

Phex-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Phex-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Ulisses Spiele

Impressum

Redaktion

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

Lektorat

Stephan Naguschewski, Kristina Pflugmacher

Coverillustration

Tristan Denecke

Layout

Christian Lonsing

Innenillustrationen

Tristan Denecke, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer



Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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

Printed in EU 2014

ISBN 978-3-86889-758-6

Phex-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zu
Phex und der Gemeinschaft des Listigen

von
Linda de Michko
mit Beiträgen von Eevie Demirtel

Mein herzlicher Dank gilt Eevie Demirtel für die Redaktion, Dorothea Bergermann für die Vorarbeit, den Autoren der Garethbox für die Garether Phexkirche mit all ihren Geheimnissen, den Schreibern im Autorenforum für ihre Ideen zu Rätseln und Gebeten, sowie Thelma Kalhud.

*»Als die Schöpfung vollendet war, beschlossen die Götter,
einen von ihrer Art zu erschaffen und ihn ›Mensch‹ zu nen-
nen, doch dazu brauchte es mehr als schiere Lebenskraft. Und
so gab ein jeder Gott ihm ein Geschenk. So trat auch Phex
herbei und gab dem Menschen heimlich die Listigkeit und
den Eigensinn hinzu.«*

*—aus Annalen des Götteralters, gekürzte Kaiser-Bodar-Ausgabe,
Gareth 843 BF, im Besitz der Garether Vogtviðarin Neetya Triffon*



Inhalt

I	Gebete zu Ehren des Phex	Seite 7
II	Liturgisches Wirken	Seite 19
III	Phexische Gottesdienste und Rituale	Seite 49
IV	Gefolge und Halbgötter	Seite 59
V	Heilige Artefakte und Werke der Phexkirche	Seite 73
VI	Aufbau der Phexkirche	Seite 83
VII	Orden der Phexkirche	Seite 91
VIII	Von den Prinzipien der Phexkirche	Seite 101
IX	Regionale Ausprägungen	Seite 111
X	Geheimnisse der Phexkirche	Seite 129
XI	Anregungen zur Ausgestaltung eines Phexgeweihten	Seite 141
XII	Vakatseiten	Seite 157



Vorwort

Das **Phex-Vademecum** soll Ihnen zusätzlich zu den Texten aus **Wege der Götter** weitere Ideen zur Ausgestaltung der Phexkirche und ihrer Geweihten geben. Es enthält Gebete und Liturgien sowie Legenden über heilige Orte, Menschen und Artefakte, die Sie im Tisch- oder Liverollenspiel einfließen lassen können. Ziel ist es, dass Sie mit diesem Büchlein Ihr Spiel bereichern und der Phexkirche mehr Leben einhauchen können, aber auch zu eigenen Ausgestaltungsideen inspiriert werden.

Und es wäre kein dem Phex gefälliges Büchlein, wenn sich nicht einige knifflige Rätsel darin verbergen würden. Betrachten Sie das Buch als aventurische Hinterlassenschaft eines nicht näher genannten Phexgeweihten an seinen Schüler – vielleicht ja an Ihren Helden.

Neben diesem aventurischen Inhalt werden Ihnen im irdischen Anhang Tipps zum Spielen eines Phexgeweihten und zum Wirken von Liturgien gegeben. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Umsetzung der Heimlichkeit, die für einen Geweihten des Phex eine wichtige Rolle spielt.

Ich hoffe, dass es mir gelungen ist, die Faszination einzufangen, die von einem der beliebtesten und facettenreichsten der Zwölgötter ausgeht, sowie gleichzeitig die Konturen seiner Geweihten zu schärfen und auch den phexgefälligen Nebel um sie zu verdichten. In diesem Sinne wünsche ich eine angenehme Lektüre, begeistertes Rätseln und viel Spaß bei der Umsetzung am Spieltisch oder Lagerfeuer.

Linda de Michko

Frankfurt am Main, im Phex 2014

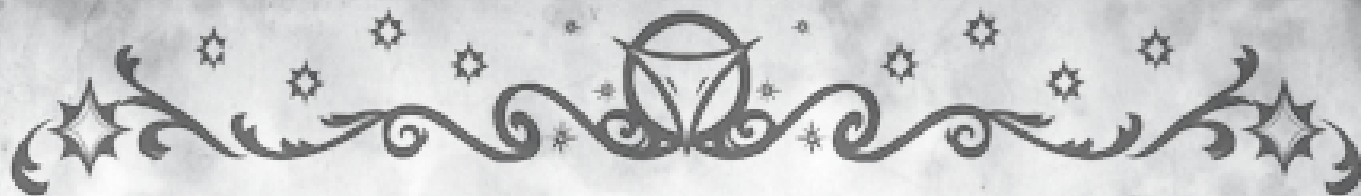


Zum Geleit

Der Tag ist gekommen, an dem ich dir nichts mehr beibringen kann, mein Grauling. Lange genug waren wir Partner im Handel, Geschwister im Verbrechen und Lehrer wie Lernende in der Ergründung von Phexens Mysterien. In den letzten Monden habe ich versucht, meine Lehren an dich in diesem Büchlein niederzuschreiben. Wenn du diese Zeilen hier liest, bin ich bereits meiner Wege gegangen. Doch trauere nicht, sondern sieh dies als deinen letzten Schritt zum Erleben des heiligsten Geschenkes von Phex an: der Eigenverantwortlichkeit. Von nun an ziehst du *deiner* Wege und bist dein *eigener* Herr, so wie Phex es uns allen bestimmt hat. Die folgenden Seiten sollen dir Gebete, Segen und allerlei Erhellendes mit auf den Weg geben. Viele der Texte über unseren Glauben habe ich in ganz Aventurien gesammelt und lasse andere Nachschatten statt meiner selbst sprechen.

Ich bin zudem vermessen genug anzunehmen, dass die Rätsel, die ich dir in diesem Buch stelle, dich eine Weile beschäftigen werden. Einige sollen lediglich dein Denken schärfen, andere aber geben dir Informationen mit, die ich dir bisher verschwiegen habe und die dir auf deinem Weg helfen sollen. Eine Weisheit Delja Natjals, der Vogtvikarin Phexcaers, soll dich stets begleiten: Hab Vertrauen in dich, dann werden sich die Rätsel des Listenreichen entwirren!

Dein Lehrmeister



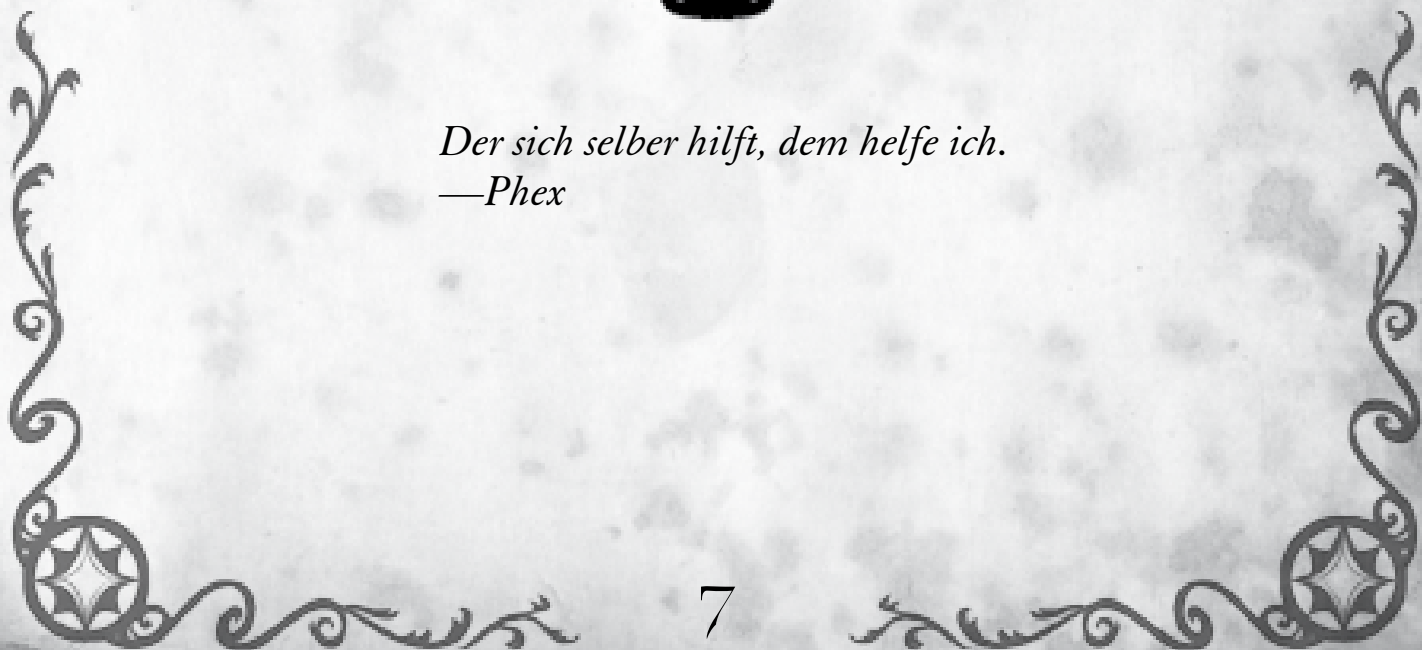
I



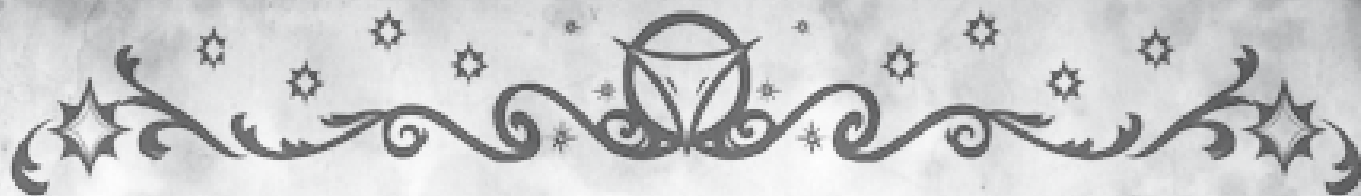
Gebete zu Ehren des Phex



*Der sich selber hilft, dem helfe ich.
—Phex*



- 
- ⑤ Finde deinen *inneren Phex*. Er mag sich in deinen Gedanken bewegen oder als Stimme im Kopf hörbar sein. Du kannst zu ihm *flüstern*, *lauthals* mit ihm feilschen oder dich *in Gedanken* an ihn wenden.
 - ⑤ Die *Zungenrede*, bei der du unverständlich oder in fremden Zungen sprichst, dient dir zum phexgefälligen Vortrag deiner Bitten. Phex wird die Sprache verstehen, ob sie fremd ist, in Bildern und Rätseln vorgetragen, Füchsisch oder just im Augenblick von dir erfunden.
 - ⑤ Bei einem *Ruhegebet* befreist du in einer Meditation deinen Geist und versuchst, auf jegliches Denken zu verzichten.
 - ⑤ Im Süden pflegt man das *Phejapa*, das *Diebesgeflüster*. Denke und rezitiere flüsternd oder im Geiste immer wieder die Beinamen und Gesichte Phexens, deine Bitten und Angebote an den Grauen oder die *Mantren* aus diesem Büchlein.
 - ⑤ Bei feierlichen Riten pflege die *Novene*, ein Gebet oder ein Ritual, das du täglich über phexgefällige neun oder gar 99 Tage betest.
 - ⑤ In öffentlichen Handelstempeln werden dir *Litaneien* begegnen, bei denen auf das Gebet des Geweihten rituelle Antworten folgen, gleich einer zeremoniellen Feilscherei.
 - ⑤ Ein *Lorica*-Gebet hilft dir, wenn du mit festem Willen auftreten musst. Du trittst aus den Schatten und Nebeln und gibst deine Identität preis. In diesen Gebeten wird Phex zum streitbaren Gott, zum Kämpfer und zum Beschützer vor unheiligen Mächten, der sich nicht länger versteckt, sondern dem Feind die Stirn bietet.



Diebesgebete der Beni Fessiri

Im Glauben der Fasarer wird Feqzens Name in Gebeten nicht genannt, sondern urtulamidisch als „Baal“ (Herr) angerufen. Bei der als Beni Fessiri bekannten Diebesgilde fordern die Söhne der List sich gegenseitig heraus, um sich zu übertreffen. So sind auch ihre Gebete als Herausforderungen formuliert:

Baal al'Sariqa, Herr des Diebstahls, lass mich sehen, ob meine Finger flinker sind als das Auge des Fremden dort!

Baal al'Lisharim, Herr der Zungen, ich wette, ich kann diesen Tölpel schneller überzeugen als du ihm den nötigen Verstand schenkst, mich zu durchschauen!

Baal al'Muharesh, Herr der Gaukler, ich fordere hiermit mein Glück heraus und balanciere über dieses Seil!

Norbardische Handelsgebete

Bei den Norbarden sind Bitten um ein wachsames Auge im Handel und Erfolg beim Feilschen wie dieses bekannt:

*sagt er 12
meint er 10
will er haben 8
wird es wert sein 6
möcht ich geben 4
werd ich sagen 2
—norbardisches Handelsmantra*



Ein stummes Gebet in Atak



S
N



Füchsisches Gebet

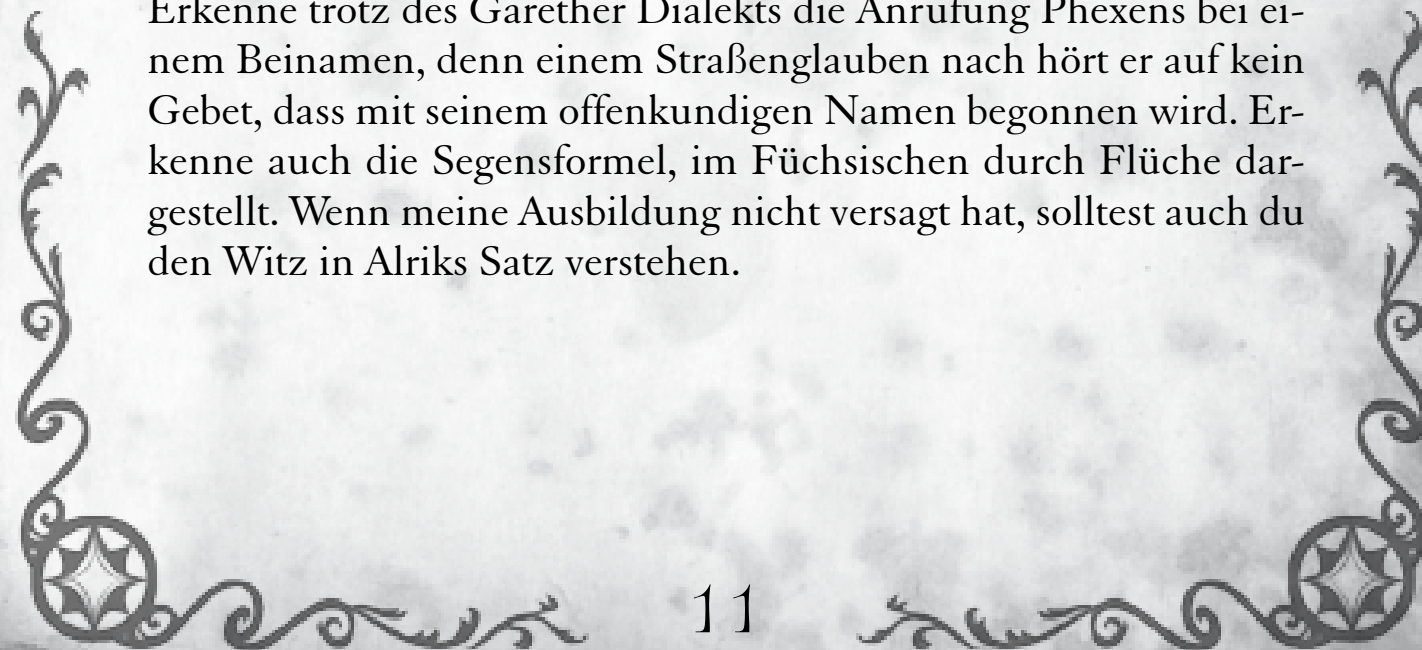
„Ein Geschäftspartner und ich beten gemeinsam. Ich habe den Grauling Alrik dabei und sage: ‚Spieler, du Medicus für Beinschmerzen, ich erträume mir keine Almosen von frechen, bissigen Hunden. Ein paar Eier vom nächsten Dachstuhl reichen zum Futtern, und vielleicht grabe ich ja noch eine Rübe aus, sodass der Schutt sich löst, verdammt noch mal.‘

Und mein Geschäftspartner betet weiter: ‚Ach grauer Mann! Und wenn der Bauherr in Klein-Almada dich als Freund ansieht, würde er dich dann im Hotel Lysmina einquartieren und du schaust dir das Licht ohne mich an, Liebling? Ich bevorzuge den Schatten und hoffe, dass ich nicht nach dem Glockengeläut zur Messe gehen muss und dass mir der kurze Alrik bloß nicht wieder zwei Schritte vor dem Gipfel einen auf Berg macht, bei allen Dämonen.‘

Alrik ist aber des Füchsischen noch nicht mächtig und versucht mitzusprechen: ‚Alrik? Ich? Berg? Wieso verflucht? Entschuldigung, ich war in Gedanken. Ich dachte an meine Mutter. Und an die lustige Henne, die ich als Kind hatte und Tante Adele genannt habe.‘

Ich kam aus dem Lachen nicht mehr heraus! Nennt Alrik die Schwester meines Partners doch glatt eine Hure.“

—Jereminas Torfstecher, Vogtviķar des Tempels in den Schatten zu Gareth, um 1030 BF



Erkenne trotz des Garether Dialekts die Anrufung Phexens bei einem Beinamen, denn einem Straßenglauben nach hört er auf kein Gebet, dass mit seinem offenkundigen Namen begonnen wird. Erkenne auch die Segensformel, im Füchsischen durch Flüche dargestellt. Wenn meine Ausbildung nicht versagt hat, solltest auch du den Witz in Alriks Satz verstehen.



