder und wich nicht mehr von seiner Seite. So kam der Meister zum Güldenhelm und der Widder folgte ihm bis ins Innere der Festung. Weil es aber der Abend vor dem Tag des Schwures war, gab der Hochmeister dem prächtigen Widder selbst eine Schüs-

sel mit Wasser und fütterte ihn mit bestem Futter. Und am nächsten Morgen folgte der Widder dem Hochmeister ohne zu zögern zum Altar. Dort ließ er sich mühelos niederlegen und in dem Augenblick, da sein Blut vergossen wurde, verwandelten sich seine prächtigen gewundenen Hörner in reinstes Silber. Nachdem der Widder tot war, schnitt Bogumil selbst sie von seinem Haupt und sie fanden fortan als heilige Gefäße Verwendung, die man Rhyticomne nennt.«

—Heiliges Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel Bogumil, wie es in Arivor niedergelegt wurde.

HLÜTHAR

»Kämpfe, wenn nötig!
Siege, wenn möglich,
Sterbe, wenn Du musst.
Aber gib niemals auf!«

—dem Heiligen HLÜTHAR zugeordneter Ausspruch

»Und es begab sich, dass Graf HLÜTHAR vom silbernen Speer der Herrin getroffen ward, und er schaute das Antlitz und die Herrlichkeit des Walkür. (...) der Erzälveranar hob seine Arme und hielt die unbezwingbare Klinge Siebenstreich in den Händen. (...) "Wann, o Himmlischer, ist der Augenblick gekommen, damit zu kämpfen?" "Du wirst es wissen, HLÜTHAR!" (...) Unzählige Männer und Frauen hatten in der Schlacht vor den Toren Gareths ihr Leben gelassen. Das Praiosschild sank und die Nacht drohte die kämpfenden Heere in dunkelste Finsternis zu stürzen. Doch HLÜTHARS Herz war ohne Furcht. Mit Siebenstreich auf dem Rücken schritt er durch die Schlacht, doch noch immer hatte er die Klinge nicht ergriffen. Mit harter Hand und dem schnellem Streich seiner eigenen Klinge streckte er manchen Feind nieder. Als nun die Nacht hereinbrach, schien der Sieg über den Frevler greifbar. Doch dann schmetterte FRAN HORAS die unsäglichen Gesänge der Niederhöllen in die Dunkelheit und die Erde bebte, als sie zerriss. Ungezählte Kreaturen von ungesehenem Schrecken stiegen daraus hervor und sie brachten Grauen, Verderben und Unsägliches mit sich. Als HLÜTHAR dies sah, wusste er, dass die Zeit der unbezwingbaren Klinge endlich gekommen war. Allein um diesen Dämonenbuhler zu richten hatte ihm die LEWIN die Klinge anvertraut! Angetrie-

ben von dieser Erkenntnis und der göttlichen Wut, die sein Herz entflammte, bahnte er sich den Weg durch die Reihen unseliger verderbter Kreaturen und besiegelte sein Schicksal.«

—Heiliges Rondrarium, Sechstes Buch, Kapitel HLÜTHAR

YPPOLITA

»Zu jeder Stunde aber sei tapfer darauf bedacht, deine Pflichten mit ernster Würde und Liebe zu den Deinen und in hoher Gesinnung und Gerechtigkeit zu verrichten. Dies wird Dir gelingen, wenn Du alles derart vollbringst, als sei es die letzte Tat deines Lebens: Frei von jeder Ziellosigkeit, frei von Heuchelei und Selbstsucht und ohne Hadern über das von der Göttin für Dich erwählte Schicksal. Dann siehst Du, wie wenig es ist, was Du zu meistern hast, um ein gerechtes und rondragefälliges Leben zu führen. Denn RONDRA fordert weiter nichts von derjenigen, die diese Sätze befolgt.«

»Daran musst Du immer denken, welcher Art die göttliche Natur RONDRA und welches Deine eigene ist und in welchem Verhältnis sie zu jener steht, und dass es niemanden gibt, der Dich hindern könnte, stets das, was RONDRA Willen entspricht zu tun und zu sagen.«

»Wenn Du die Göttin gefehlt hast, liegt der Fehler bei dir allein. Das vergiss niemals.«

»Wenn Du Deine Pflicht tust, muss es Dir gleichgültig sein, ob Du dabei frierst oder dir warm ist, ob Du erschöpft oder wach bist, ob Dich Leute schmähen oder preisen. Allein RONDRA'S Wille ist das Maß aller Dinge.«

—aus: Lebenslehren der Königin YPPOLITA, niedergeschrieben von Ayla Ylarsil von Donnerbach

Andere Heiligesgeschichten

Arika

»Doch unter den Kriegern des Emirs fand sich keiner, der willens und mutig war. Also stellte der verzweifelte Herrscher der Kaufmannstochter Arika Bogenschützen an die Seite und hieß sie, ins Regengebirge ziehen. (...) Endlich fanden sie die Höhle Glowasils und Arika befahl, davor ein Loch zu graben. Dort verbarg sie sich unter Palmenblättern. (...) Die Zauberei der Drachin hatte die Schützen in die Flucht oder den Wahnsinn getrieben, doch Arika harte aus. Als sich Glowasil satt und zufrieden zurück in die Höhle wälzte, stieß ihr Arika von unten ihre Dschadra in den Wanst. Der Purpurgewurm platzte förmlich auf und entließ im Sterben sein giftiges, kochendheißes Blut in die Grube. Arika starb dort und doch kam ihr kein Laut der Klage über die Lippen, vielmehr dankte sie Rondra für den Sieg über die Plage Mirhams.«

—Heiliges Rondrarium, Buch der Helden

Na'fissa

»Na'fissa ging in die Wüste, um sich mit einer Löwin zu messen. Außer ihrem Dolch hatte sie nur einen Wasserschlauch dabei. Bald sah sie eine Löwin im Schatten eines Felsens liegen und Na'fissa machte sich auf, das stolze Tier herauszufordern. Doch da erhob sich die Löwin und trottete davon.

Na'fissa aber suchte weiter. Bald darauf erspähte sie einen stattlichen Löwen, der seine Krallen wetzte. Doch sobald sie sich ihm zuwandte, sprang er auf und verschwand zwischen den Felsen und sie fand ihn nicht wieder. Da setzte sie sich nieder und grünte sich, da die Göttin sie offenbar nicht für würdig hielt, mit dem Heiligen Tier zu ringen. (...) Auf ihrem Rückweg erblickte sie hoch oben auf einem Felsvorsprung einen Widder. Als sie sich näherte, stampfte er herausfordernd mit den Hufen und senkte die gewundenen Hörner. Da hielt Na'fissa inne und erwog, dass Rondra ihr wohl nicht mehr als diesen Widder im Kampf zutraute. Dies erkennend zückte Na'fissa ihren Dolch und erklimmte den Hang, um dem Leben des Widders ein rasches Ende zu setzen. Dieser jedoch erwies sich als geschickter und angriffslustiger Gegner und schon bald geriet Na'fissa außer Atem. Und trotzdem der Widder inzwischen an vielen Stellen blutete, gelang es ihr nicht, dem Tier mit ihrem Dolch eine ernsthafte Wunde beizubringen. Da besann sich Na'fissa, legte den Dolch zur

Seite und stellte sich ihrem Gegner mit bloßen Händen. Der Kampf mit dem Widder dauerte bis zum Sonnenuntergang, denn das Tier war ausdauernd und floh nicht, selbst als es die Gelegenheit dazu hatte. Na'fissa erkannte aber in dem Kräftemessen, dass ein würdiger Gegner in vielerlei Gestalt zu finden ist.«

—Heiliges Rondrarium, Buch der Helden

Shachar Al'Cumrat

»Zu Zeiten des Sultanats Al'Hani war Shachar, genannt Al'Cumrat – 'der Trotzkopf' – Wagenlenkerin am Hof einer Fürstin. (...) Es begab sich, dass Shachar mit ansehen musste, wie ihre Herrin und all ihre Waffengeführten in einem Hinterhalt niedergemetzelt wurden. (...) Als der Staub des Kampfes sich legte, überkamen Shachar heiße Wut und unbeugsamer Trotz. Mochten die Fürstin und ihre edlen Recken auch gefallen sein, die Diener würden dieses Schicksal nicht teilen! Sie sprang in den Streitwagen der Fürstin, versammelte die Rösser und spie dem Feind manch' Herausforderung entgegen. Als habe sie nie etwas anderes getan, schleuderte Shachar Speere und lenkte den Streitwagen zugleich so tollkühn und gewandt, dass die Wilden ihr kaum zusetzen konnten. Und erst, als der letzte Knecht entkommen war, zeigte Shachar Anzeichen von Erschöpfung. Doch auch dann gab sie nicht auf und trieb ihre Rösser weiter an. Doch schließlich verlor sie den Halt, geschwächt von vielen Wunden, und stürzte vom Streitwagen. Binnen weniger Augenblicke ward sie erschlagen und mit ihr die wagemutigen Rösser.

Rondra aber hatte alles mit angesehen. Sie bestieg ihren Donnersturm, schleuderte Blitz um gleißenden Blitz. Der Zorn der Göttin brauste als vernichtender Sturm über die Flanken der Berge und keiner der Wilden überlebte. Von Shachar aber heißt es, dass sie mit den Seelen ihrer Rösser und an der Göttin Seite Melliador passierte, um ihren Platz in Rondras Hallen einzunehmen.

—Heiliges Rondrarium, Apokryphen, Kapitel Alhani

Hier magst du von eigener Hand ergänzen

VI

Von den Prinzipien
unseres Bundes



Die Ehre

Ehre ist die Achtungswürdigkeit eines Menschen – vor der Göttin, vor sich selbst und vor der Gemeinschaft. So sehr wir uns auch bemühen, die Natur unserer Ehre zu ergründen, sie zu mehren oder wiederherzustellen, Rondra allein besitzt das absolute Verständnis davon und die Ehre der Göttin überstrahlt in ihrer Reinheit alle individuellen Ehrbegriffe.

Unter den Sterblichen gibt es viele unterschiedliche Ansichten darüber, was Ehre bedeutet. Nahezu jede Gemeinschaft folgt dabei eigenen Maßstäben und definiert eigene Verhaltensregeln, denen ihre Mitglieder verpflichtet sind. Ehre, wie der Laie sie begreift, unterliegt vor allem einem von außen nachvollziehbaren Kodex. Ehre, wie wir sie begreifen, unterliegt jedoch allein der Beurteilung der Göttin und der des eigenen Empfindens, denn ist nicht die eigene Einschätzung bedeutsamer als die Dritter, die doch nur das Äußere sehen und hören? Ehre ist also auf zwei Arten begreifbar: Von außen, indem der Wert eines Menschen von anderen beurteilt wird, und von innen, im Empfinden des eigenen Wertes vor der Göttin. Für uns jedoch ist allein die innere Ehre von Bedeutung, denn bereits ein einziger Gedanke kann ausreichen, deine Ehre und damit deinen Wert als Diener der Göttin zu besudeln. Nur Rondra und wir selbst kennen all unsere Gedanken und so sind auch nur die Herrin und wir selbst in der Lage, unseren Wert als Mensch zu bemessen. Vor allen anderen Menschen sind wir – die Schwerter Rondras – verpflichtet, unsere Ehre in reinster Absicht zu mehren, denn in unserem Streben mehren oder mindern wir nichts Geringeres als der Göttin Ruhm. Der Stellenwert deiner persönlichen Ehre ist daher ebenso hoch einzuschätzen wie der Wert deiner unsterblichen Seele und höher noch als dein persönliches Wohl.

Die Maxime, der wir dabei folgen, fußt auf vier Säulen. Absolute *Ehrlichkeit* ist ihr zentrales Element, denn eine Lüge zu äußern, die Wahrheit zu verdrehen oder durch Weglassen von Fakten zu schönen, ist unehrlich und somit unehrenhaft. Ehre ist auch ein Gradmesser unseres Standes, woraus sich ein anderer Pfeiler ergibt: *Verantwortung und Verpflichtung*. Beides erwächst aus unserem Stand, gerade denen gegenüber, die ohne Privilegien auskommen müssen und für die wir darum Schild und Wehr sein müssen. Nach unserer Ehre bemisst sich unser Wert. Also dürfen wir



nicht damit zufrieden sein, unsere Ehre zu erhalten, sondern sollten in stetem Bestreben leben und wirken, sie zum höheren Ruhm der Donnernden zu mehren.

Was ehrenhaft ist und was nicht, unterliegt meist Traditionen und ungeschriebenen Gesetzen. An diesen *Werten* zu rühren, ob ihrer Relevanz zu feilschen, ist an sich schon ein Ausdruck von Unehre und nicht standesgemäß. Nur ein ehrenvoller Recke genießt hohe Achtung und gibt ein gutes Beispiel für die Tugenden unserer Herrin ab. Gerade darum kann Ehre nicht hoch genug eingeschätzt werden.

Zuletzt und zuvörderst findet sich Ehre im *Kampf* und ist darin zugleich der bestimmende Faktor, der die Streiter der Löwin von allen anderen scheidet. Ein ehrenhafter Kampf folgt festen Regeln. Hier messen sich Kraft, Gewandtheit und Waffenfertigkeit miteinander. Von Bedeutung ist daher allein, wer den Kampf mit seinen unmittelbaren Fähigkeiten für sich entscheidet. Es ist unter unserer Würde, glückliche oder unglückliche Zufälle zu unseren Gunsten zu nutzen. Am Boden liegende Gegner werden nicht angegriffen, ebenso wenig wird ein Stolpern zum eigenen Vorteil genutzt. Erst wenn der Gegner sich gesammelt hat, ist es geboten, den Kampf fortzuführen. Als Waffe ist stets eine solche zu wählen, die der des Gegners ebenbürtig ist (...).

Als Diener Rondras bist du großzügig Schwachen oder Schutzbedürftigen gegenüber. Niemals wirst du das Ersuchen um Hilfe oder Waffenbeistand abschlagen, sofern das Ansinnen rechtschaffen ist. Untergeordneten, gleichgestellten, aber auch übergeordneten Personen gegenüber bist du darauf bedacht, deine Ehre zu wahren und dich angemessen zu gebärden. Halte es im Zweifel stets mit den überlieferten Worten Sankt Bogumils: "Meine Ehre liegt in niemandes Hand denn meiner und der der Herrin Rondra. Die Ehre, die ich im Herzen trage, ist mir heilig und ich mehre sie allein im Namen der Herrin. Niemand als sie ist Richter darüber und niemand als sie kann entscheiden, ob ich sie habe!"

Pflicht - Verantwortung - Gehorsam

Als Angehöriger des Schwertbundes schuldest du deinen Vorgesetzten Respekt und Gehorsam. Doch ist die Kirche der Herrin nicht mit einem Kriegshaufen zu vergleichen, wie auch die einzelnen Teile des Bundes

keine Soldaten sind, die Befehle befolgen, ohne deren Sinn zu hinterfragen. Jeder Geweihte Rondras ist ein Schwert der Herrin, das von ihr selbst begutachtet, geprüft und in den Bund aufgenommen wurde. Somit ist jeder Geweihte – noch vor seinen kirchlichen Vorgesetzten – der Göttin Rechenschaft schuldig. Darum ist es deine Pflicht, jeden deiner Schritte, jede deiner Entscheidungen unter diesem Gesichtspunkt zu prüfen. Doch bedenke wohl, dass auch deine Vorgesetzten sich stets aufs Neue hinterfragen, und wenn sie dir zuweilen Befehle erteilen, deren Sinn du nicht verstehst, mag dies daran liegen, dass sie den Willen der Herrin besser zu deuten wissen als du. Übe dich also in Demut. Ungehorsam ist nur dann gerechtfertigt, wenn der gegebene Befehl deinem Gewissen zuwiderläuft oder deiner Verantwortung als Priester widerspricht. Ist dem so, ist es deine Pflicht, deine Verantwortung dem Gehorsam vorzuziehen. Bedenke jedoch, dass man deine Beweggründe genau hinterfragen wird.

Die Herausforderung

Kampf ist das alles bestimmende Element des Lebens und er beschränkt sich nicht auf körperliche Auseinandersetzungen. Zwar ist die höchste und edelste Form des Kampfes der ehrenvolle Zweikampf. Doch auch die Annahme anderer Herausforderungen verdient bisweilen die Bezeichnung Kampf, denn zuweilen ist auch das Ringen um einen einzigen Schritt, einen einzigen Atemzug, ein großer Kampf. Herausforderungen können einem Kampf vorausgehen oder ihn begleiten. Nicht immer muss dies ein Ringen auf Leben oder Tod, allein um Sieg oder Niederlage sein. Oftmals liegt der Sinn einer Herausforderung darin, deine eigenen Fähigkeiten an denen deines Gegners zu erproben.

Es ist dir auferlegt, keine Herausforderung auszuschlagen oder ohne Antwort zu lassen. In jeder Herausforderung, die du annimmst, muss jedoch Würde liegen ebenso wie die Möglichkeit, deiner Ehre zu genügen oder den Ruhm der Göttin zu mehren. Bedenke stets, dass du ein erwähltes Schwert Rondras bist. In ihrem Namen streitest du gegen die Kräfte der Finsternis. Nicht jede Herausforderung ist es daher wert, angenommen zu werden. Strafe diejenigen, die dich leichtfertig fordern, für ihre Anmaßung. Erweise denjenigen Respekt, deren Forderung in aufrichter Gesinnung erfolgt, und stelle dich voller Zuversicht gerade den

Herausforderungen, die dir das Letzte abverlangen. Rondra ist mit den Mutigen und Standhaften und sie belohnt die Ihren stets, wie es ihnen zukommt.

Es gibt immer eine Lösung, die im Sinne Rondras herbeigeführt werden kann. Die Herausforderung und zugleich die Schwierigkeit ist es, diese Lösung zu finden. Auch wenn die Lage aussichtslos scheint, ist der Freitod kein Weg, der dir offen steht, denn damit entziehst du dich der Herausforderung des Leides. Dein Tod aber ist das letzte Opfer, das du Rondra darbringen kannst, demgemäß sollst du ihn aufrecht und stolz empfangen und nicht schwach und verzagt.

Schuld und Sühne

Es ist nicht würdig, Fehlgeleitete oder Frevler mit der Hinrichtung, also einem leichten Tode zu belohnen. Es ist unser unumstößlicher Glaube, dass jede Seele bis zum letzten Atemzug ihres Trägers die Möglichkeit erhalten muss, auf den rechten Weg zurückzukehren. Du sollst daher keinen Versuch unterlassen, eine Seele für die Endschlacht am Weltenbrand zu läutern und in Rondras Heerscharen einzugliedern. Vergiss niemals, dass es allein an der Göttin ist, ein Urteil zu fällen. Wappne dich, denn Ungeweihte erkennen in unseren Schiedssprüchen und althergebrachten Traditionen nur selten eine Herausforderung, die zu bestehen ist; sie empfinden die verhängten Rituale zuweilen gar als ungerecht oder sehen darin eine Todesstrafe auf verschlungenen Pfaden. Zaudere nicht, sie zu belehren, dass allein Kampf und Blutvergießen die Seele eines Frevlers läutern können und dass die Herausforderung unbedingt der Schwere des Vergehens angepasst sein muss, damit die Sühne vor der Herrin Bestand haben kann. Ein Beispiel für eine solche Prüfung ist der 'Der Herrin gefällige Gang der Zwölf einheitslichen Paraden der Sühne', wie er in der 'Eisernen Bulle von Schuld und Sühne' festgelegt ist: »*Aller Rüstung entledigt, muss der Bußwillige dabei zwölf festgelegte, aber willkürlich vorgetragene Attacken mit den zwölf in Reihen- und Schlagfolge genau bestimmten Paraden begegnen, auf dass sein vergossenes Blut ihn von seinem Frevel reinige.*« Dieser Gang ist allein gefallenen Geweihten vorbehalten. Doch auch Laien können so schwere Frevel im Angesicht der Leuin begehen, dass sie sich unter den Augen ihrer geweihten Diener beweisen

müssen. 'Der geheiligte Kreis der bewehrten Tugenden' ist beispielsweise der einzige nachgewiesene Weg, einem Menschen die Ritterwürde abzuerkennen.