Gebete aus dem Orden der Mada Basari

Im Orden der Mada Basari sind vor Handelsentscheidungen Gebete üblich, die Phex mit Verehrung als Vater anrufen. Beachte auch die obligatorisch angebotene Gegenleistung:

*Abu biloth y zifr, Vater der Zahlen und Ziffern!
Leihe mir das Gespür für dieses Geschäft und der zwölfte Teil der
Gewinne wird Dein sein.*

*Abu fa'ida al'mashrafittim, Vater der Zinsen und Banken!
Lass mich mein Geld wiedersehen mit Zins und Zinseszins, und ich
werde am Tag der Rückzahlung für den Tempel eine Silberstatue in
Auftrag geben.*

*Abu al'damacht y khasanattim, Vater des Silberglanzes und der
Schatzkammern!
Segne diese Waren und Schätze, lass sie gute Preise erzielen und reiche
Käufer finden, und ich verspreche, meine Augen werden weniger
wachsam sein als üblich für den ersten würdigen Dieb, den du mir
schickst und der ein Stück davon an sich nimmt.*

*Abu al'bakshish u tharib, Vater der Schmiergelder
und des Schmuggels!
Lass mich diese Reise unbehelligt bestehen und die Grenzen sicher
überschreiten. Verneble die Köpfe der Wegelagerer und Banditen,
sodass die Ware ihr Ziel dir zum Lob sicher erreicht. So will ich berei-
chern die Zöllner auf meinem Weg, die Karawansereien bei der Rast
und die Händler an meinem Ziel.*



Tulamidisches Magiergebet an Feqz

Die Tulamiden verehren Feqz auch als Gott der Magie. So haben sich Magiergebete wie das folgende entwickelt:

Feqzhu fessir, O listiger Feqz!

Abu al'Ashtarra, Vater der Sternenkraft, leihe mir die Macht deiner funkelnden Sterne, auf dass ich sie dir zum Preise einsetze und deinen Ruhm mehre.

Abu al'Mada, Vater Madas, lass ab von der Wacht über deine Tochter und gewähre mir ihr Geschenk, auf dass ihre Kraft frei zu mir ströme.

Abu al'Yinnahim, Vater der Zaubersprüche, leite meine Gesten, Worte und Verstand, auf dass ich das Geflecht deiner Macht mit geschickter Hand zu weben vermag.

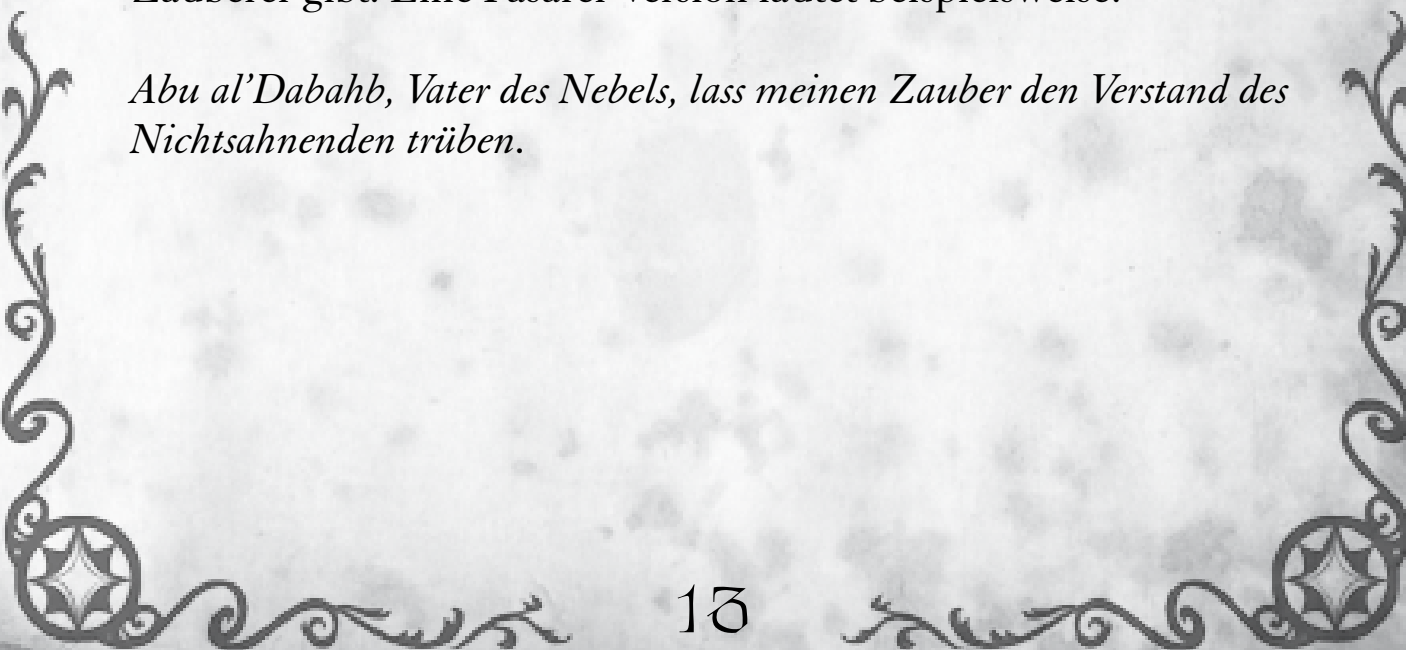
Abu al'Madin, Vater der Edelsteine, fokussiere meine Kraft, auf dass sie sich tausendfach breche wie in den Facetten eines Diamanten.

Abu al'Ghaniya, Vater des Reichtums, lass meinen Zauber mir zu Wohlstand verhelfen und ich will deinen Teil dir dafür geben.

—nach Khadil Okharim, Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Zur letzten Zeile gibt es so viele Versionen wie es tulamidische Zauberer gibt. Eine Fasarer Version lautet beispielsweise:

Abu al'Dababb, Vater des Nebels, lass meinen Zauber den Verstand des Nichtsahnenden trüben.





Anrufung des Echsentöters Feqz

Im Raschtulswall und dort, wo urtulamidische Kulte noch bestehen, sind die Gebete an Feqz oft kämpferischer, kraftvoller Natur:

*»Feqz, Baal al'Zul, Herr des Blutes!
Gib mir kalten Stahl und ich tausche ihn gegen kaltes Echtenblut.
Baal al'Laila, Herr der Nacht!
Gib mir tiefschwarze Nacht und ich opfere dir
tiefschwarze Echtenherzen.
Baal al'Mujirin, Herr der Meuchler,
Gib dem Feind Blindheit und ich bringe dir lidlose
Echtenaugen als Opfer dar.
Al'Ayahan, al'Kira, Margurachaz, Kämpfender, Siegreicher,
Echtentöter!
Lass mich dein Schwert sein, dein Pfeil, dein Dolch in der Nacht!
FEQZHU AKBAR! FEQZ IST GROSS!«
—gehört bei einem Schattenkrieger, Abschrift im Phextempel zu Fasar*

Spottlieder des fahrenden Volkes

Unter Gauklern und Schaustellern kursieren heitere Lieder, die durch Spötteleien die Obrigkeit verhöhnen. Einige wurden in Varianten auch in die Schwarzen Lande getragen, wo sie im Geheimen oder öffentlich, so die Knute der Heptarchen lose genug ist, gesungen werden. Sie sind als Gebet an den Listigen zu verstehen und bringen auf phexgefällige Weise Hoffnung und Freude in das bittere Leben der Geknechteten.

Oh zünd ihn an!

Dieses Lied stammt aus dem Kosch und wurde zur Priesterkaiserzeit von Phexgeweihten auf den fanatischen Seneschall Vinan XII. Kathay gedichtet.

*Oh zünd in An-! Oh zünd in An-!
Oh zünd in Angbar den Funken der Begeist' rung!
Das alte Ferd-, das alte Ferd-
Das alte Ferdok preiset seine Leistung!
Oh zünd in An, das alte Ferd-
Oh zünd in An, das alte Ferd-
Das alte Ferdok preiset seine Leistung!*

Weitere Strophen ergeben sich durch ähnliche Wortspiele:

*Du bist ein vie-lgeliebter Seneschalke.
Und auch einhund-ert Jahre sollst du walten.
Wir ziehn dein'm Herz-wunsch folgend heut zusammen.
denn aus den Leib-ern der Hexen lodern Flammen.*

In Xeraanien (gedichtet auf „Pontifex“) und Maraskan unter Fürstkomtur Haffax' Ägide erfreute es sich erneut großer Beliebtheit:

*Oh hängt ihn auf! – den Kranz voll Lorbeerbeeren!
den Fürstkomtur – den wollen wir verehren.*

*Wir brechen dir – zum Ruhm der Feinde Speere.
Selbst Hals und Bein-e opfern wir zu Ehre.*

*Oh wie gemein-sam uns're Herzen schlagen,
siehst du heut' aus – den Worten, die wir sagen.*

*Oh wie es riecht – nach deinem Ruhm im Lande.
Aus deinem Mund – kam nie ein Wort der Schande.*

Rätselfragment aus Fasar

Ein Gebet an Phex muss nicht immer eine Bitte beinhalten. Bei den Mystikern ist auch die meditative Einstimmung auf ein Rätsel als Gebet zu verstehen. Das folgende Rätsel wurde vom Mystiker Mharbal al'Tosra aus Fasar in Umlauf gebracht. Hinter dem lückenhaften Text verbergen sich Aspekte Phexens. Al'Tosra wollte als Denkaufgabe elf Aspekte des Listigen an Phexensjünger weitergeben, um ihren Verstand zu schärfen. Der zwölfte Aspekt bleibe aber allein Phex vorbehalten und verborgen. Du magst das Gebet wie ein Mantra für dich wiederholen, daran rätseln oder im Laufe deines Lebens Momente haben, in denen dir in einem Geistesblitz ein neuer Aspekt offenbar wird, den du die ganze Zeit vor Augen hattest. Ich erwarte, dass du zumindest drei bis vier der Aspekte bald erkannt hast, andernfalls wäre ich enttäuscht.

Am 3. Ma im 12. at der Stute
F des roten Fuchses Silber
Rosen aus en Süd sa Al Platz
Vom Fund hoh Weg zum Rauch
9 Schritt Waren 3
st Zink 7 Ste r/i n z
in Rubine, Kelch Gold
—von Mharbal al'Tosra ab 1024 BF verbreitetes Fragment





Verhörgebet der Nanduriaten

Das liturgische Verhör ist bei den Nanduriaten eine verbreitete Gebetsform. Es wird im Wechsel gesprochen und soll den Spitzel die Wichtigkeit von Verschwiegenheit und Geheimniswahrung verinnerlichen lassen.

Dieb, was ist dein Auftrag?

Preisgeben werde ich ihn nie!

Ahnungsloser, was konntest du erfahren?

Es war nichts und wieder nichts.

Lügner, wer gab dir deine Informationen?

Raten könnt ihr auf ewig weiter.

Lump, für wen hast du spioniert?

Selbst ist der Mann, selbst ist Phex.

Einzelgänger, arbeitest du mit jemandem zusammen?

Aber natürlich nicht.

Niederer, wer hat dich geschickt?

Nur ich mich selbst.

Täter, an wen berichtest du?

Zum letzten Mal: Ich arbeite allein.

Heuchler, wann triebst du dein falsches Spiel?

Ich weiß nicht einmal, wovon ihr spricht.

Intriganter, was ist dir dein Leben wert?

Genug, aber nicht die Preisgabe meiner Geheimnisse.

Nutzloser, geh von dannen!

—nach Hauce von Radoleth, Gründer der Nanduriaten



Meditatives Würfelspiel aus dem Svelltland

Karten oder Würfel können nicht nur zum Spiel, sondern auch als Form der Meditation genutzt werden. Vom Phexgeweihten Greifwin Greiber ist beispielsweise folgendes Würfelmantra überliefert: *Für einen klaren Geist rolle zwei von drei Würfeln. So dies noch möglich ist, bete beim Rollen des dritten Würfels um die fehlende Zahl, um als Gesamtergebnis eine phexgefällige 9 zu erhalten. Wiederhole dies so lange, bis dein Geist frei von anderen störenden Gedanken ist. Das Spiel schult deine Konzentration und dein Gedächtnis.*





II

Liturgisches Wirken



»Ein jeder kann die Sterne sehen, aber die wenigsten können daraus Gewinn schlagen.«

—Jucho von Dallenthin, bornischer Adliger



Die zwölf Segnungen

Eidsegen und Händlersegen

Phex hält uns an, für uns selbst zu denken und den eigenen Vorteil zu suchen. Gehe davon aus, dass andere auch so denken und ihrerseits versuchen, dich zu übervorteilen. Wenn du also jemandem ein Versprechen abnehmen willst, so lass ihn auf Phexens Namen einen Eid ablegen. Phexjüngern ist er heilig und für manche gar das einzige Gesetz, dem sie gehorchen. Beachte, dass der Eid *sinngemäß* zu befolgen ist und die genaue Wortwahl nur eine geringe Rolle spielt.

Lass einige Tropfen Blut der Schwörenden in ein Gefäß fallen und vermische es. Unter den Gaunern mancher Städte ist es üblich, in die Schale zu spucken statt zu bluten. Für die Wirksamkeit ist es einerlei, also lasse sie gewähren. Lass die Schwörenden die Schwurfinger (Zeige- und Mittelfinger) heben und verinnerliche die folgenden Worte:

Feqz, im Namen der Götter erhöere diesen Ruf, kräftige diesen reinen Eid und zögere ebenso nicht, dem strafenden, ehrwürdigen Götterfürsten etwas Neugier zu erlauben. Dieser reine Schwur ermahne die Teilnehmer zum Einhalten des nun Verlauteten. Oh, rate diesen Schwörenden in collegialer Hilfe: Tragt die Bestrafung einer irgendwann gebrochenen Aussage unter dem Nächtlichen. Er räche die Nichteinhaltung!

Benenne den Eid und die Folgen des Eidbruchs. Als Strafe lege fest, dass der Eidbrecher vom Pech verfolgt wird, sich Feinde macht oder dem langen Arm des Gesetzes in die Falle geht und zu einem Gesuchten wird. Vertraue darauf, dass Phex die Höhe der Strafe nach seinem Ermessen bestimmt.



Du kannst den Schwörenden auch eine eigene Strafe für sich aussprechen lassen, achte aber darauf, dass sie nicht zu seicht ausfällt. Im Zweifel blicke ihn eindringlich an und lasse ihn seine Worte korrigieren. So habe ich noch jeden Betrugsversuch im Keim erstickt.

Ein noch bedeutenderer Eid ist der *Händlersegen* oder *Phexens Händlerlehre*. Geschäfte zwischen Händlern werden damit besiegelt, aber auch zwischen Anführern von Gaunerbanden, Geldverleihern und Staatsmännern, wenn es um Beute, Handel und Zölle geht. Sieh zu, dass die Schwörenden die Bedingungen des Eides ausarbeiten, denn er verpflichtet beide zur *buchstabengetreuen* Einhaltung. Glaube mir, der beste Lehrmeister, den ich im Leben über die Spitzfindigkeiten im Handel je hatte, war der Wortlaut der Versprechungen, die sich die Schwurparteien geben. Oft sind sie an List und Doppelzüngigkeit unübertroffen. Höre also zu und lerne.

Der *Große Eidsegen* oder *Große Händlersegen* sollte einen ausgeklügelten Vertrag zugrunde liegen haben. Die Beteiligten sollten ihn gemeinsam aufsetzen, prüfen, korrigieren und gegenlesen, bis er *allen* nebeldicht erscheint. Denn bedenke, dass die Traviakirche mit einem ähnlichen Segen zwei Personen ein Leben lang im Traviabund aneinander bindet. In der Gemeinschaft des Phex ist solch ein Bund selten. Er vereint ganze Handelshäuser oder Unterweltbanden durch einen Treueschwur der Oberhäupter oder einen Phexbund ihrer Sprösslinge, der einer Heirat gleichkommt, zu einer einzelnen Organisation. Im Horasreich wird dies *Nephosion* genannt (Aureliani für *Nebelverdichtung* mehrerer Nebelbänke zu einer einzigen).



Feuersegen

Die Orte, an denen du verkehren wirst, sind öfter dunkel als hell. Brauchst du Licht, schnippe mit den Fingern und sprich ein Gebet wie dieses hier:

Herr Phex, wenn du deinem Bruder Ingerimm etwas Feuer aus seiner himmlischen Esse stiehlest, von dem er ohnehin so viel hat und das er nicht vermissen wird, dann zeige ich dir, was sich in der Dunkelheit verbirgt.

Oder spare dir einfach die Worte: Das Reiben eines Feuersteins auf Zunder mag deine Tarnung unterstützen. Ein Feuerlein entsteht, mit dem du Fackeln und Lampen und Lagerfeuer entzünden kannst.

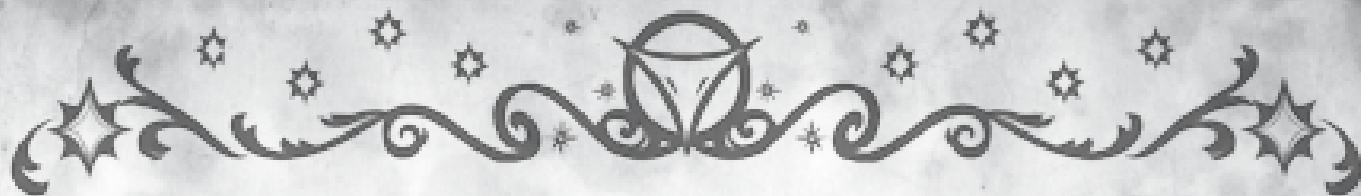
Geburtssegen

Es mag vorkommen, dass du bei der Geburt eines Kindes anwesend sein darfst oder von den Eltern gerufen wirst. Um den Segen der Götter für das neue Leben zu erbitten, flüstere dem Säugling Worte wie diese ins Ohr:

O Phex, uns Menschen auf Dere wird nichts geschenkt, alles hat seinen Preis. Selbst das Leben ist eine Leihgabe, durch die wir Boron einen Tod schulden.

Dein Schutz dieses neuen Lebens vor Gier und allem Bösen soll eine Anlage in seine Zukunft sein. Bedenke, einst könnte es ein kostbarer Stern am Firmament werden, deshalb lass es den Weg zu dir und deinen Geschwistern finden.

Danach magst du dem Kinde einen Glücksbringer oder eine Münze aufs Haupt legen oder ihm mit Farbe oder Ruß ein Fückslein oder Glückssymbol auf die Stirn malen.



Glückssegen

Wann immer du einem Freund oder Fremden den phexischsten aller Segen spenden willst, klopfe ihm auf die Schulter, zwinkere mit dem Auge und wünsche ihm „*Viel Glück!*“.

Willst du es förmlicher, nimm die Hände des Gesegneten, blicke ihn an und sprich die Worte: „*Listenreicher Phex, leihe [Name des Gesegneten] etwas von Deinem Glück.*“

Der Tulamide kennt auch die Formel *Feqzalam*, die mancherorts als üblicher Abschiedsgruß verwendet wird und so viel wie „Phex mit dir“ bedeutet. Oft wird dabei die eigene Hand gezeigt, sodass das Gegenüber deine wertvollen Ringe bestaunen kann.

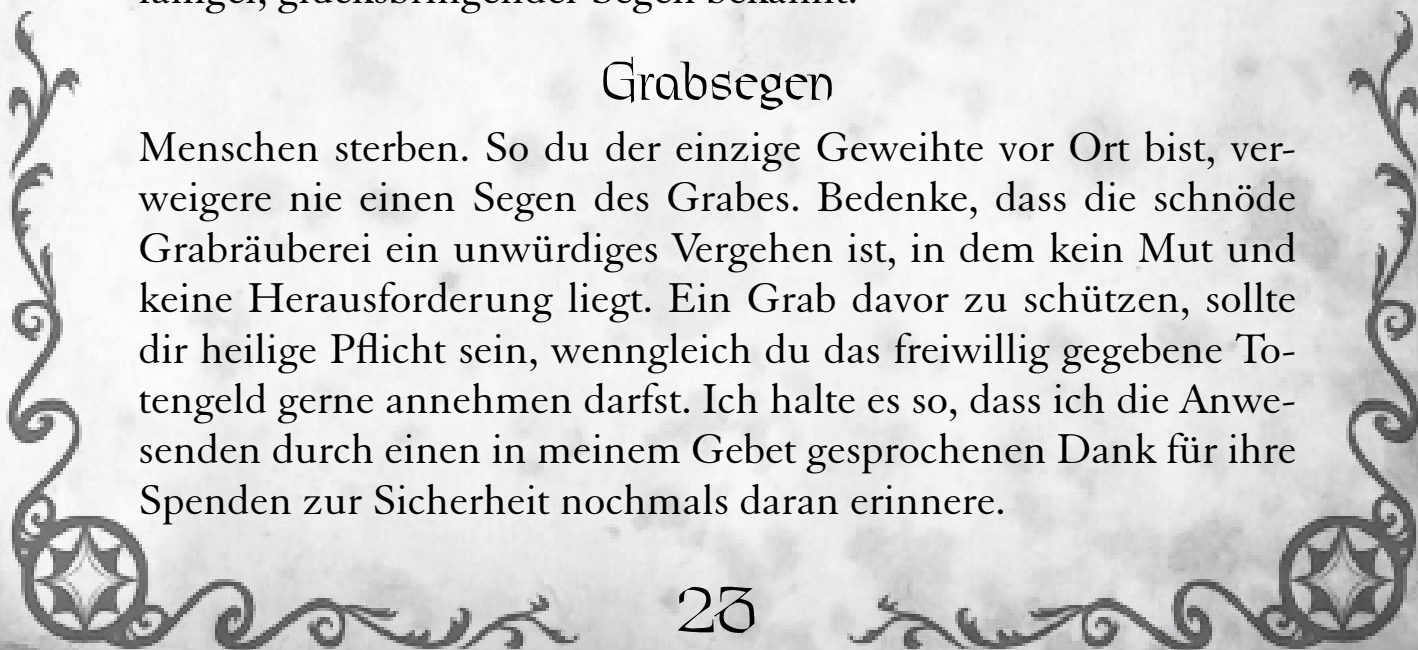
Im Süden kursiert ein schöner Segensspruch, der da lautet: „Der Mond scheine hell für dich!“

In den Siedlerstädten des Nordens und in Phexcaer rufen unsere Glaubensbrüder zuweilen „Boltansglück“ oder kurz „Boltans“ und klopfen oder rempeln sich dabei eher rau.

Das Zuschnipsen oder das Wandernlassen einer Münze zwischen den Fingerknöcheln ist im Norden und im Mittelreich als unauffälliger, glücksbringender Segen bekannt.

Grabsegen

Menschen sterben. So du der einzige Geweihte vor Ort bist, verweigere nie einen Segen des Grabes. Bedenke, dass die schnöde Grabräuberei ein unwürdiges Vergehen ist, in dem kein Mut und keine Herausforderung liegt. Ein Grab davor zu schützen, sollte dir heilige Pflicht sein, wenngleich du das freiwillig gegebene Totengeld gerne annehmen darfst. Ich halte es so, dass ich die Anwesenden durch einen in meinem Gebet gesprochenen Dank für ihre Spenden zur Sicherheit nochmals daran erinnere.





Sprich ein Gebet an Boron und wirf etwas Erde ins Grab oder segne die Grabstätte. So du den Toten selbst bestattest, wähle die Weise, die dir für ihn am geeignetsten erscheint. Das Grab kann so eigen sein wie der, der in ihm liegt.

Möchtest du unerkannt bleiben, so wird der schweigsame Herr Boron dir gewiss nicht zürnen, dass du stumm und in Gedanken zu ihm betest. So du den Toten als phexgefälligen Menschen kannst, erinnere Phex durch eine Geschichte über den Toten daran, weshalb er ein würdiger Stern sein könnte. War der Tote ein Spaßvogel nach Aves' Schlag, so erzähle sie lustig, war er ein ernster Mensch, erzähle sie förmlich, ganz auf die Art, wie der Tote es sich gewünscht hätte.

Schutzsegen

Streue einen Kreis aus Mondstaub oder ziehe ihn mit einem blitzenden Dolch oder einer Klinge. Wende dich gegen den unheiligen Angreifer und forme eine Geste, als würdest du eine Tür schließen, ein Schloss verriegeln oder ihm den Weg versperren. Untermauere die Geste mit den festen Worten eines *Lorica*-Gebets:

*Im Namen der Herrin Rondra, meines Herrn Phex
und der übrigen Herrscher Alverans!
Ich erhebe mich aus Schatten und Nebeln wider dich,
unheiliges Gezücht!
Dieser Weg bleibt dir verschlossen!*

Bei den Anhängern des urtulamidischen Götterbildes von Feqz, wie es in Fasar und dem Raschtulswall verbreitet ist, kennt man die Formel:

*Im Namen des Echsentöters Feqz! Ich erhebe mich
aus dem Dunkel der Nacht. Kaltblütiges, doppelzüngiges
Gezücht, weiche zurück in dein Tal!*



Die Wesen des *Überzähligen* kannst du wie folgt nicht nur aufhalten, sondern auch vernichten:

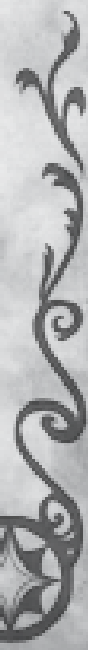
Qre **Rkbemvzfzhf** znt na Znpug va qrvarz Yrora najnpufra, nasnatf wrqbpv vfg re rva Trorg, hz qvr ohuyraqra Jrfra qrf tvrevtra Srvyfpuref mh ireavpugra, bo ibe qrvara Nhtra bqre vz iretvsgrgra, unotvrevtra Trvfg rvarf orfrffrara Bcsref. Jnaqyr bovtr Sbezry jvr sbytg no:

„Vz Anzra zrvarf Ureea Curk orsruyr vpu qve, haurvyutfgr Xernghe, va qvr fgrearaybfr Anpug qrf Notehaqrf mh jrvpura, nhf qrz qh tvrevt trxebpura xnzfg!“

Ahgmr srfgr Jbegr haq unygr qrvara Trvfg haanputvrovt jvr qh rf orv rvarz Srvyfpura hz Yrora haq Gbq ghfg. Qnaa fpuyrhqrer qnf Jrfra qbeguva, jbure rf xnz.

Weisheitssegens

Du wirst dich und andere nur allzu oft vor List und Täuschungen schützen müssen. Phex lehrt, dass du dir selbst zu helfen wissen musst. Aber wie beim Klettern ein Seil dir als Werkzeug dient, so ist dir und deinen Kameraden auch beim Erkennen von Lügen und List eine Hilfe gestattet:



*Herrin Hesinde, Phex und euer heiliger Sohn Nandus,
lasst eure Gaben Weisheit, List und Wissen in Fülle in dieses
aufnahmebereite Gefäß fließen,
auf dass der Gesegnete euch mit seiner Erkenntnis belohne.*

Willst du nicht auffallen, so schlage dir den Handballen vor die Stirn oder gib dem zu Segnenden einen Klaps auf den Hinterkopf. Fordere dich oder ihn auf:

„Denk nach, bei Nandus!“



Allgemeine Liturgien

Göttliches Zeichen

Manchmal benötigen wir ein Zeichen, dass Phex auf unserer Seite steht. Ein „*Phex hilf!*“, „*Listenreicher, steh uns bei!*“ oder „*Schatten Alverans, gib uns ein Zeichen deiner Gunst!*“ genügt und Phex wird entscheiden, wie er sich offenbart. Seine Zeichen sind subtil und flüchtig, haben mich aber stets aufs Neue überrascht, verwundert oder zum Lachen gebracht. Danach habe ich mich besser gefühlt, und manchmal gab mir das Zeichen auch einen Hinweis auf Dinge, die mir zum Erfolg gereichten. Einige von Phexens Zeichen:

- ⑤ Bei einem Würfelspiel stapelten sich drei Würfel übereinander.
- ⑤ Das Stolpern eines Passanten brachte mich zum Lachen.
- ⑤ Vom Kamel meines Konkurrenten fiel eine Satteltasche herab.
- ⑤ Nachts weichende Wolken, sodass Mondstrahlen uns kurz erleuchteten.
- ⑤ Eines der erfreulichsten Zeichen, die ich schauen durfte, war das Verrutschen der Korsage Talimee Nebelsterns, während wir zusammenarbeiteten.
- ⑤ Dadurch, dass mein Blick auf eine spitzfindig formulierte Klausel eines Handelsvertrags fiel, wurde ich einmal davor bewahrt, ein Vermögen zu verlieren.
- ⑤ Bei einem Boltanspiel in Phexcaer zeigte mir der Schminkspiegel eines Freudenmädchens zufällig das Blatt meines Kontrahenten. Ich schwöre, ich hatte sie nicht bezahlt! Nicht *dafür*.
- ⑤ Eine geworfene Münze zeigte mir zwölfmal hintereinander das Abbild Kaiser Hals und landete beim dreizehnten Wurf auf der Kante.
- ⑤ Selten erlebe ich ein, wie man im Horasreich sagt, Déjà-vu: Jener kurze Moment, in dem du glaubst, schon einmal erlebt zu haben, was gerade geschieht.



- ⑤ Oft ist es auch nur ein Gefühl: eine Neugier danach, was hinter einer Tür verborgen ist oder ein Verlangen nach dem Beutelinhalt eines Passanten.

Auch ist es möglich, dass du dich auf das Tier konzentrierst, das du mit Phex verbindest. Für einen Moment erscheint dessen Gestalt im Nebel, seine Augen in der Dunkelheit oder seine Silhouette im Mondlicht.





Objektweihe

In der Phexkirche prüfen wir das Individuum und die Situation, haben aber keine Regeln für die Vergabe geweihter Gegenstände. Du entscheidest, ob und wem du ein Werkzeug weihst, doch er sollte Phexens Idealen folgen. Teste ihn, gib ihm Prüfungen auf, stell ihm Fragen und beobachte ihn. Prüfe, ob die Situation, die womöglich Phexens Hilfe erfordert, auch ohne sie zu meistern wäre. Die urtulamidische Kirche des Feqz kennt ein Ritual, um einen Wurfstern, Pfeil oder Dolch gegen dämonische Feinde zu weihen. Die Vernichtung des Wesens ist dabei die Gegenleistung, die der Gläubige für die Weihe zu erfüllen hat. Lasse ihn niederknien und dir die Waffe reichen. Verbirg sie und bete:

Blitzender Dolch und surrender Pfeil in der Nacht, die ihr alleine erreicht, was tausend blitzende Schwerter in der Sonne nicht können. In euch liegt die Kraft, aus dem Verborgenen heraus Sieg über die Feinde der Götter zu bringen.

(gehe um den Gläubigen herum und lass die Waffe an seiner Seite erscheinen)

Zieh diese Waffe mit der Flinkheit, die Feqz dir gegeben, wenn du ins Tale gehst.

(hinter seinem Rücken halte die Waffe an seinen Hals)

Führe sie mit der Hinterlist und Schläue, die dich vom kalten Blut des Feindes unterscheidet.