Namensschwert und Schwertnamen

Zeitgleich mit deiner Erhebung zu einem Geweihten der Herrin wird auch dein *Namens-* oder *Weiheschwert* geweiht und an dich gebunden. In höchster Entrückung und Nähe zur Göttin hast du zuvor den Namen erkannt, den die Göttin dir gegeben hat. Darum legen die meisten Knappen der Göttin ihren Familiennamen ab und führen ihren Schwertnamen nun direkt hinter ihrem Rufnamen und vor dem Ort ihrer Weihe. Er ist so bedeutsam, dass er in zeremoniellen Belangen zuweilen den Geburtsnamen ersetzt, denn durch ihn bist du wahrlich ein Schwert Rondras. Der Schwertname symbolisiert die Einheit von Kämpfer und Klinge und oft gibt sein Klang dem Kundigen eine Ahnung deines inneren und eigentlichen Wesens. Der Verlust deines Namensschwertes wiegt schwer und viele deiner Glaubensgeschwister haben ihr Leben riskiert oder gar geopfert, um ihr Weiheschwert nicht zu verlieren oder es zurückzugewinnen.

Es kommt vor, dass Weiheschwerver verschiedener Priester gleiche oder ähnliche Namen tragen. Auch darin erkennen wir den Fingerzeig Rondras, denn Menschen mit gleichen oder ähnlichen Schwertnamen ähneln einander auch im Wesen.

Hast du dich vor den Augen der Göttin zwölfmal bewährt und erhältst die *zweite*, die *eherne Weihe*, mag es sein, dass derjenige, der dich weiht, dir einen Ehrennamen verleiht. Oft geht diese Benennung mit der Verleihung einer kostbaren Waffe einher, die fortan ebenfalls diesen Namen trägt. Diese Ehrennamen zeigen, dass die höchsten Würdenträger der Kirche deinem Leben und Wirken besondere Aufmerksamkeit und Hoffnung schenken, und dennoch wird diese Waffe niemals denselben Stellenwert einnehmen wie dein Namensschwert.

Bekleidet einer der Unsrigen ein kirchliches Amt, mit dem das Führen eines traditionellen Schwertes verbunden ist, wird der Weihe name bei offiziellen Gelegenheiten durch den ehrenvollen Namen des Amtsschwertes ersetzt, wie zum Beispiel bei Ayla *Armalion* von Schattengrund.

»Senne- oder Amtsschwerter sind oft uralte Klingen, die durch die Geschichte getragen, mit denen aber auch Geschichte gemacht wurde. Ereignisse und Träger, überwundene Gegner oder vernichtende Niederlagen, selbstlose Opfer und grausame Richtsprüche, all diese Erlebnisse erheben solche Klingen über den Grad jeder profanen Waffe.

Anhänger Rondras glauben, dass solche Waffen im Laufe der Zeit eine Persönlichkeit entwickeln, in der sich der Nachhall der mit ihnen begangenen Taten, aber auch die Essenz derjenigen Träger, die in entsprechenden Zeremonien mit der Klinge gegürtet wurden, finden. Je nach Alter der Waffe ergibt sich so ein Konglomerat aus den Seelen hunderter Geweihter, das in der Waffe ruht und sich dem gegenwärtigen Träger als Bürde oder Hilfe offenbaren kann.

Mystiker des Rondra-Kultes glauben, dass solche Schwerter aus zwei Komponenten bestehen. Zunächst ist das der derische, der sichtbare Teil, in anderen Worten die eigentliche Waffe aus Metall, mit all ihren Verzierungen aus Gold, Silber und Geschmeide. Daneben gibt es aber eine alveranische Entsprechung, die Klinge in selber Form, aber in einer Gestalt, die durch die Essenzen früherer Träger geformt und die vor allem in der fünften und der siebten Sphäre sichtbar ist. Demzufolge gibt es spirituell mächtigere Waffen, wie zum Beispiel Rishal, das älteste bekannte Senneschwert, und solche, die ihre Spiritualität erst finden müssen, wie Flammbrandt, das neue Schwert der Senne Mittellande. Ein altes Schwert zu führen ist zuweilen eine schwere Bürde und viel im Auftreten eines Trägers wird mit dieser Bürde und dem darin begriffenen Vermächtnis begründet.

Viele dieser Schwerter sollen ihren neuen Träger prüfen, einige sollen über eine derart dominante Persönlichkeit verfügen, dass sie den Träger zu beeinflussen suchen und ihm so ein immerwährender Prüfstein sind. Wieder andere sollen 'beraten', indem sie Erinnerungsfetzen übertragen, Visionen, Ahnungen und Träume senden, was dem Träger recht schnell den Ruf eines Mystikers einbringen kann. Man mag dies alles belächeln, aber dieser Glaube erklärt vielleicht, weshalb die Sennen über Jahrhunderte hinweg jeweils konstante Repräsentanten bestimmter Sichtweisen und Traditionen geblieben sind. Ein Senneschwert zu zerbrechen, wie Seine Eminenz Brin das Anno 1026 BF getan hat, ist ein höchst bedeutsamer Schritt und es ist davon auszugehen, dass ein solcher Akt nur im Einklang mit dem Willen Rondras vollzogen werden kann. (...)

—Convocatus Primus Saldor Foslarin, Vorlesung an der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, 1030 BF

Das Blut

»(...) Sumu aber setzte sich zur Wehr. Es gelang ihr, Los zu verletzen, bevor sie stürzte. (...) Aus den zwölf Blutstropfen entstanden die zwölf Götter, aus den tausend Tränen aber entstanden die Menschen und alle lebenden Kreaturen, während die Haare aus dem Körper Sumus zu den Pflanzen wurden. (...)»
—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, 681 BF
vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Blut ist für unseren Glauben von zentraler Bedeutung, denn es ist das Material, aus dem die Götter vom Weltenschöpfer selbst erschaffen wurden. Blut hat demnach beides in sich: Göttlichkeit und Leben. Die nachfolgenden Schöpfungen – Menschen, Tiere, Gewächse – wurden aus Tränen und Haaren erschaffen, die Gabe des Lebens ist ihnen zu eigen, Göttlichkeit jedoch nicht. Der Hauch des Göttlichen wohnt allein in der Seele von Mensch und Tier, dem einzigen Teil, der an ihnen unsterblich ist. Dennoch fließt in beider Adern auch Blut. Es ist Lebensträger und zugleich das verbindende Element zwischen höheren und niederen Wesen, zwischen Gottheit und Mensch, Mensch und Tier.



Nach der Seele, und der ihr innewohnenden Kraft, ist Blut der kostbarste Besitz des Menschen. Anders als die Seele, die er nur in seiner Gesamtheit hüten oder verraten kann, kann er in vollem Umfang und frei über sein Blut verfügen. Die Darbietung desselben als Opfer ist somit eine bewusste Darbietung unserer Lebenskraft. Indem wir der Göttin also einen Teil unseres Selbst darbringen und sie das Opfer annimmt, gehen wir ein Bündnis mit ihr ein. Blut ist somit das heilige Bundeszeichen zwischen uns, den Gläubigen, und der Göttin.

All dies gilt jedoch nur für frisch vergossenes Blut, denn es ist der Akt des Opfern, der ihm seine Heiligkeit verleiht. Ist dieser Augenblick vorbei, das Blut getrocknet oder verkrustet, wohnt ihm keine Kraft mehr inne. Daher ist nur ein gereinigtes und poliertes Schwert der Herrin Rondra würdig und nur ein solches kann in ihrem Namen geweiht werden.

Einzige Ausnahme bilden hierbei Reliquien von Heiligen, denen große Macht innewohnt und die darum in hohem Ansehen stehen. In Resten des getrockneten Blutes eines Heiligen, einem Fingerknochen oder einer Haarsträhne können wir die Macht der Göttin und die Kraft des Glaubens des Heiligen erspüren. Reliquien sowie ihre Geschichte zu bewahren und an kommende Generationen weiterzugeben ist somit eine unserer vornehmsten Traditionen.

Blutopfer werden üblicherweise als Brand- oder Rauchopfer dargebracht, indem das Blut auf Kohlebecken gesprengt oder wohl dosiert gegossen wird. Jeder Geweihte Rondras besitzt zu diesem Behufe ein geweihtes Opfermesser oder einen Opferdolch, manchmal ist dieser sogar Teil eines ganzen Waffensatzes aus Bidenhänder, Schwert und Dolch. Im Tempel nutzen wir Silberschalen oder das Rhyticorn, ein Gießgefäß. Manche Rhyticorne sind so alt und Bestandteil so bedeutsamer Zeremonien gewesen, dass sie selbst als Reliquien gelten, wie etwa das aus getriebenem Silber gefertigte Rhyticorn Sta. Ardares, das prachtvoll mit Eichenlaub verziert ist und in das Smaragde eingefügt wurden, die Eichen nachempfunden sind. Wie durch ein Wunder überstand es die Priesterkaiserzeit und zählt heute zum kostbarsten Besitz der gebeutelten Senne der Mittellande.

Der Gläubige bringt sein Opfer jedoch meist über Kohlebecken dar. Wohlriechende Harze mildern dabei den bitteren Geruch verbrannten Blutes und verleihen den Tempelhallen ihren ganz eigenen Geruch. Zudem trägt der Rauch der Harze die Essenz des Blutes hinauf in Rondras Hallen.

Pflichtenkanon

Sei dir bewusst, dass du durch die Göttin erwählt worden bist und dadurch eine hehre Verpflichtung eingegangen bist. Nicht umsonst heißt es *“Im Augenblick deiner Weihe besiegelst du den Zeitpunkt deines Todes.”*

Sei dir im Klaren darüber, dass die vier Grundpfeiler der Ehre große Verantwortung mit sich bringen. In der Geschichte unseres Bundes wurde daher von den höchsten Gelehrten der Kirche ein Moralkodex erstellt, den du peinlichst befolgen sollst. Dieser Moralkodex schützt und mehrt deine Ehre und die Ehre des Schwertbundes – beides darf niemals besudelt werden!

Auf deinen Reisen ist es dein höchstes Gebot, die Schwachen und Bedürftigen zu schützen. Zögere niemals, Schild und Schwert zu ergreifen, um jene zu verteidigen, die dies selbst nicht vermögen – sei es ein Greifenfurter Bauer auf vom Ork bedrohtem Feld, eine vom Freier misshandelte Garethr Hübschlerin, eine sveitländische Geweihte der Travia in Not oder aber ein Wildermärker Baron auf seiner Feste. Hilf jedem von ihnen nach besten Wissen und Gewissen – und maßregle, wo der Bedürftige zu verzweifelten Mitteln greifen will, die nicht ehrenhaft sind.

Niemals lasse eine Verhöhnung deiner selbst – und noch weniger der Göttin und ihrer Geschwister! – ungestraft. Doch halte das rechte Maß dabei. Ein Waldmensch kennt die Gebote der Unbesiegten nicht, hier hast du durch das Wort zu strafen – und zu lehren, wie es deiner Verantwortung und Würde wohl entspricht. Andere suchen dich zu verderben, indem sie dich in ausweglose Situationen bringen – doch niemals bist du allein, denn Rondra ist stets mit dir und in deinem Herzen. Gerade die Knechte der Heptarchen werden dich versuchen – verfall nicht den Rufen des schlachtenden Widersachers, denn jedes lebende Wesen hat Gnade verdient. So hast du auch Sorge dafür zu tragen, das Gnade gewährt wird. Überwundene Gegner behandle gerecht, selbst wenn sie gefehlt haben – allein die Göttin entscheidet nach der Hitze der Schlacht, wessen Leben sie schonen wird, längst hat sie die Ruhmreichen erwählt und Mythrael entsandt. Daher trage auch Sorge dafür, dass alle Toten bestattet werden, wie es unsere vornehme Pflicht ist. Gewähre einem würdigen Gegner Ehrerbietung, denn ein solcher ist eine bestandene Prüfung, die man nicht schmälert, sondern lobt.

Sei stets ehrlich, halte deine Rede so, dass jeder dich verstehe. Nur wenn du weißt, was du sagen willst, können die Menschen dir folgen. Rede nicht, wenn Taten dich auszeichnen können. Niemals gib dich der Lüge hin, denn die Lüge ist ein Netz, das erst den Kopf und dann den Kampfesarm lähmt. Du sollst nicht zögern, Getreue um dich zu scharen, die dich schirmen und die du schirmst, denn das Wohl liegt in der Gemeinschaft derer, die das Wort und die Tat der Donnernden im Herzen tragen.

Sei dir bewusst, dass du als Teil des Bundes einen Rang inne hast – kenne diesen Rang! Gehorche deinen Oberen, zögere jedoch niemals, Bedenken zu äußern, denn du trägst Verantwortung für deine Ehre – und darüber hinaus für die Ehre des Bundes. Und es mag genau dein Einwand sein, der entscheidend sein kann. Aber erkenne stets, wann es dir um persönliche Eitelkeit geht und wann um das Wohl der Gemeinschaft.

Und hüte die Tradition, die uns überliefert ist in Jahrtausenden, die die Göttin uns nun bereits leitet. Lass nichts Gutes an Waffen, die unehrenhaft sind, sei es Armbrust oder Mengbilar, an der Zauberei, wenn sie falsch und verderbt ist.

Sei stets aufrecht, traditionsbewusst und ehrenvoll und du bist wahrlich ein Schwert der Göttin.

Strömungen in der Kirche

So sehr wir Diener Rondras uns als Hüter der Ehre sehen, so umfassend unser Verständnis davon ist, was ehrenhaft ist und was nicht, so vielgestaltig sind auch die Auslegungen, welcher Weg der von Rondra erwählte ist. Im Schwertbund haben sich im Laufe der Zeit drei prominente Denkschulen gebildet.

Zunächst sind hier die **Honoren** zu nennen, die dafür eintreten, dass Ehre eine Eigenschaft ist, die einem Menschen in die Wiege gelegt wird. Die Reinheit der Ehre gilt ihnen als höchstes Gut und ihre Verletzung als schändliche Tat. Kriegstaktik und -strategie lehnen sie als ehrlos ab, ebenso wie jegliche Magieanwendung. Sie glauben, dass man die persönliche Ehre allein mit dem Schwert in der Hand mehren kann. Jene, die sich der List bedienen, ihre Handlungen verschleiern oder die gar Fähigkeiten einsetzen, denen der Gegner nichts entgegenzusetzen hat, gelten ihnen als zutiefst ehrlos.

Die **Traditionalisten** vertreten ähnliche Ansichten: Strategie und Taktik sehen sie im Krieg zwar als notwendig an, akzeptieren jedoch nur Manöver, die dem rondrianischen Ehrenkodex entsprechen. Fernwaffen stehen sie zumindest skeptisch gegenüber. Traditionalisten gestehen auch Menschen von niedriger Geburt oder Angehörigen nicht kriegerischer Stände zu, dass Mut und Entschlossenheit sie persönlich ehren können. Dennoch gehören solche, die nicht zu Kämpfern ausgebildet wurden – was auf die meisten Madasjünger zutrifft – nicht auf das Feld der Ehre.

Die **Salutaristen** hingegen, die dritte der großen Denkschulen, vertreten die Meinung, dass weder Geburt noch natürliche Begabung eines Wesens seine Ehrenhaftigkeit bestimmt, sondern allein das bewusste Handeln auf Grundlage der Möglichkeiten und Fähigkeiten des Einzelnen. Sie gestehen jedem einzelnen Wesen die grundsätzliche Möglichkeit zu, Ehre zu erringen. In ihren Augen kann auch ein Magieanwender ehrenhaft handeln und würdig sein, Rondra auf seine Weise zu dienen, indem er mangelnde körperliche Stärke oder Gewandtheit mit überlegener Geisteskraft ausgleicht.

Wenngleich die einzelnen Strömungen teilweise unvereinbar scheinen, wirst du auf deinen Reisen kaum einen Bruder oder eine Schwester treffen, die einer Denkschule in absoluter Reinheit folgt. Wir alle werden von unseren Lehrmeistern geprägt und meist folgen wir in Denken und Tun seinem Beispiel. Doch letztlich ist jeder von uns der Herrin alleine verantwortlich und so wirst du alsbald feststellen, dass du dir einen eigenen Weg suchen musst, auf dem du Rondra von ganzem Herzen dienen kannst.

Auch innerhalb der Kirche vermischen sich die Ansichten der einzelnen Strömungen immer wieder. Sowohl die Senne des Nordens als auch die des Südens gelten als traditionalistisch, beschreiten aber dennoch einen Weg, auf dem sie Magie nicht grundsätzlich verdammen, während sie in der Auslegung des Glaubens den alten Traditionen unseres Glaubens verhaftet sind. In der Alten Senne folgt man streng der honorischen Sichtweise, deren Auslegung sich aber strikt auf die Ehre des Einzelnen konzentriert. Dagegen wird der Glauben an die Herrin hier selten in der Tradition seiner alt-tulamidischen Wurzeln zelebriert, sondern geht auf die Zeit der bosparanischen Kirchengründung zurück. Du wirst Glaubensgeschwister treffen, die mit dem Bogen kämpfen und Magie ableh-

nen, sich aber dennoch allein in ur-tulamidischer Zunge an die Göttin wenden. Oder solche, die an der Seite von Magiern in die Schlacht ziehen, jeden taktischen Rückzug aber ablehnen.

Gerade die steten und verlustreichen Kämpfe gegen die Heptarchien haben die Denkschulen aufgebrochen. Heute wie ehemals scheiden sich die Geister vor allem an der Anwendung von Magie. Eine Schwester, die ohne Unterlass gegen die schwarzmagischen Schrecken kämpft, mag sie als Ursache allen Übels verdammen, während sie dem Bruder an ihrer Seite willkommene Unterstützung ist. Unterdessen gibt es im Schwertbund eine Vielzahl von Strömungen, in denen Aspekte der großen Denkschulen miteinander vermischt werden, und nur wenige Geweihte fühlen sich allein einer Strömung zugehörig.

Die Gemeinschaft

Zwei ist die heilige Zahl der Herrin. Darin ist die Zweiheit von Mensch und Klinge, von Arm und Schwert niedergelegt, die zwei sind und doch eins sein sollen. Unsere Klinge ist unser Arm, wir sind der Klinge Schärfe, wir sind zwei und doch eins. So verhält es sich auch mit dem Schwertbund, der Kirche der Göttin: Jeder einzelne von uns ist ihr Schwert, gemeinsam aber, vereint im Glauben an die einzig wahre und unbesiegte Herrin, sind wir eins. Wir sind ihre Zunge, ihr Auge, ihr Herz und ihre Schärfe. Jeder von uns lebt für Rondra, ist nur ihr verantwortlich. Doch jeder, der fehlgeht, befleckt den Ruhm der Herrin und damit die Ehre unserer Kirche. Denn im Bund mit der Herrin sind wir – ihre Schwerter – einander unlösbar verbunden. Gemeinschaft ist unser Rückhalt, Treue unsere Stütze, Vertrauen unsere Zier. Wo immer du die Kämpfe der Herrin auch fichtest, der Bund steht bereit, dich zu unterstützen, und sei es, indem er dein Andenken in Ehren hält. Also steht es auch dir an, die Gemeinschaft der Schwerter in höchsten Ehren zu halten.

Die Kirche in Krieg und Frieden

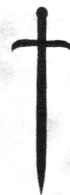
Viele der unsrigen wurden geboren, erwählt und angenommen, da Krieg herrschte. Sie kennen den Frieden nur als fernes Ziel, für das wir unser Leben geben, ohne ihn je erfahren zu haben. Krieg ist das notwendige Übel, mit dem die Ordnung wieder hergestellt werden soll. Doch es liegt keine Ehre darin und die Herrin ist nicht und war nie die Göttin des Krieges, sondern sie gebietet über Ehre, Kampf, Gewitter und Sturm. Sie wacht darüber, dass die Gebote des ehrenvollen Kampfes im Krieg nicht vergessen werden, darum entsendet sie ihre Schwerter, um für die zwölfgöttliche Ordnung einzustehen und für den Frieden einzutreten.