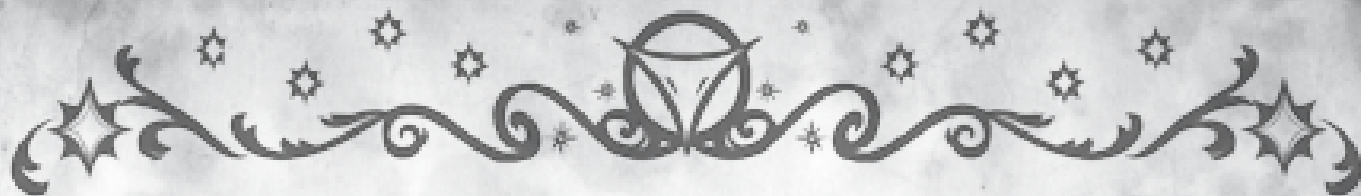
(an der anderen Seite stecke sie ihm zu)

Und lass die Klinge wieder im Schatten verschwinden, wenn die Zeit des Kampfes vorüber ist.

(tritt ohne die Waffe wieder vor ihn)

Verleihe, o Feqz, dieser Waffe die Kraft, dem kaltblütigen Feinde und seinen unheiligen Dienern Einhalt zu gebieten und ihre Schuppen zu durchdringen. Verleihe diesem Kämpfer die List und Kraft, sie zu führen und seine Schuld an Dir zu begleichen.

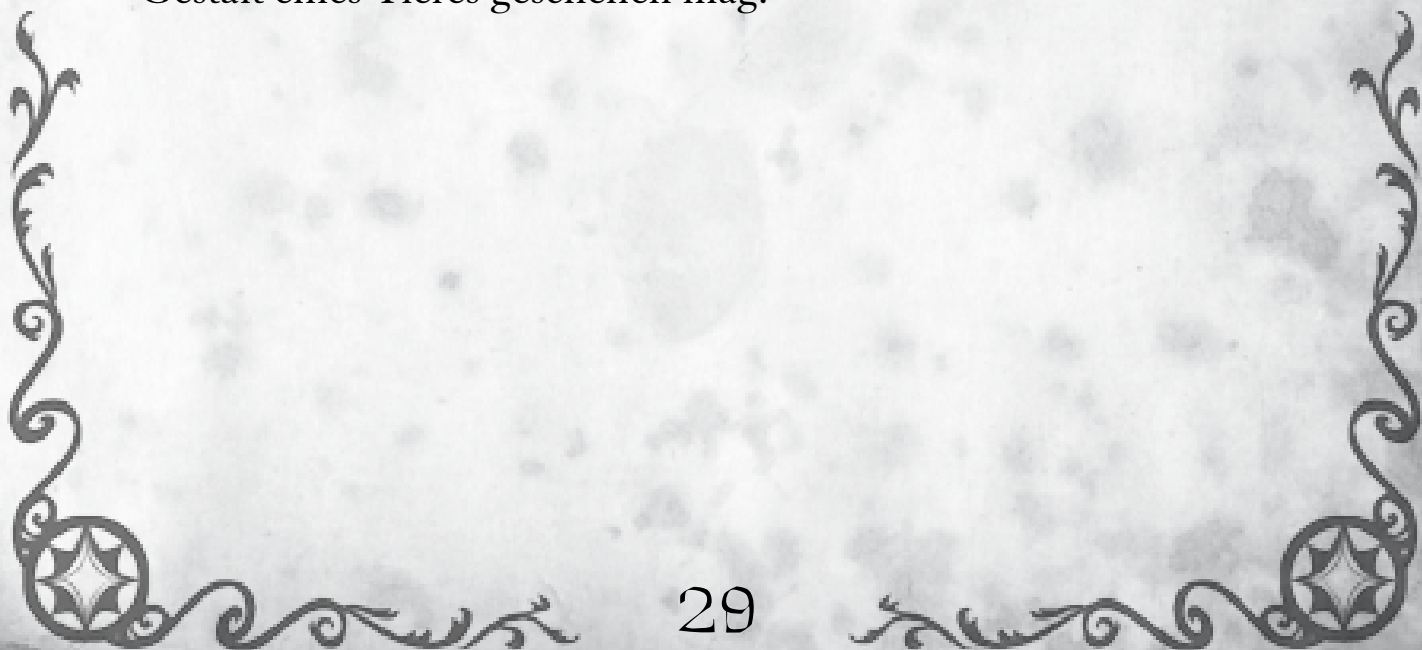
FEQZHU AKBAR! FEQZ IST GROSS!



Tiergestalt

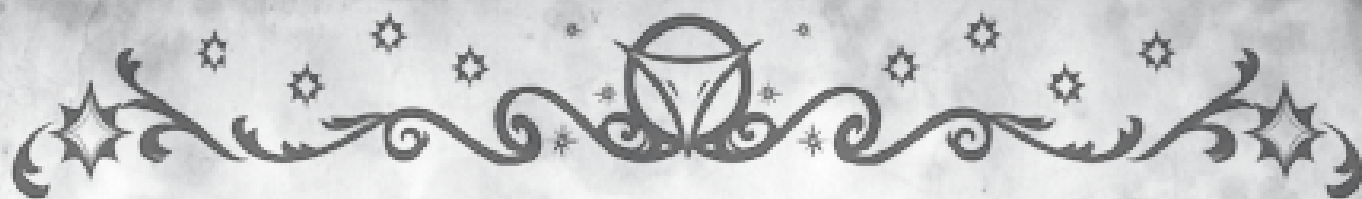
Wenigen Geweihten ist bekannt, wie sie ihren Leib im Sinne des Listigen wandeln können. Das Tier des Phex, so wirst du ohne Zweifel sagen, ist der *Fuchs*. Doch überlege erneut. So wie *wir* unseren Gott *heute* kennen, mag das stimmen, doch der Listenreiche wird in vielerlei Gestalt verehrt. Mancherorts eilt dem diebischen Streifenmeister, der *Elster*, noch vor dem Fuchs der Ruf voraus, Phexens Tier zu sein. Im weiten Norden verbindet man den *Firn-luchs* mit Phex. Wenden wir uns in den Süden, so ist die Zahl der heiligen Tiere so vielfältig wie die Sicht auf Feqz: Da werden *Fledermäuse* genannt, die gerne in den Mansarden unter Dachfirsten nisten, aber auch *Marder* und sogar *Ratten*, *Schakale* und bei Sylla die *Spinne*. Der *Mungo* gilt mancherorts als heilig, nicht zuletzt auf der Insel Maraskan.

Sei also auf der Hut, wenn dir ein Tier allzu forsch erscheint: Du kannst nie wissen, ob sich nicht ein Glaubensbruder dahinter verbirgt. Solltest du selbst von Phex diese Gabe erhalten, so wisse, dass die Märchenbücher voll sind von Sagen über Wechselbälger, die ihre Gestalt nicht mehr verlassen konnten. Wer die Gestalt eines heiligen Tieres annimmt, muss stets auch für eine Weile einen Teil seiner selbst aufgeben. Es mögen nur Sagen sein, aber darin verbirgt Phex oft Wahrheiten. Durch einen gestohlenen Gänsebraten gesättigt als Mensch zu erwachen ist das kleinste Übel, das dir in Gestalt eines Tieres geschehen mag.





S
N



S
N



Die phexgefällige Zahl und Namen dieser Tiere aber mögen dir einen Hinweis auf eine geheime Liturgie geben, die ich einmal schauen durfte:

Mrnbnb Pnqnruwrb rbc mna Wnknuunrk. Mrn fnwrrpnw, mrn exw rqu frbbnw, enavdcnw, mjbb nb brlq mjknr - mna Crnapnbcjuc punrlq - dv nrwn Enafjwmudwp rw mjb danrpnwbcn Nunvnuwc mnb Yqng, mnw Wnknu, qjwmnuc. Ojuub sj, rbc nb mjuw mnwtkja, mjbb nb jdlq pnqnrvn Urcdaprnw prkc, mrn nrwnw Pnfnrqcnw mnb Rwpnarvv rw Ondna xmna mnb Yajrxb rw anrwnb Bxwwnwurlqc fjwmnuw? Rlq mdaocn nrwbc blqjdnw, frn nrw Pnfnrqcnw enakrbbnw vrc nrwnv Dwbrlqckjanw enaqjwmnucn, jub prwpn nb dv nrw Qjwmnubjktxvvnw ifrblqnw mnw Bcxnaankajwmcn dwm mnw Inoxartjb. Rvuna fnww na knr bnrvnw Jwpnkxcnw yjdbnncn, blqrnw na nrwn Jwcfxac mnb Qnaaw Yqng id naqjucnw, jdo mrn na frnmnadv anjprnacn. Mrnbn Ifrnbyajlqn mjdnacn brlqna nrwn qjukn Bcdwmn, idv Nwmn qrw jkna bjq rlq, frn mna Unrk mnb Pnfnrqcnw ujwpbjv id wnkurpnw Blqfjmnw fdamn.





Prophezeiung

So du eine Prophezeiung treffen willst, wirst du keinen Erfolg ohne Vorbereitung haben. Erkunde zunächst alles, was über den Sternenhimmel bei seiner Geburt herauszufinden ist, erfahre, welche Götter er verehrt und welches seine Leitsterne sind. Seine Taten und sein Wesen können dir dabei helfen. Glaubst du schließlich, genug zu wissen, sprich ein Weihegebet über den Menschen und erkläre dem Herren der abertausend Sterne, weshalb du dieses Wissen benötigst und was du damit zu tun gedenkst. So er es will, wird er deinen Blick auf das lenken, was für dich wichtig ist, sei es durch ein helleres Funkeln einzelner Sterne, durch eine nur für deine Augen sichtbare Neuordnung von Sternbildern oder einen anderen unscheinbaren Hinweis.

Wird damit die Schrift, die durch die Sterne auf ewig ans Himmelszelt geschrieben steht, für dich lesbar wie die derer, die da leben in deiner Heimat, so hat Phex dich gehört. Da das Schicksal der Menschen jedoch aus unserer Sicht zu verwirrend und komplex ist, um es einfach zu lesen, wirst du deinen Geist nutzen müssen, um den Plan der Götter daraus deuten und enträtseln zu können.

Da deine Prophezeiung wichtig sein mag, lass dir Zeit.

Visionssuche

„Ich warte auf eine sternenklare Nacht, denn so weiß ich, dass Feqz bereit ist, mir einen kleinen Blick in die Wahrheit zu gewähren. Ich gehe in die Ödnis nahe Yiyimris und befreie meinen Geist durch leise Mantren, Ruhegebete und Phejapa. Ich streue feinsten Mondstaub, gewonnen aus Platin aus den Tiefen des Raschtulswall, und rauche einen Tabak aus Sternanis, Cheriacha und trockener Olginwurz. Vor allem aber blicke ich hinauf zum leuchtenden Orakel.

Der graue Herr der Nacht hebt mich nach oben. Ich spüre seine Nähe und sehe, wie ich zu der Leere gleite, mal von außerhalb meines Körpers, mal aus ihm heraus in die Höhe. Um mich herum kommt öliger Nebel auf, doch jeglicher Blick auf die tausend Sterne ist unvorstellbar klar. Dann fluten mich Eindrücke, welche so fremd und rätselhaft sind wie Feqz selbst, und ich weiß, dass ich dem Listigen nahe bin. Stunden über Stunden, die ganze Nacht. Zuletzt erwache ich mit trockenen Lippen aus der Ohnmacht.

Wenn Ihr aber glaubt, Ihr könnt in einer ähnlichen Queste meinen Weg imitieren, dann geht wieder zurück eure Äcker pflügen und Länder bestellen, denn wie der Spötter Xeledon habt ihr nichts begriffen.“

—Mharbal al'Tosra auf die Frage eines Mystikers im Gadang-Tal über Phexens Visionen





Liturgien des Phex

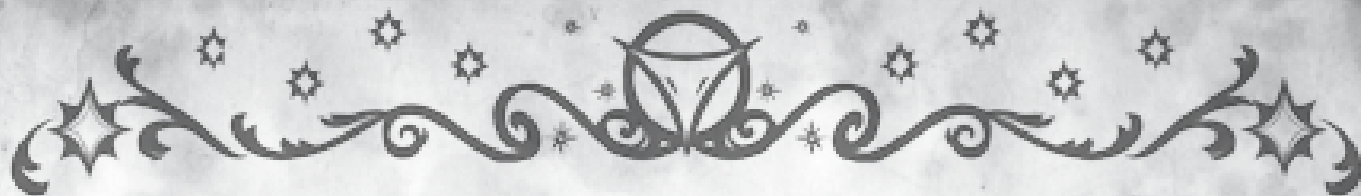
Sterne funkeln immerfort

Sie funkeln und sind dem Nächtlichen heilig: die Sterne. Ihre Zahl ist so endlos wie die Zahl der Rätsel, die Phex durch ihre Anordnungen, Positionen und Bahnen an uns stellt. Die funkelnden Schätze am Firmament sind ein ständiges Zeugnis davon, dass wir Sterblichen das Wesen des Phex niemals vollständig enträtseln können. Doch dem Findigen bieten sie auch Antworten. Die unzähligen Sterne beantworten die Frage nach unserer Position und dem Kurs auf See, nach der Bestimmung günstiger Zeitpunkte für magische Rituale bis hin zur Frage nach unserer Zukunft: Wer weiß, wie er sie deuten muss, dem gewähren sie einen kleinen Einblick in die große Wahrheit. So dir der Blick zu ihnen jedoch verschleiert ist, schaue auf das Madamal und bete leise, beispielsweise wie folgt:

Sternenherr, großer Gebieter der abertausend Sterne.
So wie der reiche Mann sich erst wahrhaft reich nennen kann,
wenn er im Sternenlicht seine Freunde und Rivalen einen Blick
auf seine Schätze werfen lässt, auf dass sie vor Neid erblassen,
so lasse auch mich dich reich machen.
Gewähre mir, Sternenherr des Himmels, deshalb einen Blick auf
deine Schätze, und ich tue den Schwur, sie nicht zu stehlen, noch
die *Sterne* berühren, sondern nur zu schauen die Sterne.

Anschließend fahre dir mit den Händen über die Augen und du wirst sehen, wenn Phex deinem Bitten gewogen ist, so werden sich die Wolken für dich teilen, dein Blick wird durch den Nebel dringen und selbst die nächtlichen Lichter Gareths werden nicht mehr das silberne Licht verschlucken, sondern du wirst klar sehen wie über dem Himmel der Khôm. Danke Phex und lies, was du zu lesen vermagst.





Weg des Fuchses

Aus der Gemeinschaft des Phexenssohnes Aves ist eine Vielfalt an wundervollen Segnungen überliefert, die uns unsere Wege erleichtern. Erwinnere dich an sie, wenn du auf schlammigem, überwuchertem oder von Menschen überfülltem Pfad reist. Sie werden dir den Weg auf wundersame Weise öffnen. Du magst sie unauffällig als kleines Wanderliedchen auf den Lippen summen, pfeifen oder singen.

Zwei kurze Wegesegen:

*Phex, segne jeden Schritt, den ich mache,
und segne den Grund unter meinen Füßen.*

*Möge Phex auf dem Weg, den ich gehe, vor mir hereilen.
Er möge mir die hellen Fußstapfen des Glücks zeigen
und mich ihnen folgen lassen.*

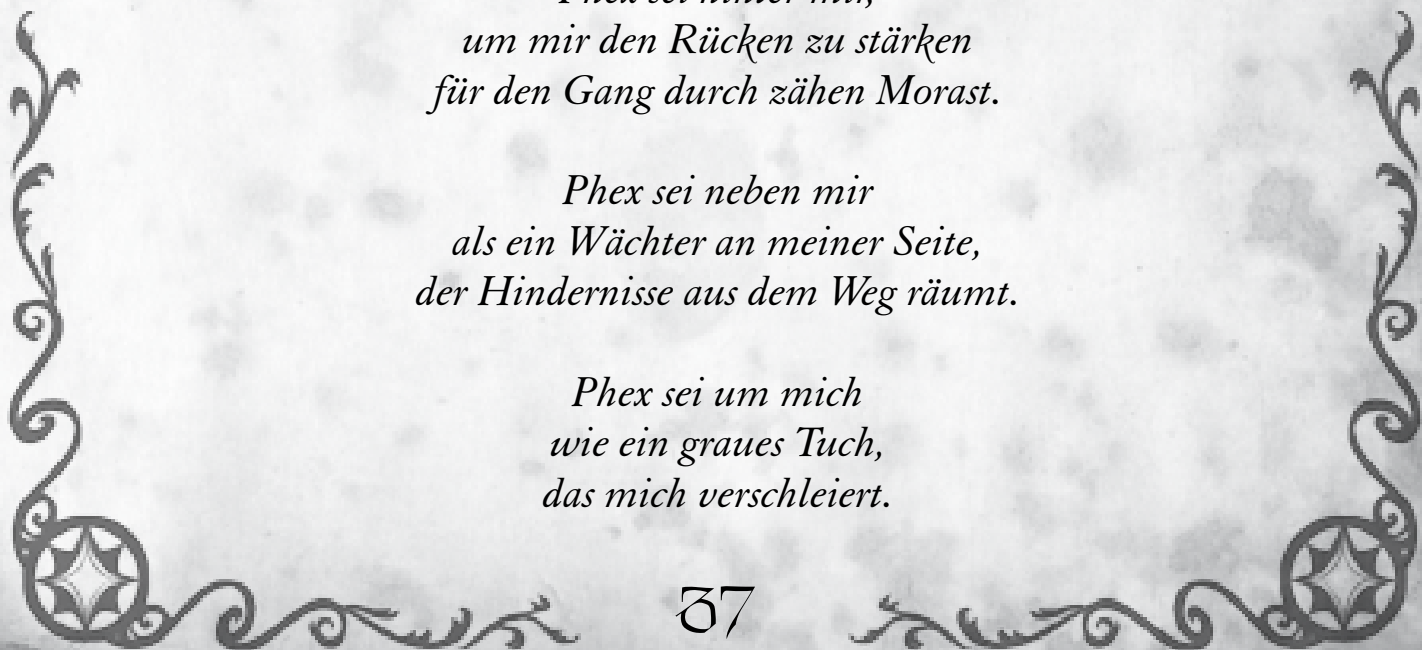
Ein etwas längerer Wegesegen:

*Phex sei vor mir,
um mir den Weg frei zu machen
in engen Gassen.*

*Phex sei hinter mir,
um mir den Rücken zu stärken
für den Gang durch zähen Morast.*

*Phex sei neben mir
als ein Wächter an meiner Seite,
der Hindernisse aus dem Weg räumt.*

*Phex sei um mich
wie ein graues Tuch,
das mich verschleiert.*





Und zuletzt einer der schönsten Wegesegen, den ich selbst bevorzuge:

*Möge die Straße mir entgegeneilen.
Möge der Wind in meinem Rücken sein.
Möge die Sonne warm auf mein Gesicht scheinen
und der Regen sanft auf meinen Umhang fallen.
Und bis ich meinen Weg gegangen bin,
halte Phex mich verborgen in seiner Hand.*

Auge des Händlers

Ob in einem überfüllten Warenhaus oder einer Schatzkammer, der Listige kann dir helfen, auf den Kreuzer und das Haar genau zu wissen, was sich hier befindet. Beachte aber, dass er dir das Wissen um den Inhalt verschlossener Truhen sowie geheime Fächer und Türen vorenthält, um dich nicht um den Erfolg zu bringen, sie aus eigener Kraft zu entdecken.

Ich kenne zwei unterschiedliche Weisen, wie sie in Festum und in Khunchom gepflegt werden:

Festumer Geweihte gehen in einem zufälligen Kurs immer wieder durch den Raum, ertasten ein paar Gegenstände, werfen einen flüchtigen Blick auf einige und untersuchen andere. Dabei murmeln oder rufen sie, einer wahllosen Kakophonie gleich, Namen, Beschreibungen und Mengen der Gegenstände vor sich hin. Bald aber wandelt sich ihr Singsang zu einer hypnotisierenden Ordnung, bei der ihre Ausrufe immer exakter werden. Nach etwa einer halben Stunde wissen sie schließlich durch die letzte Wiederholung ihrer Aufzählung genau um jedes Stück und jede Menge im Raum.

In *Khunchom* kniet der Geweihte sich an zentraler Position im Raum nieder, schließt die Augen und wiederholt immer wieder das



Mantra „*Al'Tajed, Abu zifr! Gin en Helbesh arifenir.*“ („Oh Händler, Vater der Zahlen, offenbare mir alles in diesem Raum.“). Mit jeder Wiederholung eilen ihm Gedanken zu, die seinen Geist füllen: Es sind die Namen, Zahlen und Positionen der Gegenstände.

Phexens Kunstverstand

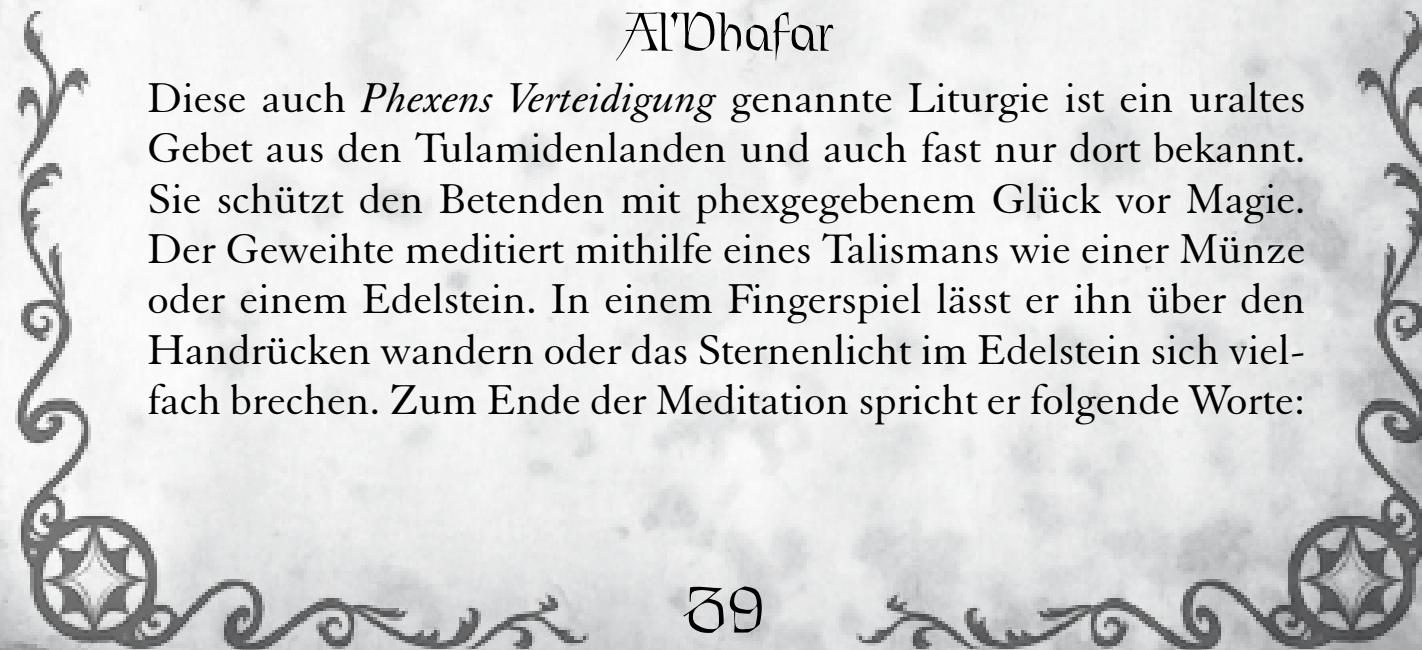
Was ist der Wert der Schönheit? Eine philosophische Frage, die wir uns stellen, wenn wir einen Kunstgegenstand anblicken, ob ein Gemälde Seemonds, ein Glasfenster einer Tempelwand, eine Götterstatue oder einen juwelenbesetzten Trinkpokal. Flüstere ein Gebet wie das folgende an Phex und berühre den Schatz:

Herr Phex, erhöre mich.

Erfülle meinen Geist und lass mich den Wert dieses Kunstwerks erkennen, auf dass ich weiß, ob sich ein Handel [oder: Entwenden] lohnt.

Untersuche den Gegenstand, erkenne den Pinselstrich eines Gemäldes in jedem Detail, ertaste die Perfektion und Unebenheiten einer Statue, beiße leicht in das Material eines Pokals, beobachte die Reflexionen eines Edelsteins vor einer Lichtquelle. Du wirst sehen, Phex lässt dich ahnen, ob du nutzlosen Trödel oder ein Meisterwerk in Händen hältst.

Al'Dhafar



Diese auch *Phexens Verteidigung* genannte Liturgie ist ein uraltes Gebet aus den Tulamidenlanden und auch fast nur dort bekannt. Sie schützt den Betenden mit phexgegebenem Glück vor Magie. Der Geweihte meditiert mithilfe eines Talismans wie einer Münze oder einem Edelstein. In einem Fingerspiel lässt er ihn über den Handrücken wandern oder das Sternenlicht im Edelstein sich vielfach brechen. Zum Ende der Meditation spricht er folgende Worte:



*Feqzhu fessir, Abu al'Ashtarra, Abu al'Mada, Abu al'Yinnahim!
Nimm diesen Talisman, geschmiedet aus bannendem Eisen [oder: ge-
wachsen in magischem Stein...], als bescheidenes Geschenk und schüt-
ze mich durch ihn vor der finsternen [oder: kaltblütigen, echsischen ...]
Magie meiner Feinde!*

Danach wirft er den Gegenstand in die Luft. In einem Fall sah ich, wie sich der kleine Kristall in eine kaum sichtbare Kuppel um den Träger wandelte, die ihn vor einem Flammenstrahl schützte und dann in sich zusammenbrach. In einem anderen Fall versuchte ein Fasarer Magus, den phexgeweihten Dieb durch Beherrschungsmagie aufzuhalten, was aber fehlschlug. Ich fand kurz darauf eine stumpf wirkende Münze im Staub der Straße.

Entzug von Nandus' Gaben

Eine Legende besagt, Phex habe diese Liturgie den Dienern der Hesinde für seine eigene Geweihtenschaft abgeluchst. Wahr oder nicht, die Schläue und Gerissenheit, die Phex den Menschen gibt, kann er ihnen auch nehmen. Dabei wird sein Sohn Nandus als Vermittler der göttlichen Einsicht angerufen.

Du kannst das Gebet subtil mit einem Fingerschnipsen oder Augenzwinkern einleiten, dann berühre die Person. Ein Handschlag oder ein Anrempeln genügt. Flüstere ein paar Worte, bei denen du Nandus und den Nebel im Geist des armen Sünders erwähnst:

*Phexenssohn Nandus, Meister aller Rätsel!
Dieser hier missbraucht deine und deines Vaters Gaben.
Nimm sie ihm und hülle seinen Geist in Nebel!*



Phexens wunderbare Verständigung und Schrifttum ferner Lande

Der Schlüssel zu jeder Erkenntnis liegt im Verstehen. Auf deinen Reisen wirst du oft in Länder kommen, deren Sprachen dir fremd sind. Lerne sie zu deinem Vorteil, denn was ist eine neue Sprache anderes als ein weiteres Rätsel, das es zu entschlüsseln gilt?

Solange dir aber eine Verständigung nicht möglich ist, bete um *Phexens wunderbare Verständigung* und beziehe seinen Sohn Nandus und Hesinde mit ein:

Im Dunkeln tappe ich, Phex, du großer Meister der Rätsel.

Und weiter töricht bleiben werde ich ohne die Hilfe deines Sohnes Nandus.

Deshalb bitte ihn und seine weise Mutter,

mir nur dies eine Mal Einblick in die Sprache der Fremden zu gewähren,

und ich verspreche, dass ich mir alsbald selbst zu helfen weiß

und lernen werde, was diese Menschen von Kindheit an gelernt.

Auf den gleichen Reisen magst du auch Listen, Verträge und Urkunden lesen müssen. Bereite dich auf dies *Schrifttum ferner Lande* durch ein Gebet an Phex, Nandus und Hesinde vor, und folge danach dem Text mit dem Zeigefinger deiner rechten Hand.

O listiger Herr Phex,

der du mit rätselhaften Sigillen diesen Text vor meinen Augen verbirgst.

O allweise Herrin Hesinde,

die du jedes Zeichen kennst, das je ersonnen wurde.

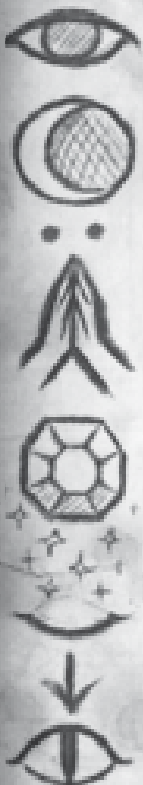
O lehrender Herr Nandus,

der du den Weg kennst, diesen Zeichen Bedeutung für mich zu verleihen.

Schenke mir ein jeder aus eurer Dreifaltigkeit nur einen kleinen, entbehrlichen Teil eurer Gaben, auf dass ich das Wesen dieser Schrift ent-rätsele.



Sechs Leben des Mungos



Aus den Tulamidenlanden und Maraskan hört man von Phexjüngern, die nach einem Einbruch oder bei der Flucht aus den Fenstern der höchsten Türme springen und unbehelligt, in beeindruckend dynamischer Pose, auf ihren Beinen landen. Auch wenn dies gerne ausgeschmückt wird, so kann Phex tatsächlich durch ein kurzes Gebet bei Sprüngen und Stürzen um Hilfe gebeten werden. Zeit zum Verhandeln mit ihm bleibt dir dabei wenig, deshalb solltest du in deinem Stoßgebet flink eine angemessene Gegenleistung versprechen, bevor oder während du fällst. Ein altes Händlerspruchwort lautet „*Der Handel, der in Eile geschlossen wurde, wird gewöhnlich lange bereut*“, was in diesem Fall Phex zugute kommt, schließlich wirst du jeden Preis zahlen, um dich vor dem Tod zu retten.

Sternenglanz

Manchmal muss ein Gegenstand wertvoller erscheinen, als er es ist. Die Gründe können so mannigfaltig sein wie die Wege, dir Wertvolles abknüpfen zu wollen. Falls du also einen ungerechtfertigten Zins, Zoll oder eine willkürliche Gebühr zahlen sollst, falls du jemanden mit etwas locken willst oder reich erscheinen, obwohl du nur noch einen Heller in der Tasche hast, so gehe wie folgt vor: Lasse Mondstaub über eine Münze oder einen wertlosen Gegenstand rieseln und flüstere ein Gebet um Beistand:

O Listiger, du weißt, Sein ist Schein und Schein ist Sein. Lass den Schein dieses/r [Name des Gegenstands] sein trübes Sein überschennen und ihn scheinbar wertvoll sein.