Im Frieden sind wir von diesen Pflichten nicht entbunden, denn jeder Frieden wird unablässig von den Feinden der Ordnung bedroht. Vieltalig sind diese Feinde und vielgestaltig ist der Schaden, den sie anrichten. So ist es auch im Frieden deine Aufgabe zu wachen, die Schwachen zu verteidigen, den Bedrängten dein Schwert zu leihen und deine Geschwister aller zwölfgöttlichen Kirchen in ihrem Tun zu unterstützen. Du musst darum stets gewappnet sein. Berate den Baron, der dich fragt, wie er sein Waffenvolk ausbilden soll; halte Ausschau nach denen, in deren Brust das Herz der Löwin schlägt; vereitle Frevel mit scharfem Blick und unerbittlicher Klinge. Doch sollst du auch im Alltag jedem Vorbild und Stütze und als Priester für die Bedürfnisse der Menschen offen sein. Denn so dienst du dem Frieden und der Ordnung, wie die Götter sie uns bestimmt haben.

Hier magst du von eigener Hand ergänzen

VII

Die Geschichte
des Schwertbundes



Die verbrieft Geschichte unseres Kultes reicht weit zurück, aber sie ist durch mannigfaltige Anschauung geprägt. Vieles bleibt hinter den Schleiern Ymras verborgen. Daher siehe, lese und verstehe in deinem Herzen, was die Geschichte des Schwertbundes dich zu lehren vermag. Hier nun sei dir das Wichtigste offenbart, so wie es mein guter Freund, der Hesinde-Geweihete Eno Kariolinnen, im Jahre 1024 BF zu Serrinmoor in seiner Schrift *Compilatio Historiae Communionis Rondrae* zusammenfasste, wobei ich die letzten Jahre aus eigener Feder ergänzte.

Die Vorzeit

In den *Gigantenkriegen* focht die Göttin mit Mithrida, der mächtigen Roten Sichel, und enthauptete damit den Giganten Rashdul. Im *Vierten Zeitalter* entsandte sie den tobenden Rondrikan, um die Diener des Namenlosen zu zerschmettern, so berichten die *Annalen des Götteralters*.

Die alttulamidische Zeit

Im *vierten Jahrtausend vor Bosparans Fall* verehrten die 'Kinder Tulam's' im Raschtulswall Ra'ahandra, eine regenbringende Entität, die auf einem von Löwen gezogenen Wagen den Himmel befuhr. Diese Ur-Tulamiden kämpften später im Namen Ra'andras, der in Gestalt eines Löwen verehrt wurde, im *Zweiten Drachenkrieg* auf Seiten des Hohen Drachen Famerlor. Nach Famerlors Sieg siedelten sie erstmals in den Ebenen Mhanadistans und der Glaube an die 'streitende Löwengottheit' verbreitete sich. Unter Rashtul al'Sheik besiegten die Tulamiden im *zweiten Jahrtausend vor Bosparans Fall* erstmals ein echsisches Heer und Siegesstelen belegen, dass die Anhänger Ra'andras dem Sultan als kriegerische Elite dienten. Nur wenig später waren jene 'Ra'andrim' maßgeblich an der Eroberung Zamorrahs beteiligt. Ab 1779 v.BF wurde diese Krieger-Kaste, durch Gesichtsnarben erkennbar, für ihren Opfermut im Kampf gegen die Echsen weithin gerühmt. Um 1700 v.BF stellte Ra'andrat¹⁹ die Sippe der Beni Oron unter seinen Schutz, nachdem sie sich ihm verpflichtet hatte. Als Babur Nebachosya nahmen die Tulamiden das Bündnis an und erlangen fortan viele Siege. 1002 v.BF begehrte *Mahuad al-Rasul*, ein Krieger aus

Mherwed, gegen die zunehmende 'Verrechnung' am Diamantenen Sultanshof auf. Gemeinsam mit Stämmen aus der Khôm bekämpfte er das Sultanat, unterlag jedoch 1002 v.BF in der *Schlacht vor Rashdul*. Sein Heer ward zerschlagen, er selbst erlag seinen schweren Verwundungen. Die von ihm verehrte Göttin Rhondara jedoch fand viele Anhänger unter seinen Mitstreitern. 1100 v.BF waren die Babur Nebachosya zu einer Großmacht aufgestiegen und errichteten ihrer Schutzgöttin, die fortan Rhondara genannt wurde, ein prächtiges sechsarmiges Standbild in der Löwenburg zu Nebachot.

Die Zeit der Bosparaner

In den Jahren zwischen 1500 und 950 v.BF offenbarte sich Rondra den güldenländischen Siedlern erstmals durch *Geron den Einhändigen*. 872 v.BF offenbarte die Göttin sich erneut, dieses Mal durch Leomar Drachenherz. Die Bosparaner zogen daraufhin gegen Nebachot und brachten die stolze Stadt durch das Wunder der 'Posaunen von Nebachot' zu Fall. Die Stadt wurde von nun an Pericum genannt und die Sechsbarmige Rondra von Nebachot nach Baburin gebracht. 860 v.BF forderte Leomar, Streiter des Belen-Horas und Träger der Götterklinge Siebenstreich, in Baburin Rondra selbst zu einem Streitwagenrennen heraus. Der Held unterlag, erhielt zum Lohn für seinen Mut jedoch 'Donnersturm', den Streitwagen der Göttin.

844 v.BF wurde das erste Donnerstürmrennen ausgetragen. Leodora, die Siegerin, wurde das erste güldenländisch-stämmige Oberhaupt des tulamidisch geprägten Kultes, der nun vor allem in den östlichen Grenzprovinzen des Alten Reiches aufblühte. Leomar legte sich in dieser Zeit zum 'Wachenden Schlaf'. In den Jahren 619 und 618 v.BF bekämpfte Haldur-Horas, Anhänger des Gottes Shinkssir, den Rondra-Kult, der im Herzen des heutigen Mittelreiches blühte. Rondra-Priester erschufen die Goldene Rondra von Gareth aus Standarten überwundener Shinkssir-Legionen, sie galt bald als hohes Heiligtum. Im *sechsten Jahrhundert vor Bosparans Fall* blühte der Kult Rondras erneut auf und nach heftigen Kämpfen zwischen den Anhängern der kriegerischen Götter Rondra, Braziraku, Kor und Shinkssir gelang es den Dienern Rondras, den Shinkssir-Kult vollständig zu tilgen.

568 v.BF wurde die **Erste Dämonenschlacht** geschlagen und Hlûthar, Graf der Nordmarken und Träger Siebenstreichs, eilte mit seinem Heer den Garethern zu Hilfe. Der Heilige Hlûthar fiel in der grausamen Schlacht und die Götterklinge ging beinahe verloren. So beschlossen Geweihte aller Kirchen 513 v.BF, dass Siebenstreich eingeschmolzen werden müsse, da kein würdiger Träger gefunden werden konnte. Im *zweiten Jahrhundert vor Bosparans Falls* erschien erstmalig Armalion, Rondras Talisman-Schwert. Und 98 v.BF nahm das **Zwölfgötter-Edikt des Silem-Horas** Rondra unter jene Götter auf, die es zu verehren galt und die heute die Zwölfe bilden.

Bewegte Zeiten

Am 9. *Rondra im Jahr von Bosparans Fall* wurde die **Zweite Dämonenschlacht** bei Brig-Lo geschlagen. Als eine Niederlage drohte, beschwor Hela-Horas erzdämonischen Beistand, woraufhin die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm erschienen und die Dämonen zurückschlugen.

Zu Arivor gründeten *Lutisana von Kullbach*, *Pakhizal al-Marfun* und zehn weitere Recken zwischen 3 und 5 BF den **Heiligen Orden unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor**, um das Liebliche Feld von der Goblinplage zu befreien. 6 BF ernannte sich Marschallin Lutisana jedoch ohne kaiserliche Erlaubnis zur Komturin von Phecadien. Daraufhin entsandte **Kaiser Raul** ein Heer, das das 'aufständische Land' unterwarf und Lutisana als Hochverräterin hinrichten ließ. Der Theaterorden fiel zwischen 6 und 11 BF in Acht und Bann, wurde jedoch auf Weisung des Garethern Rondra-Tempels schließlich wieder zugelassen. 61 BF wurde die Burg **Goldhelm** zu Arivor Sitz des Ordens-Hochmeisters.

177 BF beschloss Kaiser **Gerbald I.**, dem mächtigen Theaterorden in der **Blutroten Bulle von Mendena** »*All Laendereyen jenseytiglich des Stromes Born*« zu übertragen. Das Heer der Theaterritter erreichte 180 BF Tobimorien, wo es das von den Goblins beherrschte Land nach und nach eroberte. Um 189 BF tötete Ordenskomtur Festo von Aldyra einen Drachen und gründete am Ort seines Sieges die Stadt Festum. Das Schwertwunder von Leufurten (heute: Firunen) ereignete sich 193 BF und leitete den Sieg der Theaterritter über die Goblins ein. Das Schicksal der Rotpelze

war 243 BF besiegelt: Durch zahllose Schlachten gelang es den Theaterrittern, die Goblins im Bornland vernichtend zu schlagen.

Das **Erntefest-Massaker** Anfang Travia 335 BF stellte einen entscheidenden Wendepunkt dar. Die Sonnenlegion unter Praioslob von Selem richtete ein Gemetzel unter den Anhängern Rondras an, denen zuvor die Ermordung Prinz *Rudes* angelastet worden war. *Ardare*, die Hochgeweihte Rondras zu Gareth, fiel bei der Verteidigung ihres Tempels und 336 BF wurde der letzte Hochmeister des Theaterordens, Bogumil von Arivor, ebenda hingerichtet. Marschall Anshag von Glodenhof rief daraufhin in Festum einen Heiligen Krieg aus und zog mit den Resten der Theaterritter gen Baliho. Auf dem Weg wurde das Heer durch Goblinüberfälle geschwächt und fiel 337 BF im Drachenspalt (bei Braunenklamm in Weiden) einem Hinterhalt des priesterkaiserlichen Heeres unter *Praioslob von Selem* zum Opfer. Die **Schlacht im Drachenspalt** besiegelte das Ende des vernichtend geschlagenen Theaterordens. 343 BF gelang dem Rondra-Geweihten **Heleon Ankhrahar** von Gareth mit wenigen Gefolgsleuten die Flucht nach Norden. Er entdeckte die Kavernen hinter dem Donnerbachfall und begründete den Ort Donnerbach sowie den heute berühmten Rondra-Tempel.

Der Bund des Schwerts

Zwischen 468 und 466 BF wurde die Herrschaft der Priesterkaiser gebrochen, Rohal der Weise übernahm die Macht und Heroderich von Shamaham wurde erstes Schwert der Schwerter mit Amtssitz in Pericum. Eine von Al'Anfa ausgehende Expedition fand 502 BF im Regengebirge den Löwenhelm, ein künftiges Hochartefakt der Rondra-Kirche. 588/589 BF wurde der **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor** (Ardariten) gegründet und durch Rohal anerkannt. Das Garethern Pamphlet legte 596 BF die Trennung von weltlicher und geistlicher Macht »für alle Zeiten« fest. Das Recht der Geweihten, weltliche Titel und Würden zu führen, wurde eingeschränkt. Als siebte und kleinste Senne der Rondra-Kirche wurde 253 BF das **Dominium Orkenwehr** aus der Senne des Nordens herausgelöst. Das **Cron-Epistulum von Vinsalt** erkannte 751 BF die Macht des Schwertes der Schwerter über Rondra-Gläubige und -geweihte Adlige an. Ein Novadi-Heer bedrohte Neetha 767 BF, durch ein Rondra-

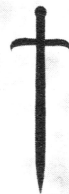
Wunder rettete *Thalionmel* die Stadt. Die Heilige fiel, ihr Schwert ging verloren. 939 BF folgte das **Reichs-Concordat zu Gareth** dem Vinsalter Cron-Epistulum von 751 BF und erkannte ebenfalls die Macht des Schwerter der Schwerter an.

1008 BF wurde das Schwert der *Thalionmel* wieder gefunden. Am 1. *Ingerimm* 1011 BF ereignete sich das **Wunder der Flammenden Eiche von Rhodenstein** und markierte den Beginn des Zweiten Orkkriegs. Das greise Schwert der Schwerter *Viburn* von Hengisford wurde 1014 BF auf dem kaiserlichen Hofstag zu Gareth ermordet, Dragosch von Sichelhofen folgte ihm im Amte nach. 1016 BF entlarvte Ayla von Schattengrund Dragosch von Sichelhofen als Intriganten und Frevler und bezwang ihn im Zweikampf; sie wurde an seiner Statt zum Schwert der Schwerter. Die *Praios-Kirche* gab der *Rondra-Kirche* 1020 BF den Schild der Heiligen *Ardare* zurück. 1021 BF wurde das Schwert *Siebenstreich* neu geschmiedet. 1021 BF schließlich ereignete sich die **Dritte Dämonenschlacht**. Der Orden *Rondras Sturm* wurde vernichtet, der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor* zu *Salzsteige* kurz danach aufgelöst. Die *Rondra-Kirche* ordnete 1025 BF ihre Sennen neu. Das *Domium Orkenwehr* wurde der *Senne Nord* zugeordnet. Orks fielen 1026 BF in *Donnerbach* ein und drangen auch in die *Widerhallenden Grotten* sowie den Tempel ein. 1027 BF wurde die **Schlacht auf dem Mythraelsfeld** ausgefochten. Ein versammelter Heerbann siegte vor *Wehrheim* über den *Endlosen Heerwurm*. Durch das *Magnum Opus des Weltenbrandes* wurden das Heer und die Stadt *Wehrheim* jedoch vernichtet. Der Angriff der *Fliegenden Festung* konnte wenig später vereitelt werden.

Das 26. Donnersturmrennen endete im **Boron** 1031 mit einem Wunder: Der Streitwagen der Göttin offenbarte sich als unwiderstehliche Waffe. Gelenkt vom *Heiligen Leomar Drachenherz*, der aus dem wachenden Schlaf erwacht war, vernichtete er das *Omegatherion* unter dem *Molchenberg* zu *Warunk*. *Leomar* und der Streitwagen *Rondras* wurden in die Hallen der Göttin entrückt. Nach einer mondevährenden Meditationsqueste hob Ayla von Schattengrund Anfang *Peraïne* 1032 BF in *Pericum* den Kriegszustand der *Rondra-Kirche* auf. Ende *Peraïne* 1032 BF wurde *Warunk* durch einen Schwertzug unter der Führung des Schwerter der Schwerter befreit und das Licht des wahren Glaubens dorthin zurückgebracht.

VIII

Die Marschälle des Bundes,
wie sie im Kondrarium
verzeichnet sind



Frstes Schwert der Schwerter war *Geron der Einhändige* (1), Erwählter Rondras, der in der Zeit von 1.500 bis 950 v.BF den Schwertbund begründete. Danach stritten der weitaus ältere tulamidische und der bosparanische Kult um die Vorherrschaft. Erst 950 v.BF wurde wieder ein Schwert erwählt, das würdig war, auf dem Pfad des Einhändigen zu schreiten: *Elansa von Santyr* (2) wurde zur Erhabenen gegürtet. Sie ließ einen neuen Löwen-thron erbauen, auf dass der Geronis nicht entweiht würde. Ihr nach folgte 933 v.BF *Leondris von Bosparan* (3), der nur 4 Jahre herrschte und sein Leben in den Armen seines Nachfolgers *Ulfaro von Pertakis* (4) aushauchte, welcher nur 2 Jahre Marschall war. *Reshef* (5), ein vollendeter Schwertkämpfer aus Tulamidyen, fand den gemeichelten Leib Ulfaros und wurde zum *Kalam al'Assadra* erhoben, zur Stimme der Löwin, wie der tulamidische Kult das Schwert der Schwerter nannte. Reshefs Regentschaft, von den bosparanischen Geweihten argwöhnisch beäugt, währte nur wenige Monde, ehe 927 v.BF *Geron 'der Jüngere' von Bethana* (6) dessen Ruchlosigkeit offenbarte und von Rondra zu seinem Nachfolger bestimmt wurde. 920 v.BF wurde Geron der Anmaßung und Ketzerei angeklagt und verbrannt. In den folgenden 4 Jahren wurden nicht weniger als 5 Marschälle gegürtet, von denen allein *Orestas di Ansillo* (11) lange genug herrschte, um in den Chroniken bewahrt zu werden. 916 v.BF wurde *Gazhal die Jungfräuliche* (12) zur *Kalam al'Assadra* gegürtet. Sie eroberte Rishal, die Alte, den legendären Säbel, den Babur von Ra'andrat empfangen hatte, erkor ihn zur Klinge der obersten Geweihten und herrschte bis 898 v.BF gerecht und ehrenvoll. Kurz vor ihrem Tod, der sie im Schlaf ereilte, ließ sie zu Arivor viele Schwerter – genannt '*Shirgish al'bastra*' (Klingen der Reinen) – schmieden, mit denen Großes vollbracht werden sollte. Entgegen den Gesetzen des Kultes folgte ihr leiblicher Bruder *Khadan* (13) *Gazhal* nach. Doch fiel er alsbald im Göttingenduell gegen *Sajida ay Nebachot* (14), die ihm Würde und Ehre absprach und Rishal für sich beanspruchte. *Sajida* herrschte bis 892 v.BF, da sie in den Rashtulswall zog, um einen plündernden Drachen zu stellen. Bis 887 v.BF führte *Feyach* (15), von dem es heißt, er habe in Gewitter und Sturm lesen können wie kein Zweiter, den Schwertbund. Als er das Alter in seinen Knochen spürte, rief er die Seinen in die Schlacht und fand einen ehrenvollen Tod. Seine

letzten Worte bestimmten *Ranchel* (16) zur *Kalam al'Assadra*. Auch sie fiel 883 v.BF auf dem Schlachtfeld. Ebenso erging es *Ayshal ay Baburin* (17), die in der Schlacht gegen die Bosparaner mit beispielloser Tapferkeit focht und von Rondra entrückt wurde. Schon 872 v.BF wurde ihr bosparanischer Nachfolger *Yerno von Anjusa* (18) bei der Eroberung *Bey'el'Unukhs* vom Pfeil eines ketzerischen *Al'Hani* gefällt.

Das Jahr 871 v.BF sah gleich zwei Marschälle, die beide den Beinamen '*der Glücklose*' tragen. Der Bosparaner *Furro* (19) versank mit der bosparanischen Flotte im Feuerregen des *Amram Kutaki*, während der Tulamide *Keshmal* (20) im 1. Ogerzug fiel. Hernach waren der Kirche Rondras einige ruhige Jahre vergönnt, die von der neuerlichen Offenbarung Rondras durch *Leomar* den Löwenherzigen und der Eroberung *Nebachots* überstrahlt wurden. Kurz nach Beginn der Trollkriege 856 v.BF wurde das Schwert der Schwerter *Lessandro* (21) wegen seiner Zögerlichkeit im Kampf gegen die Steinschrate hinterrücks gemeichelt. Sein Nachfolger war *Sarastro von Nerianda* (22), der 844 v.BF jedoch zugunsten *Leodaras 'der Wagenlenkerin' von Baburin* (23) abdankte und fürderhin als Eremit lebte. *Leodara* hatte das erste Donnersturmrennen gewonnen und vereinte in ihrer Ägide den bosparanischen und den tulamidischen Kult zu einer Kirche. Titel des Oberhauptes und höchsten Vertreters wurde nunmehr Schwert der Schwerter, wenngleich es auch fürderhin die Stimme der Löwin gab, die denen zuerkannt wurde, die den Willen der Göttin in Blitz und Donner zu ergründen vermochten und den Marschall berieten.

Die Aufzeichnungen dieser frühen Jahre sind fragmentarisch, denn viele von ihnen wurden in den Feuern der Priesterkaiser vernichtet. Daher klappt bis zur Krönung des Kaisers *Haldur-Horas* eine Lücke. Sicher ist nur, dass sieben Erhabene *Leodara* folgten.

Im Jahr 619 v.BF fiel Marschallin *Amrazha Al'Achmar* (31), als sie die ihr anvertrauten Gläubigen gegen die Schergen des *Haldur-Horas* verteidigte. Ihr Schwert '*Achmar*' färbte sich im Blut der Feinde, wie es sein Name vorgibt, und wurde zum Schrecken der Legionen des *Horas*. *Leuemann von Gareth* (32) folgt ihr nach, er begründete die Linie der Marschälle von Gareth. Aus den Shinkssir-Standarden überwundener Legionen erschuf *Leuemann* die Goldene Rondra, weswegen *Haldur-Horas* ihn 618 v.BF ermorden sowie die Goldene Rondra nach Bosparan schaffen und

einschmelzen ließ. Bis 609 v.BF diente der greise *Yerodin von Gareth* (33) der Kirche als Schwert der Schwerter, Rondra holte ihn im Schlaf zu sich. *Ademar von Gareth* (34) ward als großer Baumeister bekannt, obgleich er schon 602 v.BF seinen Tod fand, als ein Baugerüst auf ihn fiel. Seinem Nachfolger *Rondradan von Gareth* (35) waren nur drei Jahre im Amt vergönnt, ehe er 599 v.BF in der Schlacht fiel. Mit *Rudrige von Gareth* (36), die *Achmad'ayan ankrhrellah al'nurach Shaitanim* ausrief, Rishal gürtete, die Schwerter Rondras in die Dämonenschlacht führte und – wie die meisten ihrer Glaubensgeschwister – dorten 596 v.BF fiel, endete die Linie der Marschälle von Gareth. *Simiana von Arivor* (37) wurde 595 v.BF in der Zwölfgöttertoste zur würdigsten Priesterin bestimmt und verlegte den Marschallsitz nach Arivor.

Im Jahre 586 v.BF benannte Simiana mit ihrem letzten Atemzug *Romun von Bosparan* (38) zum fürderen Erhabenen. Dieser trotzte der Wirrnis der aufziehenden Dunklen Zeiten und schirmte Flüchtlinge allerorten, weswegen er der *Großherzige* geheißen wurde. Während der folgenden unruhigen Jahre ging gerade im zerfallenden Bosparan viel Wissen verloren.

Die Arivorer Chroniken zählen bis 513 v.BF 11 Erhabene auf, von denen allein 8 im Jahre 574 v.BF zum Schwert der Schwerter gegürtet wurden. Dies gilt uns als 'Das Jahr der 8 Marschälle' und ist als eines der blutigsten in der Geschichte des Schwertbundes bekannt. Der Name *Lorindyas die Weise* (49) übertrug diese Zeit aus Wirrnis und Dunkelheit. Unter ihrer spirituellen Führung wurde 513 v.BF von Dienern aller Zwölfgötter beschlossen, Siebenstreich zu zerstören, da kein würdiger Träger mehr auf Dere wandelte. Auch nach jenem Ereignis ist ungewiss, wie viele Erhabene auf dem Löwenthron herrschten, manche Quellen gehen gar davon aus, dass zeitgleich mehrere Geweihte dieses höchste Amt für sich beanspruchten. Der Sitz des Marschalls wechselte. Genannt werden Arivor, Belhanka, zeitweise sogar Baliho und Saljeth, als die Geißel der Orks tief ins Fleisch der Rechtgläubigen biss. *Agismund von Waldfang* (83) war 247 v.BF Schwert der Schwerter, er herrschte von Rauharsch in Baliho aus und richtete die Senne Orkenwehr ein. Inmitten dieser finsternen Zeiten geschah das Wunderbare: Die Göttin offenbarte *Richhild von Bärenstein* (84) das Talismanenschwert *Armalion*, das das nahende Ende der Dunklen Zeiten verkündete und

das sie im Jahre 250 v.BF in die 'Schlacht um Veratia' führte, die die Vorherrschaft der Orks brach.

Carelian der Alte (89) blieb Schwert der Schwerter, nachdem Silem-Horas 98 v.BF das Zwölfgötteredikikt siegelte und er damit Rondra ihren wohlverdienten Platz in unserem heutigen Pantheon gab, nachdem er bereits 21 Jahre dem Kult vorgestanden hatte, was ihm seinen Beinamen eingebrachte.

Nach 17 v.BF begann Hela-Horas damit, viele unersetzliche tulamidische Tempelschätze zerstören zu lassen, um Rache für ihren Vater Murak-Horas zu nehmen. Ohnmächtig musste *Hilal der Einäugige* (90) die Taten der Horas mit ansehen und wurde daher mit dem Beinamen 'der Zauderer' belegt.

Timus von Arivor (91), der 0 BF die Geweihten des Schwertbundes in die Zweite Dämonenschlacht führte, fiel, als er Kaiser Raul vor dem Angriff von gleich fünf Dämonen rettete. Doch er starb mit einem Lächeln auf den Lippen, denn er erblickte die Göttin, die mit ihren Geschwistern das finstre Heer Hela-Horas' vernichtete. Mit seinen letzten Worten ernannte er *Gerion von Chababien* (92) zu seinem Nachfolger. Dieser war es, der 3 BF die Gründung des Heiligen Ordens vom Theater zu Arivor sanktionierte und darüber in heftigen Streit mit Kaiser Raul geriet.

Dank das Erstarkens des Theaterordens wurden nach der 'Blutroten Bulle', die Kaiser Gerbald 177 BF erließ, gleich drei Geweihte aus dem Bornland hintereinander Erhabene, unter denen sich nur *Peranka von Festum* (107) hervorhob, die 198 BF den Hochmeistern des Theaterordens faktisch völlige Unabhängigkeit gewährte.

337 BF geißelte die Erhabene *Nurizat al'Muyan ay Djerankhra* (115) die Freveltaten der lästerlichen Priesterkaiser mit scharfen Worten. Sie wurde gefangen genommen und in den Kerker geworfen, wo sie ausharren sollte, bis sie die Frevel der Theaterritter als solche anerkannte. Nurizat gelobte, sie würde die Schuld ihrer Glaubensgeschwister nur dann in Erwägung ziehen, wenn ein Diener der Priesterkaiser sie mit der Klinge in der Hand bezwänge. In den folgenden 18 Jahren besiegte sie 18 Sonnenlegionäre, obgleich die andauernde Haft sie auszehrte. 355 BF wurde Nurizat dem Scheiterhaufen übergeben; ihr wurde angelastet, ihren letzten Kampf nur mithilfe finsterner Kräfte gewonnen zu haben. Aufrecht empfing sie den Tod und die Ihren preisen sie als die Unbesiegte

(Al'Muyan). Danach blieb der Löwenthron verwaist, wenngleich es im Verborgenen erwählte Diener der Herrin gab, deren Namen jedoch den Eingeweihten vorbehalten sind. 468 BF wurde *Heroderich von Shamaham* (134) zum Schwert der Schwerter gegürtet. Er verlegte seinen Amtssitz auf die Löwenburg nach Perricum und widmete sich dem Wiederaufbau des Schwertbundes.

In den folgenden Jahren war der Kirche Rondras Ruhe und Frieden vergönnt. 30 Erhabene herrschten zu Perricum, von denen die meisten in der Schlacht oder bei göttinnengefälligen Zweikämpfen fielen. *Morguno von Schreyen* (165), genannt 'der Dichterkomtur', herrscht 802 bis 818 BF als Schwert der Schwerter. Er hinterließ seiner Kirche allerlei Gesetze, deren Auslegung und Anwendung in der Folgezeit für Zwist und Hader sorgte. Seine Nähe zum Neuen Reich gilt als großer Makel seiner Herrschaft. Seine Nachfolgerin, *Thyra von Sturmfels* (166), führte viele Traditionen ihres Gönners fort, ehe sie im Jahre 832 BF im Zweikampf von *Rondraga von Vierwinden* (167) besiegt wurde, die von der sterbenden Matriarchin zur neuen Marschallin bestellt wurde. *Gotmar von Hengisford* (168) diente Rondra ab 845 BF als ihr höchster Vertreter. 861 BF wurde *Rantalla vom Berg* (169) mit Armalion gegürtet. Als sie 875 BF ohne ersichtlichen Grund verstarb, wurde in einer eiligst ausgerufenen Zwölfgöttertjost *Aralon von Weiden* (170) zum Erhabenen auf der Löwenburg. Er reiste viel und war nur selten auf der Löwenburg anzutreffen, so dass es beinahe ein Jahr dauerte, bis die Nachricht seines Todes, der ihn im Albernischen durch Orkenstahl ereilte, Perricum erreichte und seine Nachfolgerin *Fulvia von Donnerbach* (171) 891 BF gegürtet werden konnte. Sie führte den Bund umsichtig, war für ihre Vorliebe bekannt, Tempelwappen zu vergeben, und starb 917 BF in ihrem Bette, nicht ohne mit *Hensgar von Falkenstein* (172) ihren Nachfolger zu ernennen. Dessen Ägide blieb weitgehend unauffällig, bis er 937 BF bei einem Unfall auf den Straßen von Perricum zu Tode kam und seinen Schwertsohn *Famerian von Leufurten* (173) zu seinem Nachfolger kürte. Der junge Mann erwehrte sich im Verlaufe seiner Amtszeit fünfer Herausforderungen zum Zweikampf und führte den Schwertbund aufrecht und tapfer bis 973 BF. Nur göttinnengefällige zweimal zwei Jahre führte *Leudora von Streitzig ä.H.* (174) ihre Kirche, ehe sie 977 BF fiel.

Viburn von Hengisford (175) regierte hingegen über 37 Jahre als Marschall des Bundes, ehe er 1014 BF beim Hoftag zu Gareth von einem Meuchlerpfel gefällt wurde. Nur kurz währte das Interludium des wortbrüchigen und selbstischen *Dragôsh von Sichelhofen* (176), der 1016 BF fiel. Die hehre *Ayla von Schattengrund* (177) entlarvte ihn als Verräter und besiegte ihn in einem Göttinnenurteil. Sie wurde neues und rechtmäßiges Schwert der Schwerter und führte den Schwertbund tapfer und aufrecht in das beginnende Karmakorthäon.



Hier magst du von eigener Hand ergänzen

IX

Die Sennen
und ihre Geweihten



Fürs liegen die Berichte aus den Sennen des Schwertbundes vor, die ich folgendermaßen zusammenfasse. Die Kirche Rondras hat in den letzten Jahren ohne Frage den höchsten Blutzoll aller zwölfgöttlichen Kirchen erbracht. Auch wenn die schwierigeren Zeiten der innerkirchlichen Einigkeit zugesetzt haben, ist zu erkennen, dass der Schwertbund sich nicht geschlagen gibt, denn in den meisten Sennen werden derzeit bemerkenswert viele Novizen ausgebildet (...).

Was die rondrianischen Denkschulen angeht, so konnte eine Verlagerung zu einer traditionellen Auslegung der Lehre beobachtet werden. Die letzten Jahre haben eine Rückbesinnung auf die ursprünglichen Tugenden und Lehren Rondras verstärkt. Dies insbesondere in der Senne Süd, in der sich eine Abkehr von den bosparanischen Wurzeln der Kirche hin zu den ur-tulamidischen des Kultes als solchem vollzieht. Der lange Kampf gegen die Widernatürlichkeiten in den so genannten 'Heptarchien' zeigt gerade im Hinblick auf die Toleranz gegenüber der Magie deutliche Auswirkungen, die einerseits der salutaristischen Denkschule einen gewissen Zulauf beschert. Andererseits ist als Reaktion gerade bei den jüngeren Geweihten aller Sennen eine strikte Ablehnung der Magie an sich zu bemerken. Auch die honorische Sichtweise – trotz aller Unzulänglichkeiten auf Grund des beengten Blickfeldes – hat also eine Stärkung erfahren. Dies vor allem in der Alten Senne. (...)

Was nun das Verhältnis der Sennen untereinander angeht, so ist seit geraumer Zeit eine gewisse Unruhe zu bemerken. Die Alte Senne und die des Bornlandes sind von jeher als eigenständig, ja widerborstig bekannt und jeweils den eigenen Interessen verhaftet. Nämliches gilt unterdessen für die Senne Nord, die von der Kirchenführung enttäuscht ist und sich zunehmend von Perricum abwendet. Allen drei Sennen ist ein Streben nach Eigenständigkeit zueigen, in dem sie sich gegenseitig bestärken und unterstützen. Gerade die Senne Bornland und die des Nordens arbeiten eng zusammen. Die Senne des Südens hingegen folgt der diplomatischen Führung ihrer Metropolitin. Man verhält sich selbstbewusst, in Konflikten aber neutral, bisweilen gar vermittelnd. Die Senne Mittellande steht indessen treu und unverdrossen hinter dem Schwert der Schwerter und folgt strikt jeder ihrer Weisungen. Inzwischen ist die Senne jedoch nahezu handlungsunfähig, weil ihre Geweihten entweder im Kampfe stehen oder gefallen sind. Eine geregelte Ausbildung findet in der Mittsenne kaum statt, die Mehrzahl ihrer Tempel ist verwaist. Auch kirchenpolitisch hat die ehemals mächtigste

Senne ihre Position eingebüßt. Die Senne West muss als jüngste im Reigen ebenfalls als nahezu ohne Macht und Einfluss gelten.

Allen Bestrebungen zur mehr Eigenständigkeit zum Trotz ist der innere Zusammenhalt des Schwertbundes jedoch ungebrochen. Mögen hitzige Dispute und zornige Streitereien es zuweilen auch übertönen, die größte Stärke der Rondra-Kirche ist die Treue zueinander. Letztlich – so meine Einschätzung – würde sich keine der Sennen dem Befehl der Matriarchin widersetzen, denn die Erwähltheit Aylas von Schattengrund – selbst, wenn damit nach verbreiteter Ansicht keine allumfassende Unfehlbarkeit einhergeht – wird nicht angezweifelt. Ebenso wenig würde man das berechnete Hilfsersuchen eines Amts- oder Glaubensbruders überhören.

Dennoch gibt es auch in der Kirche Rondras Stimmen, die für Unruhe sorgen. Bei der Bestallung des Meisters der Mittelsenne bereits zweimal übergangen – obgleich mehrfach als Legat der Senne entsandt – ist Leoderich Pforun von Wehrheim, ein von Bregelsaum, ein solcher Unruheherd, der Ayla von Schattengrund nurmehr in Feindschaft zugetan ist und keine Gelegenheit verstreichen lässt, ihre Kirchenpolitik als fehlgeleitet anzuprangern. Eher sennenintern agieren andere Priester. So ermahnt Merjan Blitgart von Greifenfurt die Meisterin des Nordens, das Wohl der Senne nicht dem eigenen, gekränkten Stolz unterzuordnen und wieder in den Schoß der Kirche zurückzukehren. Yazid Uchaktarish ay Fasar hingegen, ein Eremit, der im Raschtulswall wirkt, fordert die Südsenne auf, den ihr vorherbestimmten Führungsanspruch endlich auszufüllen. In der Alten Senne wie auch im Bornland gibt es hingegen immer wieder Stimmen, die die Sennenmeister wie Glaubensgeschwister dazu auffordern, die Gebote Rondras strikter zu beachten. Im Horasreich wird hiermit die Akzeptanz der Magieanwendung gerügt, sofern sie nur innerhalb vereinbarter Regeln verbleibt. Im Bornland sind es immer wieder nichtadlige Geweihte, die mehr Gehorsam und Demut anmahnen.

Im Folgenden werden die einzelnen Sennen näher vorgestellt. Hierbei wurde jeweils auf Berichte von Sennenangehörigen zurückgegriffen. Dies sollte bei der zuweilen hervorstechenden Begeisterung relativierend beachtet werden.»

—Rondrian Paligan, Präios 1032 BF, in einem Bericht zur Lage der Rondra-Kirche an Kaiserin Rohaja I.

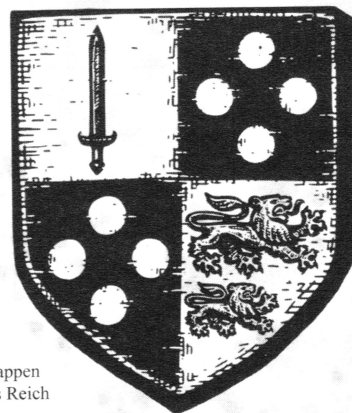
Die Senne Altes Reich

Die Senne Altes Reich, auch Älteste Senne genannt, umfasst das Horasreich und Askanien. *Nepolemo ya Torese* ist zugleich Meister des Bundes, Erzherzher von Arivor und Seneschall des Ordens der Heiligen Ardare. Kirche und Politik sind eng miteinander verbunden und wenn es sein muss, werfen die Seneschalle ihre gesamte Macht in die Waagschale, wie jüngst Meister Nepolemo im Thronfolgekrieg.

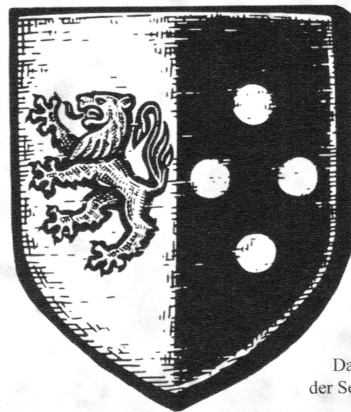
Der Dienst an der Göttin

Die Arivor verstehen sich als Hüter der Prinzipien des Rondra-Kultes und wehren sich als solche gegen Veränderungen. Mögen manche Gebote heute antiquiert oder sogar verstörend wirken, sie sind Rondras überlieferter Wille und *'die Regeln Rondras sind keine Kleider, die man überstreift, wie es einem beliebt, und ebenso wenig folgen sie eitler Mode'*, halten Arivor Kritikern entgegen.

Die persönliche Ehre ist der zentrale Grundsatz der Senne: Jeder Mensch besitzt Ehre gemäß seinem gesellschaftlichen Rang und dem Ruhm seiner Ahnen. Diese Ehre muss unbedingt bewahrt werden, selbst wenn es den Untergang bedeutet. Dazu zählt die Einhaltung von Versprechen, Bürgschaften und Eiden. Jeder trägt Verantwortung für seine persönliche Ehre, denn *'ohne Ehre ist ein Mensch nichts'*. Weniger noch als Laien dürfen Geweihte die Beschneidung ihrer, als heilig empfundenen, Ehre dulden; erfolgt eine solche, muss mit Blut gesühnt werden – und sei es durch einen symbolischen Schnitt auf der Wange des überwundenen Gegners. Das Duell haben die Arivor zur Kunst erhoben; Kodizes regeln alle Aspekte vom Anlass über Ankündigung bis zur Durchführung. Sie mit Fernwaffen, Gifteinsatz oder Magie zu begehen, ist verpönt und gilt als ehrlos. Wer eine im ehrenhaften Zweikampf erhaltene tödliche Verletzung durch Magie überlebt, bringt Schande über sich. Diese Haltung wird auch auf die Kriegskunst übertragen: Wer in der Schlacht Ehre eringen will, muss die direkte Konfrontation suchen und dabei alle Regeln des ritterlichen Kampfes beachten. Einigen sich zwei weltliche Gegner jedoch darauf, ein Gefecht mit Geschützen und Zauberei auszutragen, erhebt man keinen Vorwurf, sofern die vereinbarten Regeln eingehalten



Das Friedenswappen
der Senne Altes Reich



Das Kriegswappen
der Senne Altes Reich

werden. Zauberei wird durchaus als nützlich angesehen, wie jedes andere Handwerk auch. In den Augen des Arivorers taugt sie allerdings nicht, um Ehre zu gewinnen, was dem ehrlichen Kriegshandwerk und der Waffenkunst vorbehalten bleibt.

Das Blutopfer

Blut gilt in den Ritualen der Alten Senne als mystischer Bezug zu Macht und Göttlichem. Bocksoffer oder Opfer von eigenem Blut werden nur bei Weiheritualen oder bedeutsamen Liturgien vollzogen, im alltäglichen Gebet jedoch nicht.