Sternenspur

Wenn du eine Fläche gleich welcher Art berührst, ob die Steine einer Mauer oder die Oberfläche eines Gegenstandes, so kannst du sie mit einer Markierung versehen, die nur dir leuchtet. Du magst damit Wegmarken erkennbar machen, um dich nicht zu verirren, oder den Weg eines Gegenstandes nachverfolgen. Sprich leise Worte wie die folgenden:



*Funkel, funkel, wie ein Stern, ich folge deiner Fährte gern
Zieh hinfort, ich finde dich, wie ein Diamant im Licht
Funkel, funkel, durch die Nacht, bis Praios' Licht ein Ende macht
Bis die lodernd Sonne steht, und das Sternenlicht vergeht*

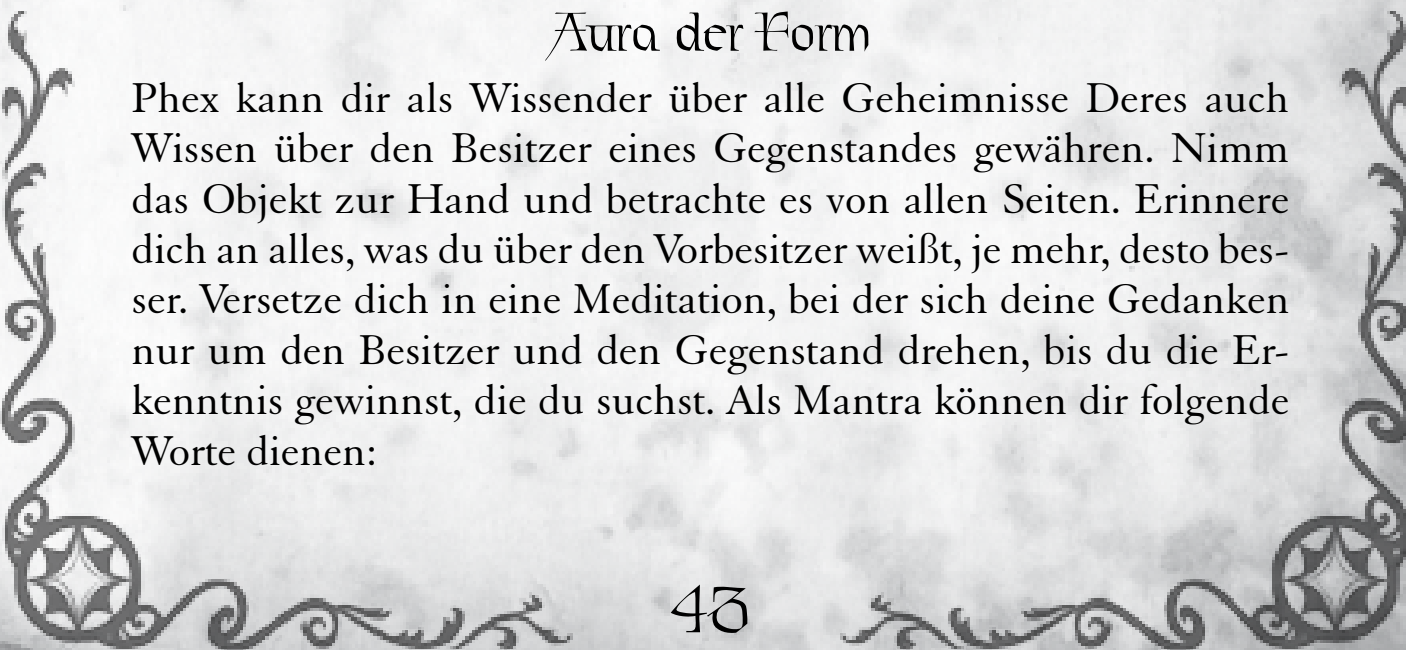
Sternenstaub

Im Norden kennt man eine Liturgie, die zeigt, wie gefährlich unsere Jünger mancherorts leben. Sie mag deine letzte Rettung sein, wenn Orks oder Räuber dich überfallen. Greife eine Handvoll Mondstaub, der im Svelltland gerne aus Funden aus Phexens Sternenregen gewonnen wird. Streue ein wenig Staub über dich und bete ein schnelles *Lorica*-Gebet wie das folgende:

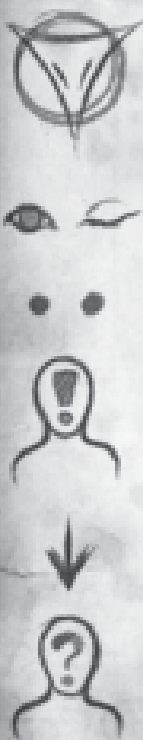
*Ich erhebe mich aus Schatten und Nebeln in Deinem Glanz,
o grauer Verwirrer der Sinne!
Blende die Augen meiner Feinde mit Sternenlicht
und führe ihren Schwertarm in die Leere des Schattens!
Herr, Phex, schütze mich!*

Danach wirf den Rest des Mondstaubes hinter dich. So der Listige dir gewogen ist, wird er deine Feinde durch wildes Funkeln und Aufblitzen derart verwirren, dass sie dich verfehlen und kaum noch erkennen.

Aura der Form



Phex kann dir als Wissender über alle Geheimnisse Deres auch Wissen über den Besitzer eines Gegenstandes gewähren. Nimm das Objekt zur Hand und betrachte es von allen Seiten. Erinnere dich an alles, was du über den Vorbesitzer weißt, je mehr, desto besser. Versetze dich in eine Meditation, bei der sich deine Gedanken nur um den Besitzer und den Gegenstand drehen, bis du die Erkenntnis gewinnst, die du suchst. Als Mantra können dir folgende Worte dienen:



*Herr aller Geheimnisse!
Gewähre mir einen Teil von Nandus Wesen.*

*Vater von Besitz und Verlust!
Segne mich mit deinem Einblick.*

Herr der neun Wahrheiten und der neun mal neun Rätsel.

Lass mich sehen mit deinem Blick.

Steter Wandler der Gestalt.

Lass mich verstehen mit deinem Geist.

Buchprüfung

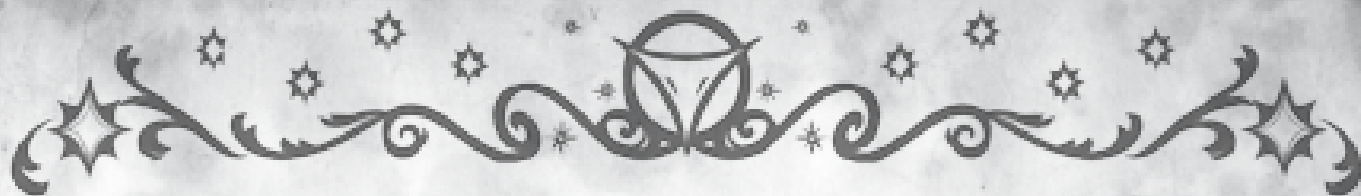
Manch einer weiß, dass die ‚Grangorer Methode‘ mit ihrer doppelten Buchführung und der Bilanz das Geheimnis der Erfolge des horasischen Seehandels darstellt. Wenige wissen, dass die dortigen Geweihten des Phex sie entwickelt haben. Die Wenigsten wissen, dass die Geweihten nicht nur die Basis für das Führen von Geschäftsbüchern legten, sondern dabei auch eine Liturgie schufen, durch die sie Geschäftsbücher prüfen konnten.

Auffälligkeiten, falsche Eintragungen, als harmloses Geschäft getarnte Schmutgeleien und Betrügereien oder einfach die gewünschte Auskunft werden dem Geweihten offenbar, der mit dem Finger über die Zeilen und Zahlen des Buches streicht, dabei Worte flüsternd wie die folgenden:

*Meister Phex, hilf mir zu finden, was ich suche!
In Bilanzen und Buchungen, zwischen Soll und Haben,
zwischen Kreuzern und Dukaten, ist das getane Geschäft
kaum mehr zu überblicken.*

*Vater des Handels und Betrugs, gib mir ein Zeichen,
das mir zeigt, wonach ich suche, damit ich in deinem Sinn
unseren Gewinn daraus schlage.*

Mittlerweile wurde diese Liturgie auch an die Kirchen des Nandus und der Hesinde verkauft, denn über Geschäfte hinaus lassen sich schnell wichtige Informationen aufspüren.



Graues Siegel

Dieses Gebet aus dem tiefen Süden dient der geheimen Kommunikation über Briefe und der Verschlüsselung von brisanten Schriftstücken, auf dass kein unerwünschtes Auge sie entziffere. Kein Zauber kann derlei versiegelte Texte erkennbar machen, und so dienen sie unseren Mondschatten, um in die Schwarzen Lande zu kommunizieren. Doch auch die Geschäftsbücher gewitzter Kaufleute sah ich schon derart verschlüsselt.

Verfahre sorgfältig wie auf den folgenden Seiten beschrieben:

91713-53-379315

135-91730-53-05-53-55319

1378739315-537734-35307

Sprich das Gebet wie ich es dich zu dieser Zeit lehrte:

7135-379315-38715-379315

7134-381378-739315-917134

Benenne darauf die Person oder den Kreis von Eingeweihten, die als Einzige das Schriftstück lesen dürfen. Du wirst sehen, das Siegel wird ein kleines Zeichen des Phex annehmen, der Text aber wird vor deinen Augen zu einem kryptischen Gekrakel werden.

Hesinde stehe dir bei, wenn du nach diesen Worten vollstes Vertrauen in jemanden verspürst!

*Ajnzij Euxx iij Dggaug, enss pruyku Rbiku snggk zyu Suyiu zgi
xijouyszzgaxxvss zyu Plgizyeuij suyk*



Phexens Elsterflug

Manchmal ist es an Phex zu entscheiden, was mit den Dingen, die wir uns aneignen, zu tun ist. Mit dieser Liturgie bittest du den Schatzwächter der Sterne, ein Kleinod oder etwas von Wert für eine Weile bei sich aufzubewahren. Greife den Gegenstand mit fester Hand, sodass niemand außer dem Schatten Alverans selbst ihn dir entwenden kann. Bitte Phex mit diesen Worten darum, darauf aufzupassen:

*O Wächter der himmlischen Schatzkammer,
begutachte dies bescheidene Kleinod und nimm es auf unter deine
Schätze wie eine Elster das blinkende Silber in ihr Nest.
Erfreue dich auf Jahr und Tag [oder einen kürzeren Zeitraum] an
seinem Glanz und bewahre es für mich, bis ich es wieder brauche oder
ein anderer sich als würdig erweist.*

Es mag sein, dass das Objekt beim Öffnen der Hand verschwunden ist, während du hoch am Himmel ein kurzes Blinken eines winzigen neuen Sterns wahrnimmst. Es mag auch flink und wie mit unsichtbaren Flügeln in die Höhe steigen, und einmal erschien mir gar eine Elster, die den kleinen Schatz forttrug.

Bedenke aber, dass du deinen Schatz in Phexens Hände legst. Er mag als Sternschnuppe zu dir zurückkehren, doch fielen solche Schätze auch schon in die Hände eines anderen oder Phex fand solchen Gefallen daran, dass er ihn für Jahr und Tag oder für alle Tage behielt. Übe dich also in Geduld und lebe phexgefällig.



Lug und Trug

Es mag vorkommen, dass dich jemand durch Magie zu täuschen versucht. Bedenke die Möglichkeiten, die Scharlatane, Illusionisten und Magier haben: Sie tarnen ihre Schätze und Verstecke durch Blendwerk, sie nehmen ein anderes Aussehen an oder stellen dir unsichtbare Fallen. Phex aber vermag es, die Chancen wieder zurechtzurücken. So du eine entsprechende Vermutung hast, nimm einen Schleier zur Hand und verhülle damit symbolisch dein Gesicht oder halte ihn in Händen. Stimme dich in eine Meditation ein und befreie deinen Geist von Ablenkungen. Schmeichle zunächst Phex und seinen Alveraniaren:

*Listiger, den sie zu Recht auch den Vater der Sternenkraft nennen!
All ihr Geblendeten und Blendenden, ihr Gaukler und Scharlatane
der himmlischen Schar.*

*Mada, Herrin der Zauberei unter der Obhut des Fuchses,
die den Trug durchschaut.*

Teile sodann deine Erkenntnis mit und sprich deine Bitte:

*Seht, ich habe das mir Mögliche getan und erkannt, dass ich genarrt
werde. Mein Werk ist getan, darum bitte ich nun euch, mich von der
Gabe der Magie nicht weiter übertölpeln zu lassen. Gebt, dass diese
Täuschungen mich nicht mehr blenden und lasst mich die volle Wahr-
heit erkennen hinter diesem Lug und Trug.*

Danach zerreiße den Schleier und auch der innere Schleier vor deinen Augen wird reißen: In giftigem grün und strahlendem Goldschimmer wirst du erkennen, wo täuschende Magie im Spiel ist. Vorsicht aber: Du hast nur ausgehandelt, Zauberei zu erkennen, welche zur Täuschung gedacht ist!

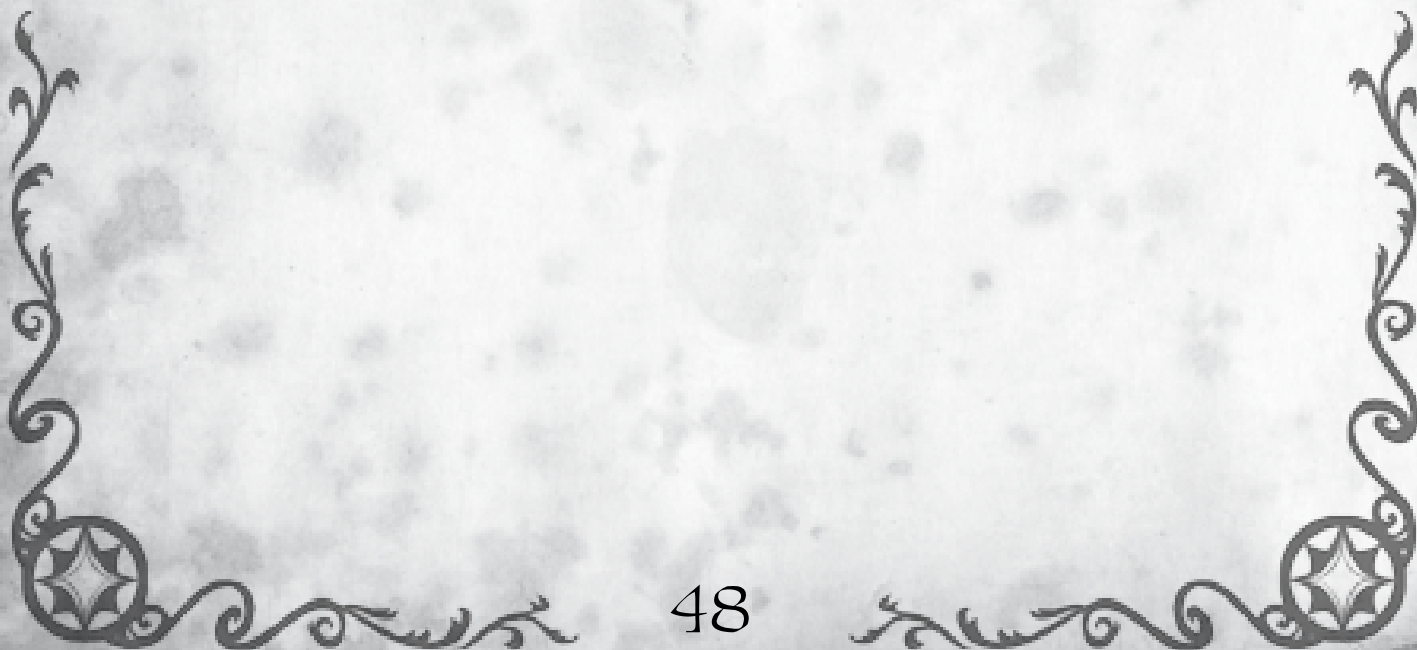


Verborgen wie der Neumond

Bete ein lautloses Phejapa oder ein Ruhegebet und höre nicht eher auf, als dass du wieder unter das Auge der Menschen treten willst. Als Worte magst du die folgenden wählen:

O Schatten Alverans, aus dem Dunkel komme ich, ins Dunkel gehe ich. Gewähre mir die Gnade, zu schwarzer Nacht zu werden und in die graue Menge einzutauchen.

Verhülle dich dazu symbolisch auf die Weise, die dir beliebt. Du magst das schließende Madamal mit einer Handbewegung von oben nach unten nachahmen, dir einen Schleier anlegen, langsam in einen Schatten treten oder mit geschlossenen Augen in eine wogende Menschenmenge treten und ihrem Fluss folgen. Niemand wird dich entdecken und wer nach dir sucht, wird an dir vorüber gehen.



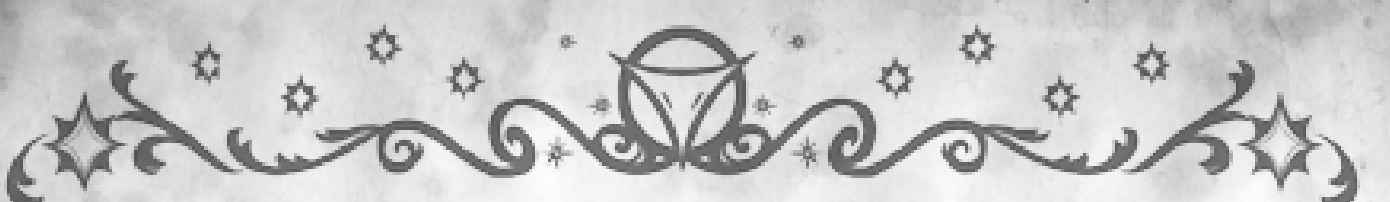
III

Phexische Gottesdienste und Rituale



Religionen wie selbst die des Phex halten sich an erstaunlich umfangreiche Grundsätze. Ja, man kann über Phexens Anhänger sagen, dass der Kaufmann in ganz Aventurien dieselbe Religion hat: sein Kontor ist sein Tempel, sein Schreibpult ist sein Betstuhl, sein Memorial ist seine heiliges Buch, sein Warenlager ist sein Allerheiligstes, die Börsenglocke ist seine Betglocke, sein Gold ist sein Gott, der Kredit ist sein Glauben.

*—aus Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung
von Dexter Nemrod, 1008 BF*



Handelslitanei aus dem Süden

Unsere Kirche kennt viele Gottesdienste, die zwischen Geweihtem und Gläubigem unter vier Augen stattfinden. Es sind kurze Andachten, in denen eine Opfergabe gebracht, für ein erfolgreiches Geschäft gedankt oder um Rat ersucht wird. Sie werden oft eingeleitet von Litaneien wie dieser, welche im Wechsel zwischen Priester und Gläubigem gebetet werden.