Große Verehrung kommt folgerichtig Blutreliquien von Heiligen zu: Als besonders machtvoll gelten die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare sowie der *Schmerzende Kelch*, der mit dem Blut der Heiligen Lutisana als auch dem des Hochmeisters Bogumil von Arivor benetzt wurde.

Ehrverletzungen können nur mit Blutvergießen gesühnt werden und die Arivorers sprechen vom 'roten Ehrenschild der Rondra' im Gegensatz zum 'weißen Ehrenschild des Kriegers': Wo eine weltliche Kämpferin eine Entschuldigung akzeptieren kann, *muss* eine Geweihte bei Schmähungen Blut fließen lassen. Gnade kann nur Rondra gewähren, daher muss selbst ein Gefangener oder Unterlegener ein – symbolisches – Blutopfer bringen. Geweihten steht es jedoch nicht an, nachtragend oder rachsüchtig zu sein, denn "*Blut sühnt alle Mäkel, seine reinigende Kraft ist unübertroffen*".

Heilige

Im Alltagsgebet werden Heilige als Mittler zu den Göttern angerufen. Man kennt eine große Zahl davon, und in der *Ruhmeshalle zu Arivor* wird für den gesamten Kult die zweite Stufe der Heiligsprechung vollzogen, indem einem zuvor im *Register der rondragefälligen Recken* vermerkten Heroen ein Standbild geschaffen wird. Die drei Schutzheiligen der Senne sind **St. Geron der Einhändige**, der Erwählte Rondras; **Sta. Lutisana**, als Gründungsmitglied des Theaterordens; **Sta. Thalionmel**, die bei der Verteidigung Neethas gegen die Novadis den Opfertod fand. Im Volk be-

reits hoch verehrt ist die 'Königin für Hundert Tage' **Salkya Firdayon**, die für eine ritterliche Erneuerung des Horasreiches in den Thronfolgekrieg zog und darin umkam.

Heilige Stätten

Das Alte Reich ist reich an heiligen Stätten. Pilgerzüge beginnen bereits in Almada und führen von den Schlachtfeldern von Brig-Lô den Yaquir hinab zu den Wirkungsorten Geron bei Vinsalt, Arivor, Urbet und Thegün, dann weiter nach **Neetha** und – wiederum über Arivor – durch das Phecadital zurück. Beeindruckend ist **Arivor** mit dem großen Theaterrund, der Burg des Erzherrschers und der Ruhmeshalle. Ein Muss für alle Gläubigen ist ein Bad im Chabab bei Neetha, zwischen den Pfeilern jener Brücke, auf der Thalionmel fiel.

Die Bedeutung Neethas als Pilgerziel ist gewachsen, seit im hiesigen Tempel das wiedergefundene Löwenschwert der Heiligen aufbewahrt wird und ihm mit *Ancuiras Assertor von Mendena* der Witwer der beliebten Königin Salkya vorsteht.

Die Gewandung der Alten Senne

Feste Jacken und Reithosen sind üblich, dazu Hemden mit schmalem Spitzenkragen, Stiefel und breitkrempige Hüte sowie knielange Mäntel. Die Rangfibeln werden gut sichtbar getragen. Ansonsten unterscheiden die Güte der Stoffe sowie die Reinheit der Farben den Geweihten vom Gecken. Die Kettenhemden der Alten Senne sind meist feine Metallgespinste und erfüllen ihre Aufgabe als traditioneller Ornat des Schwertbundes eher symbolisch. Beliebter sind Rüstungsteile wie Panzerkragen, Armschienen und Kürass. Als Wehr im Zweikampf wird ein Plattenharnisch getragen, oft mit Kettenzeug.

Die Wahl der Waffen

Das **Schwert** gilt als Königin der Waffen, der keine andere gleichkommt. Der Arivorer konzentriert sich auf Langschwert, im Horasreich meist schmal und besonders scharf ausgeführt, und Rondrakamm, die 'ehren-

vollste aller Klingen'. Die Schmiede der Stadt Arivor rühmen sich, die besten Rondrakämme Aventuriens zu schmieden. Der Meister des Bundes verleiht diese Meisterstücke als persönliche Waffe nur an besonders verdiente Geweihte aus allen Sennen.

Die Senne Süd

Die Senne Süd, auch Donnersturm-Senne geheißen, untersteht der Meisterin des Bundes *Bibernell von Hengisford*. Auch wenn sich die Senne vom Raschtulswall bis hinab in die Dschungel Meridianas und hinüber auf Maraskan erstreckt, schlägt ihr Herz doch in den Tulamidenlanden. Die ur-tulamidischen Wurzeln des Kultes sind hier wieder lebendig und allenthalben ist eine Rückbesinnung auf alte Tugenden und Traditionen zu beobachten. Hauptdenkschule ist die der Traditionalisten, die jedoch – dem tulamidischen Naturell entsprechend – von hoher Toleranz gegenüber der Magie geprägt wird. Tulamidische Lebensart mischt sich mit den strengen Geboten Rondras und gebiert eine farbenfrohe, oft verschwenderisch anmutende Verehrung der Göttin, in der Leidenschaft in jeglicher Form in hohem Ansehen steht.

Der Dienst an der Göttin

Für südländische Geweihte ist nicht nur der Kampf mit der Waffe ein Göttinnendienst. Im Grundsatz *„vom ersten Ringen an, da der Ewige Los die Riesin Sumu überwand, ist der Kampf das Weltengeschick“* erkennen sie die Herausforderung zu einem bisweilen spielerischen Wettstreit mit der Schöpfung selbst. Der Wahlspruch *„Furchtlos wie der Leu, gewandt wie die Gazelle, unerbittlich wie der Widder“* ist für viele mehr als ein Gleichnis: Ringkämpfe mit Pardel oder Löwe sind ebenso traditionelle Selbstprüfungen wie Wettrennen gegen Pferd, Antilope und Strauß. Schattenkämpfe unter der unbarmherzigen Sonne, Ausharren auf sturmtumtosten Berggipfeln in Gewitternächten und Schreittänze im Madaschein sind Beispiele des hiesigen Rondra-Dienstes. Nur selten sucht man stille Zwiesgespräche mit der Göttin, denn nach tulamidischem Verständnis hat es ein Gläubiger nicht nötig, seine Worte der Anbetung zu verbergen. Schwüre, Eide und Ehrenhändel werden stets laut, vor Zeugen und



Das Friedenswappen
der Senne des Südens



Das Kriegswappen
der Senne des Südens

voller Inbrunst verkündet. Und auch Choräle werden ungestüm, häufig unter Begleitung von Trommeln und anderen Rhythmusinstrumenten vorgetragen.

Das Blutopfer

Der Hang zu zeremoniellen Blutopfern ist im Süden besonders stark ausgeprägt. Kein Gebet oder auch nur das Überschreiten der Tempelschwelle ist ohne die Hingabe wenigstens eines Blutropfens denkbar, und während bedeutsamer Messen sinkt mancher Priester gar bewusstlos zu Boden, wenn Blut allzu freimütig geopfert wurde. Narben gelten als Ehrenzeichen, in Aranien und Mhanadistan tragen Geweihte oftmals sogar geschwungene Schmucknarben unter den Augen, die ein untrügliches Zeichen ihres Standes sind. Der Brauch, dem frisch geweihten Priester die Wunden mit einem eigens dafür geschmiedeten Waqqif – dem *Bel-el-Zûl*²⁰ – beizubringen, ist so alt, dass das Wissen um diese Zeichen heute noch in manchen Echsenstämmen existiert, wo ihr Anblick Furcht und Hass auslöst.

Heilige

Die Tulamidenlande sind reich an Legenden und zahlreich sind auch die Heiligen, die angerufen werden. **Djashur Leomar**²¹, obgleich kein gebürtiger Tulamide, gilt als Schirmherr der ganzen Senne. **Djashur Arkos** gilt als Schutzpatron des Kampfes gegen Ungläubige, **Djasha Asriyah** bittet man um einen aufrechten Tod in aussichtslosem Gefecht und mancher erkennt in **Djashur Sulman** einen Vorkämpfer gegen finsternes Zauberkwerk.

Heilige Stätten

Die Blut- oder Donnersturmfelder zu **Baburin** gelten in der gesamten Kirche als hochheiliger Boden, da die Göttin hier selbst auf Dere wandelte. Bedeutendster Tempel des Südens ist 'Sholachi al'Muruta al'Gorno', der 'Dreitempel' zu Baburin, dem *Telash Al' Ayahi ay Baburin*, die Adoptivtochter der Sennenmeisterin, vorsteht. Einzigartig ist der 'Feuerturm-Tempel' in **Khunchom**, dessen Tempelvorsteherinnen traditionell den

Namen *Al'Zulsabith*²² tragen. Seit einem Jahrtausend werden Ronda und Ingerimm hier gemeinsam verehrt.

Gewandungen der Südsenne

Das Erscheinungsbild gilt viel im Süden und so legen auch die hiesigen Geweihten großen Wert darauf. Neben meist bronzierten Kettenhemden schätzen Geweihte in den Tulamidenlanden den Spiegelpanzer. Arm- und Beinschienen sind ungebräuchlich und dienen eher der Zier. Häufiger erblickt man hingegen den Rundschild, der zum Schutz vor heimtückischen Angriffen über dem Rücken getragen wird. Als Helm ist der 'Baburiner Hut' gebräuchlich, der von einem schmalen weißen Kriegturban geziert wird. Knappen der Göttin tragen einen zwei Spann langen blutroten Rossschweif am Helm, Ritter der Göttin zwei, ein Tempelvorsteher hingegen drei, der Metropolitan steht als Betonung ihrer Nähe zur Göttin ein reinweißer von Silberfäden durchzogener Helmschmuck zu. Das weiße Obergewand – Waffenrock oder Kaftan – ist selten schlicht, sondern aufwändig mit Stickereien verziert und erhält nach dem ersten im Kampf überwundenen Feind eine blutrote Borte.

Die Schwertfibeln sind keineswegs einheitlich und entsprechen vor allem dem persönlichen Geschmack ihrer Träger, allein die Vorgaben den Rang betreffend werden eingehalten und meist werden sie als Agraffen am Turban getragen. Je nach Vermögen sind Halb- oder Edelsteine eingelassen, über denen dann die Schwerter des Ranges, oft als Khunchomer dargestellt, angebracht sind.

Wahl der Waffen

Als höchste Form des vollendeten Kampfes gilt der **Säbel**-, seltener der **Schwertkampf**. Die Gegner scheinen oft spielerisch miteinander und umeinander zu tanzen, beide darauf bedacht, den Kampf in die Länge zu ziehen. Der Lanzengang, in welchem man Kraft und Geschick im richtigen Augenblick bündeln muss – hierzulande ausgeführt mit der leichten **Dschadra** –, steht ebenfalls in hohem Ansehen. Der **Bogen** gilt vielen auf Grund des Anspruchs an die Geschicklichkeit des Schützen als ehrenvolle Waffe. Dennoch wird er nur bei der Jagd eingesetzt, da

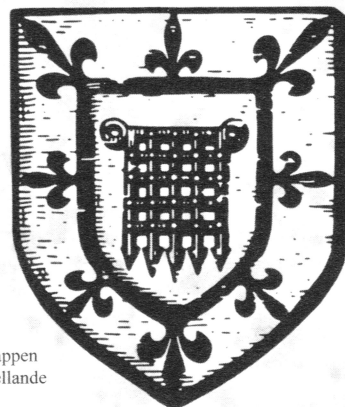
ein unmittelbares Messen der Fähigkeiten zweier Gegner nur bedingt stattfindet. Neben dem Namensschwert steht hier vor allem der zur Weihe verliehene **Bel-el-Zûl** in hohen Ehren, ein geweihter Waqqif, der vor allem als rituelle Waffe dient.

Die Senne Mittellande

Die langen Jahre des Krieges haben der 'Ewig Wehrenden', wie die Senne Mitte auch genannt wird, viele herbe Verluste beschert. Zwar musste sie zuvorderst in Tobrien und Darpatien Federn lassen, doch sind die Folgen des zähen Ringens auch in Garetien, den Nordmarken, dem Kosch und Almada zu spüren. In keiner anderen Region ist die Schwäche des Schwertbunds so offensichtlich wie hier, wo einst bedeutsame Tempel leer stehen oder von versehrten Priestern betreut werden, die den Ansprüchen eines Novizen an seinen Ausbilder kaum gerecht werden können. Nach dem Glanz vergangener Tage sucht man vergebens, das Ansehen der Kirche aber ist hoch wie selten zuvor. Denn anders als seine Amtsgeschwister folgt Sennenmeister *Jaakon von Turjeleff* der Weisung der Erhabenen mit ungebrochenem Eifer und entsendet seine Schwerter ohne Ansehen von Alter und Erfahrung gen Osten, wo sie die Befreiung der besetzten Gebiete vorantreiben sollen. Ihr unermüdlicher Einsatz gegen die Feinde der zwölgöttlichen Ordnung spendet den Zaudernden Trost und Zuversicht und hat ihnen hohe Wertschätzung eingebracht. Dem Gefühl, im Kampf gegen die Verderbten von den anderen Sennen häufig allein gelassen zu werden, treten die Streiter der Ewig Wehrenden mit trotzigem Kampfesmut entgegen und begreifen sich heuer als der Göttin vorderste und härteste Angriffslinie.

Der Dienst an der Göttin

Waffenfertigkeit versteht man hier weniger als Kunstform denn als Garant fürs Überleben. Der Kampf ist den Geweihten weder Spiel noch Tanz und so wundert es nicht, dass ihr Stil im Vergleich zu dem ihrer Glaubensgeschwister oft brachial und ungeschliffen wirkt. Mehr noch als das eigene Können gelten ihnen Mut und Loyalität ihrer Kampfgefährten, die oft den einzig verlässlichen Schutz vor todbringenden Gefahren



Das Friedenswappen
der Senne Mittellande



Das Kriegswappen
der Senne Mittellande

bieten und daher zu einem zentralen Aspekt ihrer Glaubenswelt geworden sind. Häufiger als anderswo werden hierzulande Blutsschwüre geleistet, um die unverbrüchliche Treue zu einem Mitstreiter vor der Leuin zu bezeugen.

Göttinnendienste feiert man mit großer Innigkeit, doch meist sehr schlicht. Es hat selten etwas Erhabenes an sich, wenn die Geweihten in einfachen Feldlagern ihre Predigten halten. Trotzdem sind sie Meister darin, kriegsmüde und verzweifelte Seelen mit wenigen Worten aufzurütteln. Denn wer nicht an den Schrecknissen der Schwarzen Lande zerbricht, geht gestärkt aus ihnen hervor und entfacht mit seinem unerschütterlichen Göttinnenvertrauen den bitter benötigten Kampfesmut in den Herzen derischer Streiter.

Viele Geweihte der Senne Mitte sind Salutaristen. Nicht aus Überzeugung, sondern weil sie erkannt haben, dass man den heutigen Herausforderungen meist nur mit magischer Unterstützung wirksam entgegentreten kann.

Das Blutopfer

Neben der traditionellen Schlachtung von Widdern und Böcken wird dieser Tage vermehrt Eigenblut geopfert, um die Hingabe an die Göttin zu beteuern. Dabei würden die Geweihten jedoch nie so weit gehen, ihre Kampfkraft zu schwächen. Solch eitle Spielereien sind verpönt, denn sie gefährden nicht nur das eigene Leben, sondern auch das der Kampfgefährten.

Heilige

Sta. Ardare genießt vor allem in Gareth hohes Ansehen, wird als Schutzpatronin gegen Unehre und Verrat aber im ganzen Mittelreich verehrt. **St. Hlûthar**, der Held der ersten Dämonenschlacht sowie die kürzlich erst in den Stand einer Heiligen erhobene **Yppolita von Kurkum** werden vor allem am Rande der Schwarzen Lande im Kampf gegen dämonische Mächte angerufen. Doch auch weniger bedeutende Streiter, die im Krieg ihr Leben lassen mussten, werden hier in hohen Ehren gehalten. Ihre Namen kann man oft als trotzigen Kampfschrei auf den Lippen der einstigen Wegbegleiter hören.

Heilige Stätten

Der Tempel 'Zur letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker zu Gareth' ist das größte Haus Rondras in Aventurien und weist eine beeindruckende Geschichte auf. Er wird von Schwertbruder *Gilrand Donnersang vom Berg* geführt.

Nur wenigen ist es bisher gelungen, in die Ruinen der Amazonenfeste **Kurkum** vorzudringen, wo Sta. Yppolita im Kampf gegen Borbarads Schergen starb. Die Wilstatt ist durch göttliches Wirken vor dem Zugriff der Dämonendiener geschützt, doch nur wahrhaft Gläubige finden dort Zuflucht.

Als Amtssitz der Matriarchin genießt die **Perricumer Löwenburg**, in der viele Reliquien aus der ruhmreichen Vergangenheit des Schwertbunds aufbewahrt werden, großes Ansehen. Eigentlicher Haupttempel der Kirche ist jedoch der des 'Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot', dem Schwertbruder *Jalif Scyfedin ay Baburin* vorsteht. Weitere Pilgerorte sind das **Mythraelsfeld** vor dem zerstörten Wehrheim sowie – für Wagemutige – das **Grab St. Hlûthars** in der Dämonenbrache.

Die Gewandung der Senne der Mittellande

Kettenhemden in jeder Form und mit der Kirchenlöwin verzierte Wapenröcke bilden den Grundstein der hiesigen Gewandung. Legte man früher noch Wert auf ein makelloses Erscheinungsbild, so sind geflickte Ausrüstungsteile heute keine Schande mehr, sondern Ausdruck dessen, wofür man steht: steten Kampf. Im Tobrischen tragen Geweihte oft Pelzmäntel von Bär oder Wolf, in der Wildermark eher grobe Wollumhänge. Auch Helme mit weißen oder roten Rossbüschen sind ein vertrautes Bild, ebenso die im Fußkampf gern geführten Schilde.

Die Wahl der Waffen

Die vielgestaltigen Gefahren der Schwarzen Lande sind den Rondra-Geweihten der Senne Mitte ein strenger Lehrer gewesen, sodass sie sich heute im Umgang mit möglichst vielen Waffen üben. Ein Streiter, der eben noch mit dem **Schwert** gegen Söldlinge gekämpft hat, mag im nächsten Moment schon mit einem **Speer** gegen Chimären antreten.

mit dem **Kriegshammer** gegen Untote oder seinem **Rondrakamm** gegen Dämonen – und dabei stets eine leidlich gute Figur machen. Auch **Lanzentreiten** ist weit verbreitet, **Bögen** hingegen finden im Kampf keinen Einsatz.

In den letzten Jahren erst kam die Sitte auf, Gegenständen, die in einer siegreichen Schlacht gebraucht wurden, die Treue zu halten. So führen Geweihte mitunter beschädigte Waffen, befeuern Amulette den Mut ihrer Träger, bis sie buchstäblich zerfallen, oder folgen die Rondrianer zerfetzten, blutbesudelten Bannern in die Schlacht, deren Motive längst schon nicht mehr erkennbar sind.

Die Senne Bornland

Umgeben von Feindesland steht die Senne Bornland – auch Senne vom Theater genannt – seit Jahren im Krieg. Dies, sowie der Patriotismus des Meisters des Bundes *Gernot von Halsingen*, haben die Konzentration der Senne auf sich selbst gefördert. Die Gemeinschaft ist klein geworden, hat durch den steten Kampf aber – dem eigenen Verständnis nach – an Reinheit gewonnen. Lange schon widersetzt man sich dem Ruf des Heermeisters, sofern nicht die eigene Westgrenze betroffen ist, und 'bornischer Eigensinn' ist innerhalb der Kirche ein stehender Begriff. Unterdessen folgt man einem eigenen Weg und schert sich nur selten darum, was die Matriarchin in Perricum entscheidet. Entgegen der Entwicklung in den anderen Sennen wurden die Tempel im bornischen Herzland wieder besetzt, um Novizen auszubilden. Hierbei folgt man der Tradition, die das Erbe der Theaterritter den hiesigen Rondrianern aufgibt, denn die Geweihtenschaft des Bornlands entstammt mehrheitlich dem Adel. Die wenigen Priester gemeiner Herkunft, die sich einen Namen machen, genießen zwar die Achtung ihrer Glaubensgeschwister, doch Gleiche unter Gleichen werden sie nie sein und so sind es gerade diese, die ihrer Senne schließlich oft den Rücken kehren.

Unter den älteren Geweihten ist die Denkschule der Traditionalisten weit verbreitet. Der andauernde Krieg gegen einen verderbten Feind hat den Salutaristen jedoch einen gewissen Zulauf beschert, wohingegen man Honoren im Bornland selten findet.



Das Friedenswappen
der Senne Bornland



Das Kriegswappen
der Senne Bornland

Der Dienst an der Göttin

Der rituelle Zweikampf steht im Mittelpunkt des Göttinnendienstes. Im Bewusstsein, von Feinden umringt und arm an Verbündeten zu sein, konzentriert man sich im Bornland darauf, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Mut und Entschlossenheit sollen einen Geweihten zuvorderst auszeichnen und so hat man sich vor allem dem Schutz des Bornlandes verschrieben. Zu getragenen Chorälen wird als Höhepunkt einer Messe häufig ein Duell bis aufs zweite Blut gefochten, um die Hingabe zur Göttin zu betonen. Auch die Sangeskunst steht in hohem Ansehen; gemeinsam preist man Rondra sowie lebende und tote Helden in innig vorgetragenen Chorälen. Eine Besonderheit der Theatersenne ist der 'Flockentanz'. Ähnlich dem tulamidischen Schattenkampf messen sich Geweihte hier mit fallenden Schneeflocken und selbst Schneestürme locken sie für ausdauernde Scheingefechte hinaus.

Das Blutopfer

Abseits ritueller Kämpfe wird Blut selten geopfert. Geweihte geben es vor allem, um Eide zu bekräftigen, als Pfand für eine Bitte oder zur Buße. In hohem Ansehen stehen hingegen stellvertretende Tieropfer. Es ist im Bornland allerdings verpönt – von Hochmessen abgesehen, bei denen man auch hier eigens gezüchtete Widder opfert –, sich zahmer Tiere zu bedienen. Vielmehr gilt es als Teil des Göttinnendienstes, wenn der Priester sich dem Kräftenessen mit dem wilden Tier stellt, um es danach im Tempel als Opfer darzubringen. So ist es üblich, dass der Ausbilder eines Novizen auf die Jagd geht, während sein Schüler sich der Prüfung stellt. Zur Weihe erhält er von seinem Schwertvater einen Hirschfänger, der aus Teilen der Beute hergestellt wurde. Dieser 'Blutdolch' wird als geweihter Opferdolch sowie als Waffe für Ehrenhändel benutzt und gilt als ebenso unveräußerlich wie die eigene Ehre.

Heilige

Heilige werden im Bornland häufig als Begleiter Rondras auf einem Göttinnenbildchen abgebildet. St. Festo wird hierbei vornehmlich als Drachentöter und erster Träger der legendären Flügelpaare verehrt.

Über Standesschranken hinweg wird Sta. Rondragabund für ihre Treue verehrt und bei Waffensegnungen angerufen. St. Anshag wird ebenso als Schutzherr der reinen Auslegung des Rondra-Glaubens wie als Patron im Angesicht von Verrat um Beistand ersucht. Hinzu kommt eine Vielzahl regionaler Heiliger, die meist den herrschenden Bronnjaren-Geschlechtern entstammen.

Heilige Stätten

Die **Drauhager Höhen** gelten bis heute als der Ort, an dem von der Göttin eigener Hand geweihte Rondrakämme und Schwerter verborgen liegen. Nahe der Stadt **Firunen** gedenkt man des 'Schwertwunders von Leufurten', dem ersten großen Sieg der Theateritter über die Goblins. Dem hiesigen Tempel steht *Irinje Thorrassturm von Leufurten* vor. Der Tempel zu **Schwertbergen** ist dank des legendären Schildes *Blitzwender* und der darauf abgebildeten 'Schwarzen Löwin von Schwertbergen' ein angesehener Pilgerort. Tempelvorsteher ist *Ischtan Rotklinge von Schwertbergen*. Der **Festumer** 'Tempel der Löwin' schließlich ist Sitz des Sennenmeisters und zudem Grablege zahlreicher Märtyrer aus der Zeit der Priesterkaiser. *Jegor Andrastar von Festum* führt den Tempel mit entschiedener Hand. Auch die 'Schwarze Rondra von Vierwinden' sowie die 'Weiße Rondra von Norburg', die prächtigen Glasfenster des Neersander Rondra-Tempels, sowie die 'Walstatt von Wjassuula' ziehen Gläubige an.

Gewandungen der Theatersenne

Den Traditionen der Senne folgend kleiden sich bornische Geweihte ähnlich den Bronnjaren. Über halblangen stahlblanken, jedoch nie bronzierten Kettenhemden werden knielange, weiße, seltener rote Obergewänder aus Samt oder Brokat getragen. Mit Silber oder Edelsteinen verzierte Wehrgehänge prangen über blutroten oder silberweißen Schärpen. In Kriegszeiten rüsten sich viele Geweihte zusätzlich mit Brünnen. Üblicherweise werden dazu Sturmhauben getragen, bei denen statt eines Rossschweifes ein kurzer Kamm aus rotem Rosshaar üblich ist. Im Winter ergänzen bodenlange Mäntel, die eng am Oberkörper anliegen und üppig mit Pelzen verbrämt sind, den Ornat. Zur übrigen Zeit schmückt

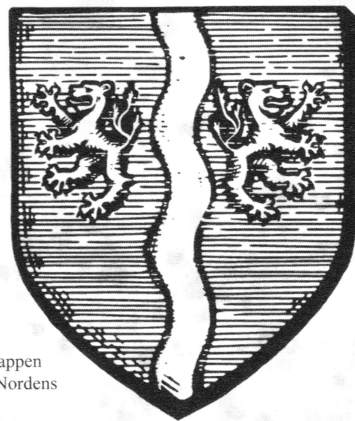
man sich gerne mit schräg über der Schulter getragenen Fellmänteln von üblicherweise selbst erlegten Bären, Wölfen oder Luchsen. Die Schwertfibeln zeichnen sich zuweilen durch besonders reiche Verzierung aus.

Wahl der Waffen

Die Kunst des Lanzenkampfes steht im Bornland in ungebrochen hoher Gunst und kaum ein Geweihter ist im Sattel seines Rosses ohne eine schwere **Kriegslanze** anzutreffen. Der **Reitersäbel** – und mit ihm der Kampf zu Pferde – kommt dem Fußkampf mit dem **Schwert** an Ansehen gleich; beide Waffen werden als der Rondra heilig angesehen und zu Namensklängen erwählt. Der Vorliebe für die Jagd folgend wird zudem die Handhabung von **Jagdspeer** und **Hirschfänger** geübt.

Die Senne Nord

Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach ist die Meisterin der Senne des Nordens – auch Mittnächtliche Senne genannt –, die sich von Weiden im Süden bis hinauf ins ewige Eis erstreckt. Der Kampf ums Überleben ist hier allgegenwärtig, weshalb sich die Anbetung Rondras nicht selten mit der Verehrung von Tugenden Firuns mischt. Der Göttin Herrschaft über Blitz, Donner und Sturm wird hier ebenso innig verehrt wie der Aspekt des ewigen Kampfes. Zudem hat das Weltbild der im Norden lebenden Elfen das Göttingenbild durchdrungen, denn hier gilt häufig auch der Luchs als heiliges Tier Rondras. Nicht erst nach dem Streit um die Siebte Senne hat sich der Norden von Perricum entfremdet. Die Hauptkirche schenkte den Nöten der Senne Nord dem eigenen Empfinden nach kein Gehör und hält die Orkenwehr – von jeher Kernaufgabe der Senne – für überkommen. Diese Haltung wurde im Norden wütend registriert. Im selben Maß, in dem man sich im Stich gelassen fühlt, verweigert man Perricum nun die Gefolgschaft und löst Probleme auf eigene Faust. Die traditionalistische Denkschule ist im Norden weit verbreitet, sie trägt im Umgang mit Magie jedoch deutlich salutaristische Züge.



Das Friedenswappen
der Senne des Nordens



Das Kriegswappen
der Senne des Nordens

Der Dienst an der Göttin

Kämpfe, die allein der Selbstprüfung dienen, kennen die nördlichen Rondra-Geweihten nicht, denn sie glauben, wer sich seiner Geltungssucht wegen schwächt, ist bald ein leichtes Opfer. Der Dienst an der Göttin ist von tiefer Ernsthaftigkeit geprägt. Dennoch sind die nordischen Geweihten leidenschaftlich, wenn es um Herzensangelegenheiten geht. Viele sind begeisterte Jäger, wobei die Jagd einem strengen Ehrenkodex folgt, in dem sich Ansätze elfischer Ansichten finden: *"Man nehme niemals mehr, als man braucht, man ehre die Beute und eine Beute, die ihrem Jäger zweimal entkommt, verdient Achtung und das Leben"*. Das Zwiegespräch mit der Göttin suchen die Geweihten gerne an einsamen Stellen, die zu erreichen ihnen einiges abverlangt. Sie wenden sich der Andacht in Stille und Würde zu oder begleiten sie mit wohl bemessenen Schwerttänzen. Neben der Jagd schätzt man auch die Sangeskunst und viele Priester stellen ihre Erlebnisse in Liedern oder Chorälen von getragener Feierlichkeit dar.

Das Blutopfer

Blut als Bundeszeichen des Glaubens erfährt auch im Norden eine mystische Verehrung. Blutopfer sind jedoch kein selbstverständlicher Teil der Liturgie. Opfert ein Geweihter Blut, dann um seinem Gebet eine besondere Bedeutung zu verleihen. Sich durch Hingabe von Eigenblut übermäßig zu schwächen, ist im Norden verpönt. Opfertiere sind hingegen beliebt und Fell, Blut, Fleisch und Knochen werden bis auf den letzten Teil liturgisch verwendet, wie man es sonst eher aus der Kirche des Firun kennt.

Heilige

Heilige und legendäre Helden sind wichtige Bestandteile des religiösen Lebens im Norden. Sie werden nur selten als entrückt, sondern eher als den Sterblichen nahe stehende Mittler zwischen Göttern und Menschen verstanden. Bei kleinen Problemen wendet man sich eher an einen Heiligen und bittet um Unterstützung oder Unterweisung, als Rondra oder ihre Alveraniäre direkt anzusprechen. **St. Heleon** ist Schutzpatron der gesamten Senne und wird insbesondere im Kampf gegen übermächtige Feinde und Verrat angerufen. Auch **St. Thalionmel** erfreut sich höchs-

ter Verehrung und wird vor allem im Freiheitskampf gegen die Orks um Unterstützung gebeten.

Heilige Stätten

Der **Donnerfall** und die dahinter liegenden heiligen Kavernen sind im gesamten Rondra-Kult von immenser Bedeutung und ziehen ganzjährig zahlreiche Pilger an. Schwertbruder **Thundra Eliwalgar** von **Rathilstein** steht dem Tempel **Skrugbrandur**²³ vor. Die **Brennende Eiche vom Rhodenstein** wie die gleichnamige Hauptburg des Ordens zur Wahrung sind auch gut 20 Jahre nach dem Orkensturm ein Fanal des Glaubens und Ziel etlicher Pilger. Vorsteher der **Halle der Löwin** ist **Lysterian Aratil** von **Jergenquell**. **Lohenharsch**, der Tempel zu **Baliho**, ist zugleich Grablege der ehemaligen Bundesmeister der Orkenwehr. Schwertschwester der bedeutsamen Pilgerstätte ist **Alinja Leuenklinge** von **Norburg**.

Die Gewandung der Nordsenne

In der Mittnächtlichen Senne legt man Wert auf praktische Kleidung, die gegen die Unbilden der Witterung schützt, ohne die Bewegungsfreiheit einzuschränken. Über Kettenhemden werden zumeist wollene Wappenröcke getragen, die an schlichte Tuniken erinnern, sowie weite Woll- oder Ledermäntel mit tiefen Kapuzen. Je nach Geschmack und Vermögen des Geweihten sind Mantel und Wappenrock zusätzlich mit Pelzverbrämungen, Federn oder Fransen verziert, wie man es aus dem Svelltal und von den Elfen kennt. Arm- und Beinschienen sowie Helme werden im Alltag selten getragen, ihre Verwendung reduziert sich auf Kriegszüge und Rituale zu Ehren Rondras. Schilde sind weitgehend ungebräuchlich, da sie in der ungezähmten Natur eher behindern als schützen. In Weiden bevorzugen die Geweihten die klassische Tracht des Rittertums und tragen nicht selten ergänzende Rüstungsteile zum Kettenhemd.

Die Schwertfibeln des Ranges sind von einfacher Machart und gerne aus dem rötlichen Eisen Uhdensbergs gefertigt. In der Nähe des Pandlarin wird die übliche Darstellung des Schwertes oft durch einen Blitz oder ein gekreuztes Blitzpaar ersetzt. Die Schwertgeschwister der wenigen Tempel tragen statt dem silbernen Löwinenhaupt oft einen Luchskopf.

Die Wahl der Waffen

Das **Schwert**, ob nun ein-, anderthalb- oder zweihändig geführt, ist auch im Norden die vornehmste Waffe. Ihm folgt der **Speer**, der die Blitze Rondras verkörpert. Die Novizen der Mittnächtlichen Senne werden sorgfältig im Speerwerfen ausgebildet. Das Lanzenreiten erfreut sich vor allem in Weiden einiger Beliebtheit, ist in den weiter nördlich gelegenen Regionen aber ungebräuchlich. Der **Bogen** gilt als ehrenvolle Waffe und wird – unter Berücksichtigung eines strengen Ehrenkodex – sogar im Kampf geführt. Der Einsatz des Bogens gilt nur dann als ehrenhaft, wenn der Gegner in der Überzahl und kein Mensch, Elf oder Zwerg ist.

Die Senne West

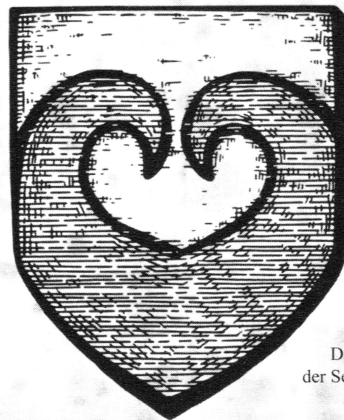
Der Westwindsenne steht die Meisterin des Bundes *Rudraighe ni Direach* vor. Ihr Einflussgebiet erstreckt sich über die Klippen des Windhags im Süden sowie über die Königreiche Albernia, Andergast und Nostria bis hinauf nach Thorwal, wiewohl das Herz der Senne in Havena schlägt und viele Thorwaler wenig auf die Kirche geben. Die ur-tulamidischen Wurzeln des Kultes sind an der Küste des Meers der Sieben Winde fern, man fühlt sich dem Stolz der Alten Senne und den Problemen der Mittel-lande nahe und sieht sich selbst als ebenso ungebunden wie die Stürme, die das Land umtosen.

Salutaristen stellen in der Westsenne eine eindeutige Mehrheit, auch wenn Meisterin Rudraighe selbst den Traditionalisten zugerechnet wird. Daran mag vor allem die Nähe zu den Feenwelten ihren Anteil haben und viele Geweihte der Senne West stehen der Zauberei allein in der Anwendung im Kampf ablehnend gegenüber.

Persönliche Freiheit und politische Ungebundenheit gelten den Geweihten des Westens als hehre Tugenden, wenngleich der Konflikt zwischen den Nordmarken und Albernia gerade diese Maximen auf eine harte Probe stellte. Dass sich Geweihte, mehrheitlich dem Schwert der Schwerter bedingungslos loyal, trotz persönlicher oder familiärer Bindungen aus dem Konflikt heraushielten, hat dem Ansehen des Schwertbundes im Volk geschadet.



Das Friedenswappen
der Senne des Westens



Das Kriegswappen
der Senne des Westens

Der Dienst an der Göttin

Der Wahlspruch des Westens lautet: *„Ungebunden und ungebeugt, sei des Rondrikan Ebenbild“*, und viele Geweihte versuchen der Göttin nahe zu sein, indem sie das Toben der Stürme ergründen. Auch der ‘Sturmtanz’, der Kampf mit dem Wind, eine Abart des Schattenkampfes, wird in der Westsenne häufig und ausdauernd zelebriert. Manche Geweihte zieht es gar in den Windhag, um sich mit Westwinddrachen zu messen oder im Angesicht eines solchen Gegners und im Gedenken an Famerlor ihren Mut zu beweisen.

Die wenigen Geweihten der Westwindsenne nehmen ihre Aufgabe, dem einfachen Volk Schutz zu sein, sehr ernst. Die Orkeinfälle der letzten Jahre sowie die Schlachten des albernisch-nordmärkischen Krieges haben sie darin weithin bestärkt, ebenso in dem Glauben, dass der rondra-gefällige Zweikampf wie auch die Wehr gegen den Ork das bestimmende Element des Lebens ist, in dem es sich zu üben gilt.

Das Blutopfer

Der Hang zu zeremoniellen Blutopfern ist im Westen kaum verbreitet, die Geweihten ritzen sich allein dann an ihrer Hauptwaffe die Schwurfinger der Rechten, wenn sie einen Eid bekräftigen wollen.

Allerdings gelten die so genannten *Huldkämpfe* – Duelle zwischen zwei Geweihten, die über Sieg oder Niederlage einer ganzen Schlacht entscheiden können – ebenfalls als Blutopfer, bei dem das vergossene Blut eines Geweihten als Opfergabe an die Göttin, die Unversehrtheit aber als Zeichen ihrer Huld begriffen wird. Zweck dieser Stellvertreterkämpfe ist es, noch vor der eigentlichen Schlacht eine Entscheidung zu erzielen, um Verbände, die aus Landwehren bestehen und die wenig vom Wesen des Krieges begreifen, vor überflüssigem Gemetzel zu bewahren. Gerade solche Huldkämpfe haben beim einfachen Volk das Ansehen der Rondrianer wieder hergestellt, nachdem man ihnen auf Grund ihrer Neutralität lange Feigheit vorgeworfen hat.

Heilige

Zwei Namen fallen immer, wenn in der Senne des Westens von Heiligen geredet wird: Der **Raidri Conchobairs**, des besten Schwertkämpfers der letzten Jahrzehnte und letzten Siebenstreicherträgers, sowie der des Königs **Cuano ui Bennain**. Auch **St. Bantram Feenwasser** findet immer wieder Erwähnung, der den ältesten Tempel der Alten Eiche zu Weidenau der Göttin in Albarnia erbaut haben soll.

Heilige Stätten

Der festungsähnliche Rondra-Tempel zu **Havena**, dem Schwertschwester *Ordhana Aedan von Havena* vorsteht, stand einst vor den Mauern der Stadt, nimmt inzwischen die Südseite des Halplatzes ein und ist chronisch unterbesetzt. Der von einem Kreuzgang umgebene **Innenhof** liegt unter freiem Himmel und ist zugleich stets gut besuchter Betraum. Hier fand das legendäre *Duell im Tempel* zwischen Ruada Bennain und Cernnacht Conchobair statt. In **Weidenau** im Seenland erhebt sich der *‘Tempel der alten Eiche’*, das älteste Haus der Göttin in Albarnia, dessen Altar aus dem Stumpf einer riesigen Steineiche besteht. Der alte und blinde Geweihte *Rondrian Glymjas von Weidenau* dient hier als Schwertbruder. Auf den vier Säulenkapiteln des *‘Sturmtempels der göttlichen Leuin’* zu **Draustein** stehen in verwitterten Imperialen Zeichen die rondrianischen Tugenden Demut, Verantwortung, Ehre und Tapferkeit und Schwertschwester ist *Rhona Leuenglanz von Draustein* aus der Familie Stepahan.