Seid willkommen in meinem Kontor der Handel. Was ist Euer Begehr?

Bescheiden stehe ich vor Euch, ermüdet von langer Reise und geschröpft vom Zoll.

Ich erbitte nur wenig:

[Die gewünschte Bitte]

Ich mag Euch diesen Wunsch erfüllen, doch nichts auf Deren wie in Alveran ist ohne Preis. Was seid Ihr bereit zu geben?

Wenig habe ich, bin ich doch neu in der Stadt und erst in Bälde reich und mächtig.

Darum bedenkt, welch guter Klient ich sein werde, wenn alles Geld das meine ist.

Ich biete:

[Ein niedriges Gebot]

Gering ist Euer Angebot, und das Gold von morgen mag meinen Hunger von heute nicht stillen. Doch mag ich Euch entgegenkommen:

[Ein rituelles Gegenangebot, das zu hoch ist]

So mag des Handels letzter Schluss sein, dass in der Mitte wir uns treffen. Mehr kann ich nicht geben:

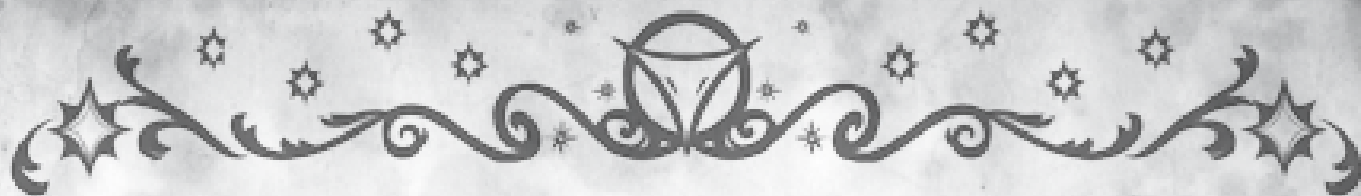
[Gebot, das der Opfergabe entspricht, die man zu geben bereit ist]

Nun gut, wir treffen uns bei:

[Wiederholung des letzten Angebots oder – als Abstrafung für phexungefällige Angebote – eine Erhöhung. Das letzte Wort des Phexgeweihten gilt!]

So sei es, Hand darauf!

So sei es, Hand darauf!



Mysteriengottesdienst in Trallop

In der *Nebelhalle* zu Trallop versammelt man sich vor der Morgendämmerung unter dem Sternengewölbe der Kuppel. Die Gläubigen kommen vermummt, und Zutritt erhält nur, wer das Klopfszeichen kennt, das sich immer wieder ändert. Der Raum liegt in dichtem Nebel, was manche als Wunder betrachten, während andere von einer alten zwergischen Mechanik hinter den Wänden flüstern. Es beginnt ein stummes Gebet, bei dem die Gläubigen die Sterne an der Kuppeldecke anvisieren und für sich mit imaginären Gesten und Linien ihrer Hände verbinden. Ein jeder formt für sich Zeichen, Buchstaben oder Muster, und betet still im Geiste. Nur das sanfte Geräusch der raschelnden Stoffe ist zu hören, während man die Handbewegungen der Gläubigen mitverfolgen und den Sinn nur selten erraten kann. Sie mögen um einen erfolgreichen Geschäftstag bitten oder für eine erfolgreiche Nacht danken in jener frühen Stunde zwischen Nacht und Tag. Viele aber nutzen die Stille und Nähe zu Phex, um in ihrem Geiste über seine Mysterien zu grübeln.



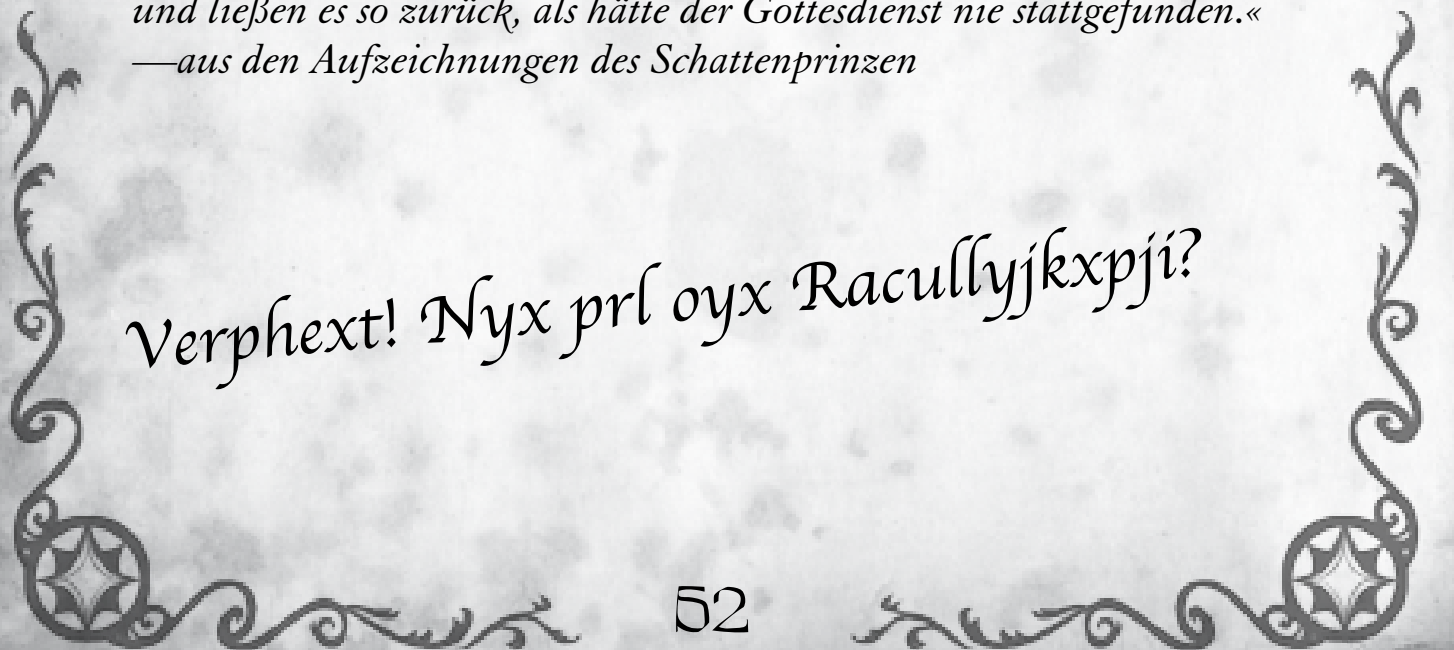


Horasischer Maskenball

»Unter den Gästen waren Kaufmänner, Rechtsgelehrte, Intriganten und Hochstapler, ein jeder Phex tief verbunden. Es war gespenstisch: Kein Zeremonienmeister rief die Gäste aus, alle Namen waren ohnehin der Phantasie entsprungen, niemand trug ein Wappen, aber jeder war maskiert, einige mit verschleiender Magie. Schauplatz war das Lustschlösschen eines Adligen, der seinen Titel samt Schloss allein zum Zwecke der Verschwiegenheit solcher Bälle erhalten hatte; eine Mirhamionette sondergleichen. Die anfahrenden Kutschen waren gemietet oder von ihren Wappen befreit. Allen war bewusst, dass die Diener Nachtschatten und Graulinge waren, denen durch einen nicht offen auftretenden Mondschaten Anweisungen gegeben wurden.

Der Ball begann im Abendnebel und dauerte die ganze Nacht. Die Gäste gaben sich dem Glücksspiel hin, rätselten über Identitäten und bildeten verschwörerische Zirkel. Ich hörte, wie Geschäfte abgeschlossen und Politik gemacht wurde. Ich nahm Satzsetzen des Füchsischen wahr und beobachtete, wie eine Dame und ein Phexgeselle sich auf Atak zu einem Stelldichein verabredeten, während sie zum Schein mit ihrer Begleitung kokettierte. Versiegelte Briefe wurden weitergereicht, geheime Botschaften per Eilboten ins Reich getragen, Gold funkelte und verbotene Alchimica aus Mengbilla, Rauschmittel aus dem Kalifat und luxuriöse Hehlerware aus Al'Anfa wechselten ihren Besitzer. Zum Morgennebel verließen die Kutschen den Hof des Schlösschens und ließen es so zurück, als hätte der Gottesdienst nie stattgefunden.«

—aus den Aufzeichnungen des Schattenprinzen



Verphext! Nyx prl oyx Racullyjkxpji?



Auktionsritus in Grangor

„An jedem Markttag im Haus des Handelsreisenden zu Grangor füllt sich die Börsenhalle mit Kaufleuten, die um gute Geschäfte bitten wollen. Im frühen Morgennebel, wenn die ersten Marktstände aufgebaut werden, öffnen sich die Tore und die Menge strömt hinein.

Drinnen wartet Vogtviðarin ter Brook. Sogleich startet das Gebrüll der Gäste, welches sie als erfahrene Auktionsleiterin routiniert kontrolliert: ‚Die Novizen vergeben Segen für Eure Geschäfte, heute mit Rabatt‘ heißt es da, und sogleich werden Gebote gerufen, bis die Höchstbietenden bestimmt sind. ‚Diese halbe Maske gelangte als Treibgut an den Strand. Wir glauben, sie ist dem Phex heilig. Höre ich einen Dukaten?‘. Auf derlei Wegen sammelt die Phexkirche Spenden, denn ein jeder Anwesende weiß, dass er ein schlechtes Geschäft mit dem Kauf des billigen Tands macht, sein Geld aber als Spende an Phex gut angelegt ist. Und so geht es fort, bis der Nebel sich löst und die Marktstände draußen aufgebaut sind.

Auch manch geheimes Geschäft wird inmitten des Trubels oder in separaten Nebensälen in dieser phexheiligen Morgenstunde geschlossen. Nach diesem Gottesdienst eröffnet der Tempel die offene Börse, bei der Anteilsscheine an Schifffahrten zu erwerben sind.“

—Gwynn Willforth, Bürgermeister von Grangor, zu einem Gast der Stadt



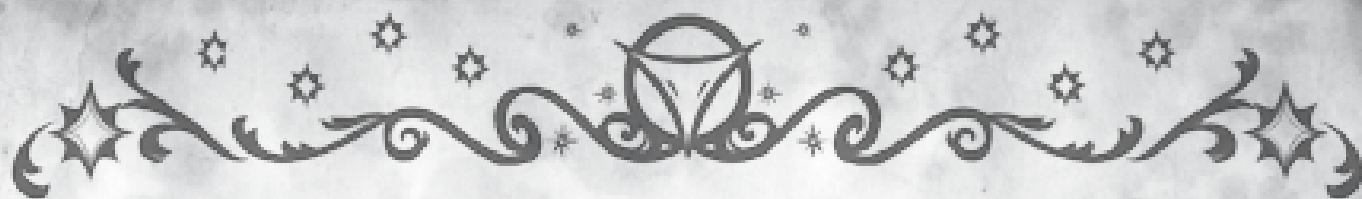
Ein ritueller Bruch zum Nebelfest

In vielen Regionen Aventuriens ist es üblich, dass Diebe und Einbrecher Phexens Segen erhalten, so sie phexgefällig handeln. Besonders am **Nebelfest (16. Efferd)** gehen einige Geweihte einen Schritt weiter und führen einen Raubzug an. Der Einbruch wird dadurch zum Gottesdienst, und die Brüder im Verbrechen zur Gemeinde.

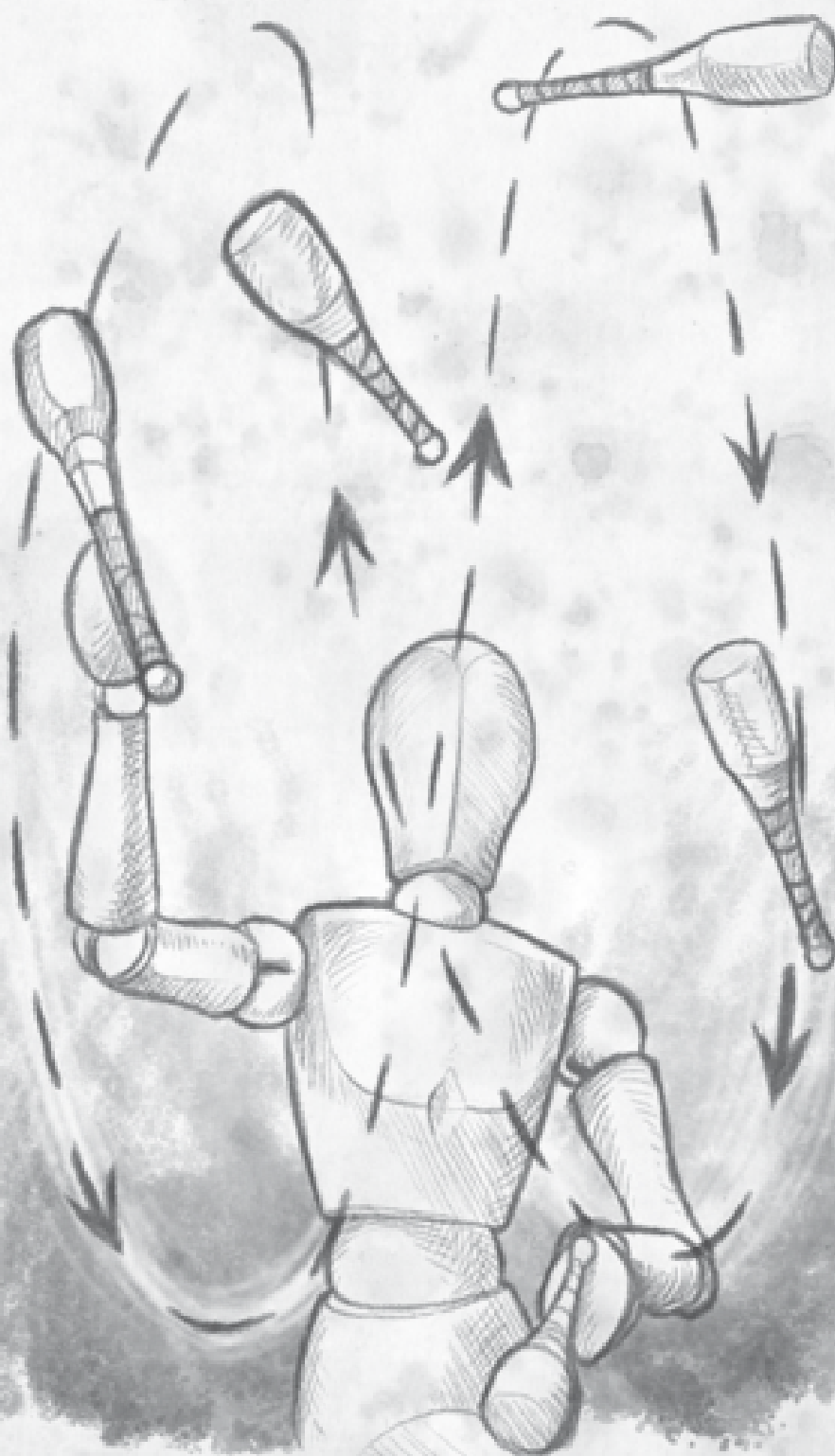
Solche Gottesdienste beginnen im Phextempel oder an einem phexgefälligen, meist nebligen Ort in der Abenddämmerung. Dort legt der Phexgeweihte den Gläubigen heilige Glücksbringer um oder ruft selten gar einen göttlichen Talisman herbei. Er spendet den Glückssegen, verteilt Decknamen oder geht die abgesprochenen Zeichen des Atak und den Einbruchsplan mit den Dieben durch. Er mahnt an ein phexgefälliges Verhalten.

Dann folgt der Einbruch, bei dem jede vorher abgesprochene Handlung eine rituelle Geste ist: Vorher auswendig gelernte und dann im Stillen gesprochene Gebete dienen als Zeitmessung für ein gemeinsames Abstimmen des Vorgehens. Wann immer aber Improvisation nötig ist, legt der Listige sein besonderes Augenmerk auf den Gottesdienst und erfreut sich an den Fähigkeiten der Diebe.

Zuletzt wird die Beute aufgeteilt, was unter dem Segen des Phexgeweihten und nach vorherigen Absprachen und Feilschereien geschieht. Der Geweihte hält sich im Schatten und achtet darauf, dass keine phexungefällige Gewalt ins Spiel kommt. Er mag einen Händlersegen spenden oder im Streitfall Entscheidungen treffen. Auch seinem Tempel steht ein Teil der Beute zu.