Gewandungen der Westsenne

Das knielange, stahlblitzende Kettenhemd ist im Westen die Rüstung der Wahl, dazu immer häufiger auch Plattengeschübe an den Schultern. Darüber wird ein weißer Wappenrock mit der Leuin des Schwertbundes und unterschiedlich prächtigen Verzierungen getragen, die die mythologischen Winde symbolisieren. Wegen des rauen Klimas wird dazu ein wallender, meist ebenfalls reich bestickter Umhang getragen. Mit Famerlor-Symbolen verzierte Drachenhelme ergänzen häufig die Wehr der Geweihten des Westens. Nur selten hingegen verwenden sie einen Schild, denn in ihren Augen behindert dieser mehr, als er nützt. Der Rang eines

Geweihten wird an seiner Mantelschließe offenbar, wobei die Form der Schwertfibeln dem persönlichen Geschmack des Trägers entsprechen darf, solange der Rang eindeutig zu identifizieren ist. Allerdings sind bei den Geweihten des Westens Torques sehr beliebt, die als Standesabzeichen um den Hals getragen werden und die den Stand des Priesters an den massiven Enden erkenntlich machen, gerne auch, indem Drachenköpfe an den Enden das Schwert des Ranges an einem Ring zwischen den Zähnen tragen.

Wahl der Waffen

Auch in der Westsenne gilt das **Schwert** als Inbegriff der rondrianischen Waffe, wobei gerade in Albernia häufig Breitschwerter Verwendung finden, deren Klingen mit komplizierten Mustern verziert sind. Ebenso weit verbreitet ist als Zweitwaffe die **Streitaxt**, deren Blätter ebenfalls reich verziert sind und deren Griff häufig mit Bändern geschmückt ist, die im Kampf wie Sturmesbrausen erklingen. Höchstes Ideal ist es, seine Waffe so gut zu beherrschen, dass der Geweihte das überraschende Zuschlagen einer Sturmböe nachzuahmen vermag, was gerade bei den schweren Klingen von Breitschwert und Streitaxt nur mit jahrelanger Übung zu erreichen ist.



Anregungen zur Ausgestaltung von Rondra-Geweihten sowie Skizzen zur Regeltechnik





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

Im Folgenden finden Sie einige Texte, die Ihnen als Anregung, aber auch Hilfestellung bei Gestaltung und Spiel eines Rondra-Geweihten dienen sollen. Viele Informationen lassen sich bereits aus den aventurischen Texten der vorangegangenen Kapitel ableiten. Hier nun sollen irdische Hinweise zu Konzepten und entsprechenden Regeln gegeben werden.

Eine Rondrianerin zu spielen

Der Lebensinhalt und -zweck einer Rondra-Geweihten ist der Dienst an ihrer Göttin und selbstverständlich rückt der Kampf so in den Mittelpunkt ihres Lebens. Begeistert und tapfer folgt sie einer heroischen Queste, sie bleibt selbst dann pflichtbewusst und hoffnungsfroh, wenn das Ende der eigenen Kräfte oder gar der sichere Tod droht, denn eine Rondrianerin stellt sich Herausforderung und Kampf jederzeit. Doch gerade in verzweifelten Situationen wird offenbar, dass nicht das Schwert oder der Schild ihre stärkste Waffe ist. Vertrauen in die Richtigkeit sowohl ihres Glaubens als auch ihres Weltbildes sowie die Gewissheit, für ein göttinnengefälliges Leben den gerechten Lohn erwarten zu dürfen, sind ihr eigentlicher Antrieb und ihre Stärke. Sie verleihen der Rondra-Geweihten aber auch Aspekte und Charakterzüge, die sie gegenüber anderen kämpferischen Professionen hervorhebt.

Denn vor allem sind Rondra-Geweihte Priesterinnen, die ihr Sein und Handeln in den Dienst eines höheren Wesens stellen, dessen Aspekte und Ansprüche eigentlich zu umfassend sind, als dass ein Mensch ihnen gerecht werden kann. Gerade hierin liegt der große Reiz im Spiel einer Rondrianerin: Das stete Ringen mit sich selbst, den Herausforderungen des Lebens und dem fast unausweichlichen Scheitern.

Gestatten Sie Ihrem Priester einige Angewohnheiten, spirituelle Handlungen, vielleicht auch Spitzfindigkeiten, mit denen er hofft, der Göttin zu gefallen und zu denen Sie im **Vademecum** hoffentlich viele Anregun-

gen gefunden haben. Sei dies nun ein Waffentanz in der Morgendämmerung, der Ringkampf mit einer Löwin, das stolze Präsentieren blutiger Wunden, das Intonieren heiliger Hymnen, um den Mut der Gefährten zu heben, oder das Opfern eigenen Blutes, um Rondra ihren Zehnt zu geben. Rondra-Geweihte sind Menschen mit einem Hang zum Mystischen. Sie neigen dazu, jeder Handlung einen tieferen Sinn zuzuerkennen – ob es dazu nun Anlass gibt oder nicht. Sie sind Ritter ohne Furcht und Tadel, bedingungslos loyale Freunde, die einem Gefährten selbst in hoffnungsloser Lage zur Seite stehen. Und sie sind nervtötende Moralapostel, die die einfachsten Situationen unnötig verkomplizieren oder unendlich viel Zeit damit verbringen, ihre eigenen Taten (und leider auch die ihrer Gefährten) zu hinterfragen.

Rondrianer sind eine inzwischen kleine, aber elitäre Gruppe. Ihre Waffenfertigkeiten, vor allem aber ihre spirituelle Erziehung und die damit nicht selten einhergehende Bildung, gepaart mit den strikten Geboten ihres Glaubens, machen sie zu verantwortungsvollen Zeitgenossen. An Adelhöfen sind sie stets gern gesehen und sie genießen in allen Schichten der Gesellschaft Respekt. Entsprechend selbstbewusst sollte das Gebaren einer Rondra-Geweihten sein, denn Ausstrahlung und Auftreten sowie der Umgang mit Menschen sind ihr Kapital. Im Angesicht von Gegnern sind ihr Mut und Unerschrockenheit ebenso von Vorteil, wie Ehrenhaftigkeit und Würde selbst manchem Feind Respekt abtrotzen.

Der Rondra-Glaube ist uralte, seine Wurzeln liegen in der Wiege der Menschheit, und in kaum einer anderen Profession lassen sich die Elemente klassischer Fantasy – Kampf und Mystik, das stete Ringen von Gut und Böse, Freundschaft und Feindschaft, Triumph und Tragödie – so konsequent vereinen wie im Spiel eines Rondra-Geweihten. In schwierigen Situationen mag es hilfreich sein, sich den Grundgedanken der Herausforderung als Leitbild zu setzen. So strikt die Gebote von Rondra-Geweihten auch sind: Mit ein wenig Kreativität finden sich vielleicht ungewöhnliche Lösungen und niemand hat je behauptet, Rondrianer wären phantasielos, wenn es darum geht, eine Queste zu einem erfolgreich und ruhmreichen Ende zu führen. Greifen Sie auf die wundersame Hilfe der Göttin jedoch nur in größter Not zurück – dann aber mit dramatischem Effekt!

Gebote und Verbote, Tugenden und Ideale

Nutzen Sie den Moralkodex der Rondra-Kirche, um Ihre Geweihte darzustellen. Zu vielen Geboten und Verboten, Tugenden und Idealen finden Sie im **Vademecum** Hinweise, doch die klassischen Darstellungsmöglichkeiten wären:

Zweikampf: Schlachten und Kriegskunst sind nur ein notwendiges Übel in der Welt, allein das Duell ist der Inbegriff des Weltenlaufs. Rondra ist nicht die Göttin des Krieges, sie ist die Göttin des Kampfes, des Heldenmutes und der Ehre.

Tapferkeit: Eine Geweihte weicht daher keinem Kampf aus. Allein Ehre oder Gnade kann sie von einem Kampf abhalten.

Wahrung der Ehre: Jeder Herausforderung und jeder Beleidigung muss entgegengetreten werden. Doch nicht jeder Gegner verdient das Duell mit dem Schwert, sondern mancher nur eine Ohrfeige oder Standpauke.

Gnade: Schwächere und überwundene Gegner werden geschont.

Verteidigung des Glaubens: Jede Schmähung Rondras oder der Zwölfgötter muss geahndet werden und Mitglieder der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft müssen stets gegen Ungläubige (seien es Novadi, Waldmenschen oder Dämonenpaktierer) verteidigt werden.

Säuberung der Welt von Übel: Die Geweihten Rondras sind das scharfe Schwert der zwölfgöttlichen Gemeinschaft, das sich gegen alle dämonischen Mächte und Einflüsse stemmt und die Menschheit wie die Welt vor Finsternis und Bedrohung schützt.

Schwertmeisterschaft: Jeder Knappe der Göttin soll danach streben, Krieger, Söldner oder andere Kämpfer jederzeit mit dem Schwert bezwingen zu können. In seiner Waffenfertigkeit soll er daher der Vollkommenheit Rondras nacheifern.

Ritterlichkeit: Rondra-Geweihte kämpfen nicht mit unrechten Waffen, nicht hinterrücks, nicht von der Seite und nicht gegen Wehr- und Ahnungslose.

Verantwortung: Rondra-Geweihte neigen dazu, eher an selbst auferlegter Verantwortung und Disziplin zu scheitern als maßvoll-beherrscht der Welt ihren Gang zu lassen.

Mit einem Rondrianer spielen

Ohne Frage: Ein Rondrianer in der Gruppe kann einem den letzten Nerv rauben. Er zerhaut selbst Mitstreitern die Armbrust und hat dafür nicht einmal eine befriedigende Erklärung parat. Er ist unfähig, Kleinigkeiten zu übergehen, wenn sie in seinen Augen ehrenrührig sind. Trickserien und Winkelzüge teilt man ihm besser nicht mit, wenn man ein Problem zügig lösen will. Und er zieht einen Kampf langwierigen Verhandlungen in der Regel vor, meist indem er selbst einfach beginnt und die Möglichkeit jeder Verhandlung damit im Keim erstickt – freilich ohne darin einen Fehler zu erkennen.

Doch wenige andere Charakterklassen sind so leicht zu lenken wie die des Rondra-Geweihten. Wenige sind so einfach in Abenteuer zu integrieren wie frisch geweihte Priester, die davon träumen, ihrem Schwertvater zu beweisen, wie sehr sie seit dem Noviziat gewachsen sind. Oder Geweihte, die gefehlt haben: Jede Hoffnung auf Läuterung wird sie motivieren, mit gerade *dieser* Gruppe Abenteuer zu ziehen. Rondrianer sind äußerst anfällig für Pathos und Großmeierei und viele sind gar romantisch veranlagt. Nutzen Sie das: Ein armes Opfer mit anrührendem Augenaufschlag fängt fast jeden ein, denn ist es nicht seine Pflicht, solchermaßen Hilflosen Arm und Klinge zu leihen? Die Aussicht – und sei es nur ein Gerücht aus dritter Hand –, eine mystische Waffe zu erlangen, ist ebenso ausreichend wie der Befehl einer Schwertschwester, Informationen (welcher Art auch immer) auf ihre Richtigkeit zu überprüfen oder die Geschichte einer jüngst geopferten Waffe zu ergründen. Geschieht einem Menschen, für den der Geweihte Verantwortung empfindet, Unrecht – wie der Bettlerin, der er einen Kanten Brot überlassen hat –, ist er persönlich betroffen.

Es sind Kleinigkeiten, die einen Rondra-Geweihten zu Beginn an eine Heldengruppe binden mögen und sie müssen nicht im Ansatz mit dem Abenteuer zu tun haben, denn ist der Rondrianer einmal Teil einer Gemeinschaft, übernimmt er sehr schnell auch die Verantwortung für seine Gefährten und ist damit gefangen.

Anreize

Seien Sie kreativ, um 'Ihren' Rondrianer bei der Stange zu halten. Geben Sie der mystischen Seite dieses Charakters Nahrung und locken Sie ihn so in die Geschichten, die Sie ihm zugedacht haben.

Schwertnamen: Sie sind der Inbegriff des Ziels eines jeden Geweihten:

Eins sein mit dem Weiheschwert, Vollkommenheit im Kampf erlangen. Spielen Sie mit Schwertnamen. Lassen sie eine Klinge auftauchen, die denselben Namen trägt wie die ihres Spielercharakters, der aber eine düstere Geschichte anhaftet. Er wird alles tun, um die Hintergründe zu ergründen und den Ruf – der auch ihn betrifft – zu läutern. Verleihen Sie dem Charakter zur Zweiten Weihe eine Waffe ohne Namen und erteilen Sie die Queste, er möge die Waffe im Geiste Rondras gebrauchen und sie nicht eher benennen, als er sich selbst in ihr und darin den Namen erkannt hat. Oder lassen Sie den Rondra-Geweihten leiden: stehlen Sie sein Namensschwert. Er wird Ihrer Geschichte folgen, als führten Sie ihn an der Leine.

Klassische Motive: Er ist der hehre Ritter in strahlender Rüstung, Retter aus jeder Not! Ein spitzer Schrei am Wegesrand, ein guter Kampf zum Auftakt und der erste Schritt ist getan. Die Kunde von einem Ungeheuer, das ein wehrloses Dorf terrorisiert, bedient alles, was ein Rondrianer benötigt, um motiviert auszuschreiten. Jungfrauen, die befreit werden müssen, Spukruinen, die besudelte Ehre der Schwertmutter / des Freundes, ein Gegner, der unüberwindbar scheint ... die Reihe lässt sich beliebig fortsetzen.

Hierarchie: Aller Eigenverantwortung zum Trotz: Hierarchie ist für einen Rondrianer wichtig. Der Befehl des Ausbilders oder eines höherrangigen Geweihten ist ausreichende Motivation.

Mystik: Vergessen Sie nie, dass Rondrianer Priester sind. Ein ungewöhnlicher Traum, beunruhigende Bilder in der Glut, sobald Opferblut sie trifft, wispernde Stimmen im Sturm oder merkwürdige Bilder im Widerschein von Blitzen am Nachthimmel werden schnell zu einer persönlichen Angelegenheit des Rondrianers.

Pflicht: Ein Geweihter hat viele Pflichten, deren Wurzeln oft im Alltäglichen liegen. Die Bestattung von Toten, das Segnen Neugeborener oder das Knüpfen eines Bandes zwischen Verliebten. Binden Sie diese Dinge in Ihr Spiel ein und benutzen Sie sie als Ankerpunkt und Köder.

Herausforderung: Das Universalmittel! Selbst wenn eine Herausforderung nicht würdig ist, es reizt einen Rondra-Geweihten, sie anzunehmen. Herausforderungen liegen in allem, nicht nur im Kampf. Sie müssen sie nur beim Namen nennen.

Verschiedene Ausprägungen der Geweihtenschaft

Die Einstellung seiner Lehrer hat einen spürbaren Einfluss auf den Glauben und die spätere Laufbahn eines Rondra-Geweihten. Sie prägt den Novizen und späteren Geweihten hinsichtlich seines Verständnisses des Wesens der Göttin und dem damit verbundenen Idealbild des Dienstes an ihr. In neuerer Zeit haben sich vor allem drei Glaubensbilder herauskristallisiert, die den Glauben an Rondra auf grundsätzlich ähnliche, im Detail jedoch unterschiedliche Weise praktizieren:

Die **Mystiker** hängen alten Riten und Auslegungen an, die oft aus dem ur-tulamidischen Kulturkreis stammen. Für sie sind vor allem Rausch und Zorn Wege, um der Göttin nahe zu kommen, zu deren Erscheinungsformen auch die entfesselten Naturgewalten Sturm, Blitz und Gewitter gehören. Mystiker versetzen sich bewusst in Geisteszustände, in denen sie sich der zornigen Göttin Rondra nahe fühlen.

Eher aus dem güldenländischen Kulturkreis kommt die Tradition, der Göttin durch Disziplin und Pflichtbewusstsein zu huldigen. In weiten Teilen des mittelländischen Adels verbreitet sehen die **Schwertpriester**, wie sie bezeichnet werden können, den Hauptaspekt der Göttinverehrung im Ringen zweier Recken, mithin im ritterlichen Kampf und ehrenvollen Duell.

Die Rondra-Kirche ging in den letzten Jahrzehnten durch schwere Zeiten und verlor viele ihrer Geweihten, so dass sich allerorten **Prediger** vornehmlich auf die göttinnengegebene Aufgabe besonnen haben, den Glauben der Alveransleuin den Menschen nahe zu bringen. Missionierend ziehen sie durchs Land, stets auf der Suche nach viel versprechenden Menschen, denen Rondras Augenmerk gilt, und bilden somit den dritten, maßgeblichen Glaubensweg, dem unterdessen eine hohe Bedeutung zukommt.

Die Ausprägungen in Regeln

Für einen Rondra-Geweihten, der sich einer der drei Verehrungsrichtungen zugehörig fühlt, empfehlen sich bestimmte Steigerungsprofile, die er mit den erworbenen Abenteuerpunkten wählen kann. Selbstverständlich gilt für alle Geweihten, dass sie ihre Waffenkünste vervollkommen sollen, was für alle Mitglieder der Rondra-Kirche ein hohes Gebot ist.

Mystiker

Vor- und Nachteile: Gerade südländische Mystiker zeichnen sich oft durch ein aufbrausendes Gemüt aus. Jähzorn ist eine passende Wahl als Nachteil. Nordländische Vertreter dieser Richtung hingegen befeiligen sich nicht selten strikter Selbstbeherrschung und können dazu tendieren, nachtragend, in extremen Ausprägungen gar rachsüchtig zu sein. Einige Geweihte verfügen über die Gabe, sich in einen *Kampfrausch* zu versetzen. Auch die Gaben *Prophezeien* und *Gefahreninstinkt* sind gelegentlich verbreitet. Die Sonderfertigkeit *Aura der Heiligkeit* ist bei Mystikern häufiger als in anderen Teilen des Kultes.

Talente: Mystiker sind es gewohnt, ihren Körper zu strapazieren, was sich vor allem in guten körperlichen Talenten bemerkbar macht. Einige Geweihte suchen die Abgeschiedenheit der Wildnis und besitzen gute Werte in Natur-Talenten. *Tierkunde* ist ein weiteres übliches Talent, häufig spezialisiert auf Raubkatzen.

Liturgien: Für die Deutung des göttlichen Willens verfügen Mystiker oft über die Liturgien *PROPHEZEIUNG* und *VISIONSSUCHE*. Auch die *TIERGESTALT* bietet ihnen spirituelle Erfahrungen und führt sie in die Nähe ihrer Seelentiere. Mit *RONDRA'S HOCHZEIT* huldigen Mystiker dem Aspekt der Sturmgöttin.

Schwertpriester

Vor- und Nachteile: Schwertpriester weisen oft besondere Begabungen für den Kampf auf. Hier eignen sich die Vorteile *Eisern*, *Zäher Hund*, *Schnelle Heilung* oder eine *Begabung* für das Haupt-Waffentalent. Da sie oft dem Adel entstammen, finden sich nicht selten *Arroganz* und *Autoritätsgläubig* bei den Nachteilen.

Talente: Neben den obligatorischen Waffentalenten zeichnen sich Schwertpriester vor allem durch eine hervorragende *Etikette*, *Kriegskunst* und *Heraldik* aus, oft verstärkt durch *Staatskunst*, *Geschichtswissen* oder strategisches *Brett-/Kartenspiel*. *Reiten* als Tätigkeit für Personen von Stand ist ebenfalls weit verbreitet.

Liturgien: Häufig beziehen sich ihre Liturgiekenntnisse auf das Kampfgeschehen. Mit *THALIONNEL'S SCHLACHTGESANG*, der *SEGNUM DES HEILIGEN HLÜTHAR* oder der *SEGNUM DER SCHLACHT* können einige Geweihte dieser Richtung aufwarten, während sie oftmals viele allgemeine Liturgien nicht beherrschen. Die ausgiebige Beschäftigung mit Kampf und Krieg hat ihren Preis.

Prediger

Vor- und Nachteile: Als Missionare ziehen Prediger einen hohen Nutzen aus guten sozialen und gesellschaftlichen Vorteilen. *Herausragendes Charisma* ist daher eine gute Investition, ebenso wie *Wohlklang* oder entsprechende Begabungen. Bei einer Tätigkeit in fremden Regionen bietet sich die dortige *Kulturkenntnis* als Sonderfertigkeit an.

Talente: Prediger verfügen in der Regel über hohe Talentwerte im gesellschaftlichen Bereich, oft mit nutzbringenden Spezialisierungen für *Überzeugen* und *Lehren*. Eine breite Allgemeinbildung, auch im handwerklichen Bereich, bewirkt, dass Prediger sich leicht den Respekt misstrauischer Mitmenschen erwerben, da sie tatkräftig mithelfen. Wer in die Ferne zieht, sollte außerdem nötige Fremdsprachen und dazugehörige Schriften kennen.

Liturgien: An Liturgien gibt es für Prediger keine eindeutige Empfehlung, da sie mit den bereits zu Spielbeginn verfügbaren Liturgien *GÖTTLICHES ZEICHEN*, *OBJEKTSERGEN* und vor allem *INITIATION* sehr gut für ihre künftige Tätigkeit vorbereitet sind. Von Nutzen sind zudem die allgemeinen Liturgien *SEELENPRÜFUNG* und *GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG*.

Die Waffen der Wahl

Der *Rondrakamm* entspricht dem höchsten Waffenideal eines Rondra-Geweihten. Diese Klingen sind ausnahmslos geweiht und das Recht, einen solchen zu führen, besitzen allein Geweihte der Göttin, die dieses Privileg auch eifersüchtig hüten und verteidigen. Doch Rondrakämme – ob zu anderthalb oder zwei Händen – sind kostbare und seltene Waffen, die Geweihte oft erst im Laufe ihrer Karriere erhalten, so dass das *Langschwert* oder auch der *Anderthalbhänder* einem Rondra-Geweihten als erste und vornehmste Waffe gilt, die der Kirche heilig ist und nach der nahezu alles benannt wird, was von erhöhter Bedeutung ist. Nur selten werden andere Waffen zu Namensklingen erwählt, wobei auch *Reiter- und Krummsäbel* (Khunchomer) als Schwerter im heiligen Sinne gelten. Auch dem *Zweihänder* kommt hohe Verehrung zu und einige Geweihte führen ihn gar als Weiheschwert. Meist gilt es aber als erstrebenswertes Ziel, im Laufe des Lebens eine solche Waffe zu erringen und gerade zur zweiten Weihe werden Zweihänder oder zweihändige Rondrakämme gerne verliehen. *Dolche* sind Waffe und Werkzeug gleichermaßen. Es ist kaum vorstellbar, einen Rondra-Geweihten ohne einen solchen anzutreffen, und sei es auch 'nur' ein *Zeremonialdolch*. *Äxte- und Beile*, aber auch der *Kriegshammer* und vergleichbare Waffen haben an Ansehen gewonnen, seit sie sich im Kampf gegen die Schrecken der Warunkai als verlässlich und ruhestiftend erwiesen haben. *Kettengewaffen* haben meist einen ähnlichen Effekt, gelten aber als rohe Waffen, denen es an Eleganz mangelt. *Infanteriewaffen* hingegen werden von Rondra-Geweihten in der Regel nicht geführt, denn sie verdammen sie zu einem statischen Kampfstil mit großer Distanz zum Gegner. Anders verhält es sich mit *Speeren* und *Kampfstäben*. Ein Meister an diesen Waffen stellt selbst für einen Schwertkämpfer eine Herausforderung dar und genießt darum Achtung. Auch die *Langenreiterei* wird als eine edle Form des Kräftemessens angesehen. Der Verwendung von *Schilden* ist keinerlei Beschränkung auferlegt, doch fühlen sich die meisten Rondrianer von ihnen in ihrer Bewegungsfreiheit eingeengt. Manchen gilt ihre Verwendung gar als ein 'Verstecken vor dem Gegner'.

Bei den Fernkampfwaffen genießt allein der *Wurfspeer* ungeteilten Respekt. Er gilt als Sinnbild des Blitzes und ein herausragender Speerwerfer

als ehrenvoller Recke. Anders verhält es sich mit dem *Bogen*, den einige als edle Waffe schätzen, andere aber als 'kaum ehrenhafter' als eine *Armbrust* ansehen. Diese wiederum wird in ihrer Gesamtheit als unehrenhaft abgelehnt, weil keinerlei Raffinesse und Waffenfertigkeit nötig ist, um sie zu bedienen. Ein tumber Bauer kann – mit ein wenig Glück – aus großer Distanz einen gerüsteten Ritter töten. Die Lösung von eigener Fertigkeit vom erzielten Effekt, also die Tatsache, dass auch ohne besonderen Aufwand vernichtender Schaden erwirkt werden kann, ist aus rondrianischer Sicht extrem unehrenhaft und die Armbrust darum zu verdammen. Das ehemals ausgegebene Gebot, eine jede Armbrust sei unbedingt zu zerstören, wird heutzutage nur noch von wenigen Geweihten befolgt. Die Mehrheit gibt sich damit zufrieden, Armbrüste aus ihrer Gegenwart zu verbannen.

Der Schwertname

Wie schon näher ausgeführt ist die namensgebende Waffe von großer Wichtigkeit für einen Rondra-Geweihten. Lassen Sie sich bei der Wahl des Namens vor allem von dem Konzept leiten, das Sie Ihren Geweihten zugrunde gelegt haben. Versuchen Sie Charaktereigenschaften mit Begriffen zu belegen, die dem Wesen Ihres Priesters nahe kommen, und scheuen Sie sich nicht, Umschreibungen zu wählen, die sich erst auf den zweiten Blick erschließen. Es ist durchaus möglich, ganze Sätze als Schwertnamen zu wählen; in diesem Fall sei jedoch angeraten, sich Abkürzungen zu überlegen, die 'im Alltag' leichter zu handhaben sind. Ein Beispiel hierfür ist der Weihenamen Aldares VIII. Donnerhall von Donnerbach, deren Namensschwert *Theldran* heißt. Der vollständige Name der Klinge lautet jedoch 'Thêl'adran ra'ad' und setzt sich aus elfischen und ur-tulamidischen Begriffen zusammen. Gerade auf Grund dieser ungewöhnlichen Kombination ist nicht wirklich bekannt, was der Name bedeutet, es kursieren aber zwei Deutungen: 'Schwester mit dem donnergleichen Hieb' oder 'Schärfe des donnergleichen Schlags'. Spielen sie mit Bezeichnungen, die hintergründig und nicht eindeutig behaftet sind, denn ein Name wie 'Leuin stolz' kann zweierlei bedeuten: der Stolz Rondras auf ihre Dienerin oder aber der Stolz der Priesterin, der Göttin dienen zu dürfen.

Hier folgt eine kleine Liste tulamidischer und bosparanischer Begriffe, die Sie bei der Wahl des Schwertnamens inspirieren soll. Zögern Sie jedoch nicht, eigenständig Namen und Bezeichnungen in allen möglichen irdischen Sprachen zu suchen. Nordische Sprachen bieten sich für Charaktere nördlicher Herkunft an, lateinische für Geweihte aus der Alten Senne und selbst Mittelhochdeutsch ist eine Quelle der Inspiration, gerade in konservativen Regionen, wie dem nördlichen Mittelreich und dem Bornland.

Eigenschaften

(jeweils Tulamidyä/ Ur-Tulamidyä (Übersetzung) Bosparano)

achmar/amar	((blut)rot)	rubius (sanguineus)
ayan	((kämpferisch)	pugnarius
bastra	((edel, rein)	((nobilis) purus
chadid	((eisern)	ferreus
cumrat	((standhaft, trotzig)	firmus
djiin	((mächtig)	potens
djinn	((geschickt)	aptus
-hellah	((heilig)	sanctus
horusch	((stark)	strenuus
kebir	((groß, großartig)	magnus
kha	((ewig)	aeternus
ma(ha)	((ur-tulam., eisern)	ferox
man	((ehrbar)	honestus
muktur	((unbezwingbar)	adamantus
perhi	((flink)	pernix
raschid	((weise, gerecht)	((sapiens) iustus
yeshinnah	((tapfer)	fortis
fitach	((silbern)	argenteus
yatasa	((freudig, begeistert (im Kampf))	inflammatus

Verbindungswörter

(jeweils Tulamidyä (Übersetzung) Bosparano)

ay	((von, aus)	de
be	((durch, mit Hilfe von)	per
dai oder say	((wie)	sicut
nedd	((nicht)	non
-neddin	((los)	solutus
ul oder ashan	((für)	per
wa	((und)	et
ma'a	((zusammen) mit)	cum
al'	((des, der; Genitiv-Verbindung, wobei bei einem nachfolgenden Wort, das mit S- oder R- beginnt, die Konjunktionen, as' beziehungsweise ar' benutzt werden)	
-ya	((mein, mir)	meus (mask.), mea (fem.)

Begriffe

(jeweils Tulamidyä/ Ur-Tulamidyä (Übersetzung) Bosparano)

Achwala	((Feind)	hostis
Amha	((Ehre)	honor
Assadra	((Löwin)	leacna
Asirfa	((Sturm)	tempestas
Aswar	((Löwe)	leo
Bor	((Tod)	mors
Barq	((Blitz)	fulgur
Chad'ra	((ur-tulam., Donner)	tonitrus
Chada	((Klinge)	ferrum
Dahab	((hoch)	altus (in Bezug auf Menschen) excelsus (in Bezug auf Dinge)
Hatarshaijâr	((Kampf)	pugna
Kam'wahti	((ur-tulam., Seele)	animus
Mahatarshaijât	((Schlacht)	proclium
Nach'ra	((Feuer)	ignis

Ra'ad	(Donner)	tonitrus
Qualb	(Herz)	cor
Sem'wahiti	(ur-tulam., Herz)	cor
Shirgith	(Schwert)	gladius
Shirmanât	(Ehre)	honor
Tanijwa	(Schlachtenlied, Choral)	bellicum
Wahâra	(Festung)	oppidum
Wasir	(Wächter)	custos
Yatasallâ	(Freude, Begeisterung (im Kampf))	laetitia, gaudium
Yeshnahât	(Tapferkeit)	fortitudo, virtus
Zul/ Zu(u)l	(Blut, Leben)	(sanguinis) vita
Zyra	(Blitz)	fulgur

Beispiele

(jeweils Tulamidyâ (Übersetzung) Bosparano)

Chada al'Nach'ra	(Feuerklinge)	Igniferrum
Dai'Zyra	(wie der Blitz)	Sicutfulgur
Shirgithya		Gladus meus
ashan Rondra	(Mein Schwert für Rondra)	pro Rondra
Djîin dai'Asirfa	(Mächtig wie der Sturm)	Potens sicut tempestas
Yeshinnah say'Assadra	(Mutig wie eine Löwin)	Fortis sicut laeana

Liturgien im Alltag der Geweihten

Die ausführliche Regeltechnik zur Verwendung von Liturgien finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 240ff.

An dieser Stelle soll eine der beiden wichtigsten Regeln zum Erlernen von Liturgien allerdings noch einmal explizit festgehalten werden: Die bloße Kenntnis des Wortlautes einer Liturgie reicht nicht aus, um sie 'zu wirken'. Ebenso wenig ist das bloße Lesen einer Liturgie-Beschreibung und der zugehörigen Gebetsformeln ausreichend! Um eine Liturgie zu erlernen, müssen zwingend vier Faktoren miteinander harmonisiert werden: der Geweihte, die Liturgie, die Wirklichkeit und die Göttlichkeit.

In Aventurien ist heute keine Möglichkeit (mehr) bekannt, Liturgien auf eine Weise niederzulegen (weder schriftlich noch in einem Objekt), die eine andere Art des Erlernens ermöglicht. Der Geweihte muss in jedem Fall einen geeigneten Lehrmeister finden, der die zu erlernende sowie die Liturgie **INDOKTRINATION** – derer es bedarf, um Geist und Wesen des Schülers auf diese Form des göttlichen Wirkens zu harmonisieren – beherrscht und allein der Lehrmeister entscheidet, ob der Schüler die nötige Reife besitzt, um eine bestimmte Liturgie zu erlernen. Häufig muss der Lernwillige zunächst Prüfungen und Questen bestehen, bei der diese Würde unter Beweis gestellt werden soll, ehe der Lehrer sich bereit erklärt, sein heiliges Wissen zu teilen.

Modifikation von Liturgien

Es ist grundsätzlich möglich weltliche Komponenten einer Liturgie zu verändern, weswegen sich in unterschiedlichen Kulturkreisen verschiedene Rituale und Zeremonien bei der Ausführung einer Liturgie entwickelt haben (siehe Kapitel I). Neben der Regeltechnik, die in **Wege der Götter** auf Seite 247 beschrieben ist, sollten Sie gerade die Angaben zu Sennen und Denkschulen in diesem Vademecum aufmerksam studieren, um der Darstellung Ihrer Geweihten Farbe zu verleihen. Denn je nachdem, in welchem Kulturkreis und in welcher Denkschule der Rondra-Kirche sie ihre Weihe empfangen hat, wird ihre Art der Göttinnenverehrung variieren. Eigene Zeremonien und persönliche Worte aber bereichern das Spiel und stellen die Nähe Ihrer Figur zur Göttin zugleich lebendiger dar.

Rekonstruktion von Liturgien

In Fällen, in denen eine Liturgie durch den Tod des Lehrmeisters, durch die Brandmarkung als Ketzerei oder schlicht durch das Vergessen für den Schwertbund verloren ist, können dennoch Aufzeichnungen und weltliche Anweisungen zur korrekten Durchführung der Liturgie – ein überlieferter Wortlaut der Gebete, Beschreibungen von Handzeichen, Aufzählungen des zu verwendenden Räucherwerks sowie der Opfergaben etc. – existieren. Vielleicht liegen auch Beschreibungen der Wirkung verschollener Liturgien vor und der Schwertbund hat das Glück, dass

Geweihte oder tapfere Recken solche Dokumente, Inschriften oder Bildersäulen, die den Lauf der Jahrhunderte überstanden haben, wiederentdecken. Sodann können sich kundige Geweihte an eine Rekonstruktion einer solchen 'verschollenen Liturgie' machen. Nutzen Sie dazu die Regeln, die sich in **Wege der Götter** ab Seite 247f. finden, und überprüfen Sie anhand der weiter unten stehenden Liste und den Anmerkungen dieses Bandes sorgfältig, ob eine Liturgie tatsächlich zum Wesen Rondras passt, bevor Sie sie zulassen.

Inspiration - Anregung zur Selbstgestaltung von Liturgien

Es ist so gut wie unmöglich, dass ein Geweihter durch Studium oder Kontemplation eine völlig neue Liturgie erschafft, die das Wesen Rondras auf neuartige Weise in Aventurien kanalisiert. Dennoch mag es geschehen, dass die Göttin sich einem Geweihten dergestalt offenbart, dass es ihm durch göttliche Inspiration möglich ist, einen bestimmten Teil der Göttlichkeit auf Dere zu manifestieren; diese seltene Inspiration entspricht dann der Schaffung einer neuen Liturgie und sollte ausschließlich als krönender Höhepunkt einer Geweihtenlaufbahn vollzogen werden. Nutzen Sie unten stehende Aufzählung von Leittalenten und Mirakel+, um festzustellen, ob eine solche neue Liturgie tatsächlich dem Wesen Rondras entspricht, und konsultieren Sie dazu auch die Hinweise in diesem Vademecum.

Mirakel+/Leittalente: MU, CH, GE, KK, KO; Nahkampftechniken; *Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Kriegskunst; Brettspiel, Fahrzeug Lenken, Grobschmied, Heilkunde Wunden, Heraldik, Rechtskunde, Sinnenschärfe, Überzeugen*

XI

Endnoten

- 1 Gesungen auf die irdische Melodie von 'Ein' feste Burg ist unser Gott'.
- 2 Gesungen auf die irdische Melodie des 'No nobis, domine'.
- 3 Der zweite Teil wird gesprochen.
- 4 Je nach regionalen Gepflogenheiten können dies unterschiedliche Stellen sein: über dem Sonnengeflecht, auf der Stirn, auf dem rechten Handrücken, im Handballen etc.
- 5 Spieltechnische Anmerkung: Ein Schlachtfeld zu segnen kommt – je nach Größe – einer Erhöhung des Grades des Grabsegens gleich. Zudem ist dies ein Beispiel dafür, wie Liturgien variiert und an Situationen angepasst verwendet werden können.
- 6 Anmerkung: Je nach Region variiert die Körperstelle, an der der Schnitt vorgenommen wird. In Mhanadistan liegt er häufig auf der Stirn, im Bornland über dem Sonnengeflecht, im Alten Reich auf dem zweiten der beiden Schwurfinger und im nördlichen Mittelreich zuweilen in der linken Handfläche.
- 7 Auch ist es möglich, den göttlichen Talisman Armalion anstatt Rishal für diese Liturgie zu nutzen.
- 8 Die linke Hand gilt als Herzhand, die rechte als Schwur-, aber auch als Waffenhand. Welche Hand für ein Blutopfer verletzt wird, hängt mit der Natur des Opfers zusammen. Eide werden mit rechts bekräftigt, der Wille, sich selbst im Namen Rondras hinzugeben, mit links etc.
- 9 Sobald das Schwert der Schwerter den Kriegszustand der Kirche erklärt hat, befindet sich die Kirche Rondras im Heiligen Krieg.

- 10 Eine Umschreibung für das Ziehen des Namensschwertes (das liturgisch betrachtet dem Namen des Geweihten entspricht) oder auch einer anderen Waffe als rituelle Handlung.
- 11 Rhyticorn – ein einhenkeliges Gefäß für Brand- und Trankopfer mit einer schmalen Öffnung, die es erlaubt, den Strahl punktgenau zu lenken (siehe auch Seite 76).
- 12 Im Mittelreich und im Bornland werden die Urnen meist in einer Krypta beigesetzt, in Mhanadistan kennt man auch schlichte Massengräber.
- 13 Siehe Kapitel VII.
- 14 Der urtulamidische Name Rondras, der oft mit Rahandra, dem Regenmacher, verwechselt wird. Der eigentlich männliche Name wandelte sich im Laufe der Zeit über 'Rhondhara' zu 'Rondra'.
- 15 Ur-Tulamidyā: Herz aller Tapferkeit, Seele jeglicher Ehre – vom Wesen Rondras
- 16 Ur-Tulamidyā: Die Hohen Wächter der Festung
- 17 Die Walkürja entspringen Legenden Nordaventuriens. In den Geschichten können sie vielerlei Gestalt annehmen und sind unterschiedlicher Herkunft. Gerade in der letzten Dekade ist es vermehrt zu angeblichen Sichtungen gekommen. Die Löwenburg hat die Existenz von Walkürja bislang nicht offiziell anerkannt, wenngleich sie den Berichten große Aufmerksamkeit zukommen lässt.
- 18 Leomar trägt außerdem die Beinamen 'Löwenherz', 'Drachenherz' sowie 'von Baburin'.
- 19 Hinter Ra'andrat verbirgt sich entweder ein hoher Diener Rondras, ein Himmelsleu oder gar die Göttin selbst, die die Babur Nebachosya im Laufe der Zeit zu ihrer Hauptgottheit erwählen.
- 20 tul.: Blutdolch
- 21 tul.: Djashur (m.), Djasha (w.), Djeshu (plural m./w.) eine Ableitung aus dem Ur-Tulamidyā, bedeutet Heilige/r und hat sich als Titel für rondrianische Heilige eingebürgert.
- 22 tul.: wahrhaftige Tochter des Blutes
- 23 Donnerbrandkavernen

XII

Vakatseiten

Im Folgenden bleiben dir, Geweihter, einige Seiten überlassen – so weiß wie der Schild des Novizen –, auf dass du sie, einem Wappen gleich, füllst mit deinen Worten, die dir aus der Gnade der Herrin zukommen sollen, die dereinst den Schwertbund stärken mögen und deinen Ruhm mehren. Die unbesiegte und stolze Göttin Rondra sei allzeit mit dir.