Meditative Jonglage zum Glückstag



SN



Garether Gebetskette zum Tag des Phex

In den zwölgöttlichen Orden sind Gebetsketten bekannt, bei denen ein stunden- oder tagelanges Gebet durch sich abwechselnde Betende stets aufrechtgehalten wird. Die Praiospfaffen und biederren Schmiede Ingerimms sehen sie als ein Feuer, das nie erlischt. Etwas Ähnliches kennt auch die Phexkirche. In Gareth wird anlässlich des **Tages des Phex (16. Phex)** oft ein solches Gebet von den drei Tempeln initiiert. Wie bei einem Staffellauf wird es von einem Betenden über einen Zeitraum von vielleicht einer Stunde intensiv und ohne Pause geflüstert, bis er es an den nächsten weitergibt. Die Übergabe erfolgt nach Mustern, die von der Phexkirche gelenkt werden: Jeder ausgewählte Betende hat nur ein paar Anweisungen, die er mittels Zinken, Atak-Zeichen, füchsischen Botschaften oder postierten Hinweisen erhalten hat. Sie führen ihn zur richtigen Zeit zum richtigen Ort, sodass die Gebetskette übergeben werden kann.

In Zeiten von Bedrohungen soll solch ein Gebet sogar schon Monate angedauert haben, in denen durchweg je ein Phexgeselle Gareths das Gebet auf den Lippen hatte. Ähnliche Bräuche kennt man auch in Phexcaer und Chorhop, teilweise verbunden mit der Übergabe eines Talismans. Gerüchte über ein „ewiges Banngebet“, das beim Sieg über Borbarad von Mharbal al'Tosra initiiert wurde und seitdem durchgängig bis heute in Fasar gebetet wird, um die nochmalige Rückkehr des Dämonenmeisters auszuschließen, kann man aber getrost ins Reich der Legenden verbannen.



Die Aufnahme neuer Rohrspatzen in Phexcaer

Wenn auch von Tempel zu Tempel unterschiedlich, so beinhalten Aufnahmen von Graulingen meist Prüfungen. Wandernde Lehrmeister wählen ihre Füchschen auf eigene Art aus, wobei die Geprüften manches Mal gar nicht wissen, dass sie geprüft werden.

„Morgen ist der große Tag, ihr Kleinen. Verratet es keinem! Habt ihr verstanden? Schwört es bei eurer Diebesehre!

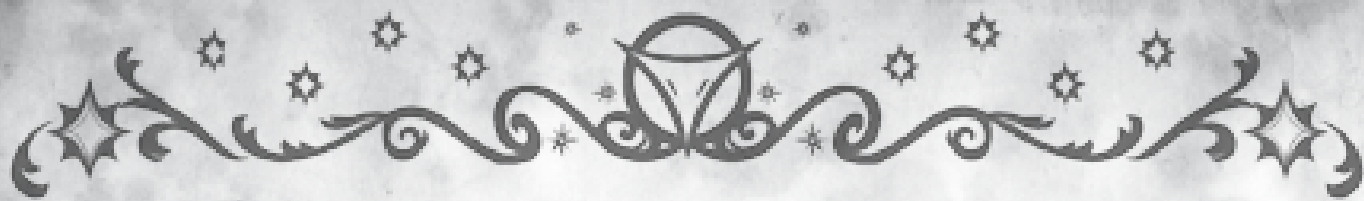
Brav so.

Zur abendlichen Phexensstunde schleicht euch aus dem Waisenhaus, aus dem Haus eurer Bande oder wo immer ihr seid. Legt euch eine Lüge zurecht, falls ihr erwischt werdet. Sollte jemand Verdacht schöpfen, kommt gar nicht erst zu den Nebelauen, denn dann taugt ihr nicht für meinen Tempel. Ansonsten aber bringt mir jeder von unterwegs eine neue Information und ein Stück Diebesgut mit.

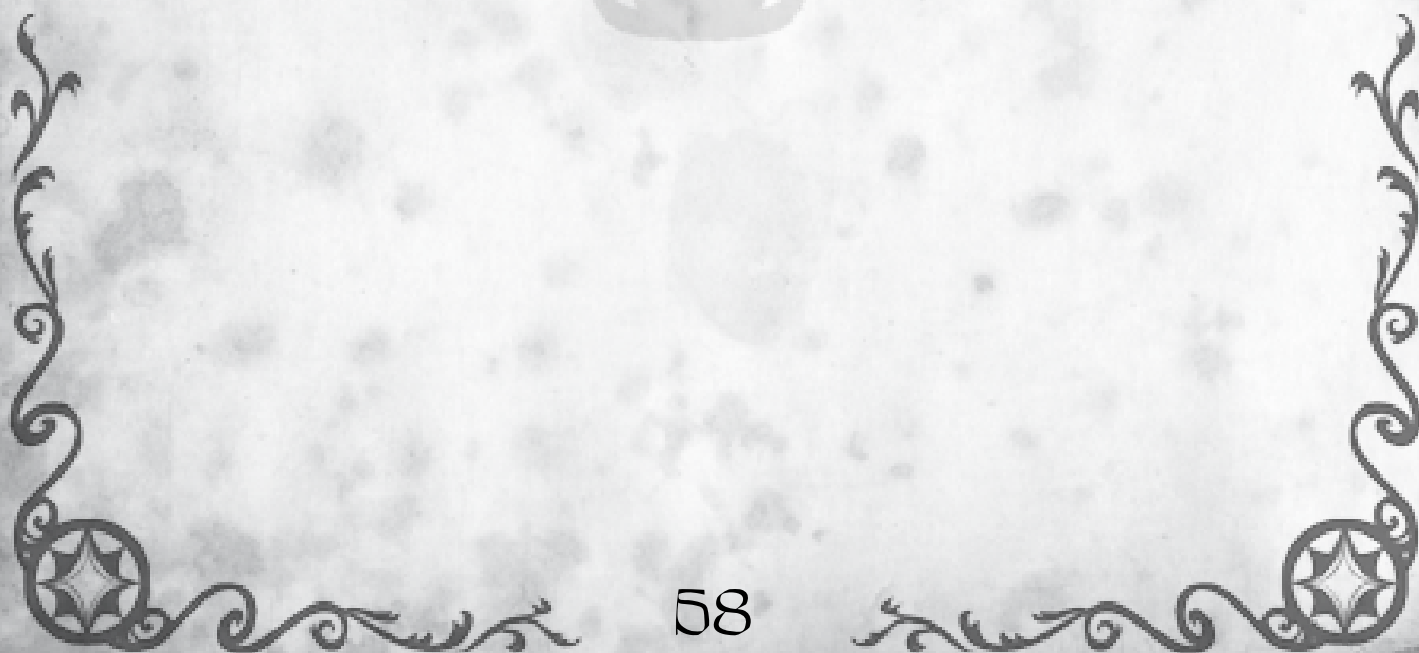
Welches, das überlasse ich euch. Aber wieder gilt: Wenn ihr erwischt werdet, kommt gar nicht erst her.

Wenn ihr ohne Verfolger angekommen seid, will ich von jedem hören, was er unterwegs gelernt hat, und sehen, was er entwendet hat. Wer von euch die wichtigste Information und das wertvollste Diebesgut bringt, wird im ersten Jahr mein persönlicher Bote und mein erster Rohrspatz werden. Doch alle, die hier ankommen, werden in die heilige Kirche des Grauen aufgenommen und ihre Aufgabe erhalten. Ich werde euch die ersten Gebete des Schatten Alverans lehren, und im Sternenlicht werdet ihr auf seine Gebote schwören.”

—Delja Natjal vor einer Gruppe Novizenanwärter



Hier magst Du von eigener Hand
ergänzen.



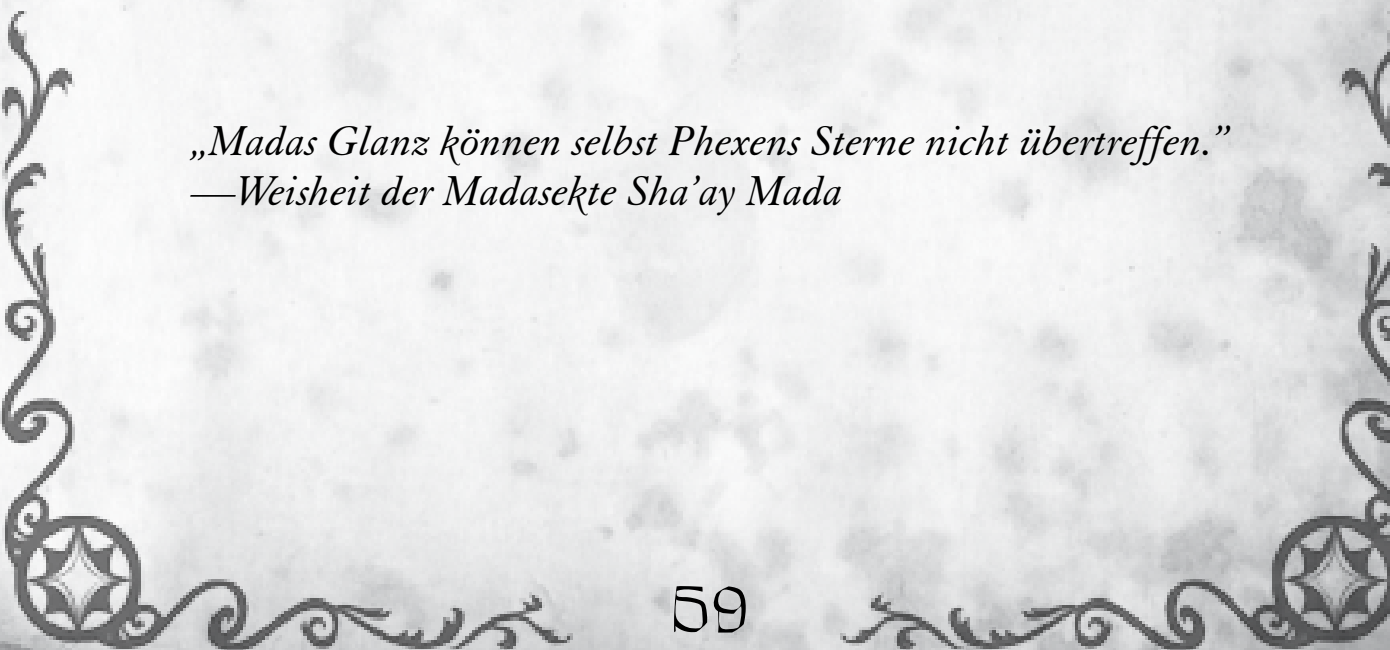


IV

Gefolge und Halbgötter



*„Madas Glanz können selbst Phexens Sterne nicht übertreffen.“
—Weisheit der Madasekte Sha'ay Mada*





Nandus, der Sohn der List

»Das Einhorn, unter dem Phex häufig in Nandus' Deckmantel wandelt, ist das Wappen der Allgemeinbildung. Das Unikorn hat deshalb allerorten recht große Bedeutung. Dass einst Schlange und Fuchs sich innig unter dem Sternenhimmel nahekamen, lehrt auch die Phexkirche.

Unter seiner allwissenden Klugheit gedeihen faszinierende und raffinierte Symbolismen, aufklärerische Gedanken, deutlich höhere Denkansätze, scheinbar verzwickte Feinmechaniken, erstaunliche kosmopolitische Experimente ... Der Gott der Schläue ist die stetig strebsame Versinnbildlichung des inneren Labyrinths. Unser Göttersohn lehrt uns:

»Kein Wissen in der Welt ungenutzt!

Niemandes' Weisheit angeklagt!

Die Allgemeinbildung unter den Menschen ist kostbar und gottgefällig! Groß mag Nandus' Gabe zwar unter den schriftgelehrten Magistern in ihren Horten sein, tatsächlich suchen derart protzende, wichtiguerische Tölpel dennoch stets, was wir heiligen Kinder Nandus' schon haben: Einsicht durch ein klares Ziel, erworben und erarbeitet gegen alle Angriffe anderer. Das innere Selbst sieht tausendmal mehr als Gelehrte mit starren Ansätzen, nutzt unsere Weisheit erst, erfindet, versteht! In welchem Hesindetempel denn haben die Gelehrten einmal trotz tiefen Einblicks in Erzählungen und die Schriften der Propheten mehr Licht gesehen denn alle anderen ohnehin unentwegt ahnen? Niemals sollen sie das Gelesene erfahren, im Selbst untersuchen, erleben, begehren! Sie maßen ihrer zwar vorhandenen, aber dennoch blinden Weisheit trotzdem gewichtigen Wert bei. Sie unterliegen dem Schein, den Phex den Menschen zum Segen zerriss, weil das Leben zeitweilen besser des Nandus' Einsicht steigert denn Schulbücher. Die Sturheit erdrückt den Verstand dieser Magister bis heute.«

—aus Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex von Maffia Vellia, 468 BF



Gerne magst du diese Geschichte mit der vergleichen, wie sie von der Kirche der Hesinde verbreitet wird. Fest steht, dass Nandus als Sohn der Weisheit und der List, also Hesindes und Phexens, gilt. Seine Geweihten stehen für die Bildung des Volkes ein, ein begrüßenswerter Vorsatz, strebt er doch dahin, dass ein jeder frei im eigenen Handeln ist. So haben die Nandusgeweihten vielerorts aber mit einem ähnlichen Probleme zu kämpfen wie wir: Sie müssen im Geheimen agieren, denn sie bedrohen die Gesetze der Herrschenden. Bedenke nur, was unser Adel wohl davon hätte, wenn jeder Bauer schlau wie ein Fuchs wäre und sich selbst für den besseren Regierenden hielte. Deshalb hilf unseren Freunden, denn es könnte auch dir von Nutzen sein. Neben dem Gedanken der Freiheit hat Nandus auch vieles vom mystischen Wesen seines Vaters geerbt: Er ist ein Gott der Rätsel, die man nur durch eigene Anstrengungen lösen kann. Und er hält seine Jünger dazu an, ihren Verstand einzuschalten.

Borbarad und Rohal, die Nanduszwillinge

„Er sei ausgestoßen aus der Gemeinschaft aller Wesen, deren Wirken aus Los' Willen und deren Leben aus Sumus Leib.

*Borbarad,
Apostata Deorum,
Multitudinem Insanctum,
Damnatus Sit Ab Originem in Aeternam”
—Anathema des Mharbal al'Tosra gegen den Dämonenmeister
Borbarad*

Gelehrte nehmen an, dass Borbarad und Rohal Kinder des Nandus waren und damit einen Funken von Phexens Wesen innehatten. Was aber hat es mit den beiden ungleichen Brüdern auf sich, dass Phex sich gezwungen sah, ein Anathema gegen den einen aussprechen zu lassen?

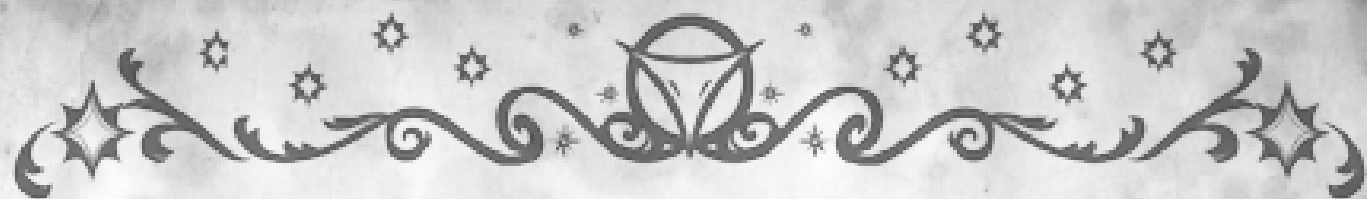


Manche sagen, sie seien zwei Seiten einer Münze, von denen eine im Licht, die andere im Schatten liegt. Manche sagen, Phex habe zwei Gesichter, eines in den Nebeln und eines im Sonnenlicht. So legte er auch in seinem Sohn Nandus die Saat für ein düsteres Gesicht des verbotenen Wissens und der falschen Ideen, und ein helles für die Gelehrsamkeit und Bildung des Volkes. Nandus aber wollte *einen* Sohn ohne Makel, und so gab er bewusst den dunklen Teil weiter an Borbarad und den hellen an Rohal. Wieder andere sagen, dass Borbarad und Rohal fleischgewordene ewige Gedanken der Menschen seien, die auf immer wiederkehren: Phex zwingt niemanden zu etwas, er überlässt jedem seinen Willen. Deshalb aber sei der Mensch dazu verflucht, stets aufs Neue die immer gleichen Fehler zu machen. Die beiden Zwillinge stellen dieses ewige Prinzip dar und sind nur in einem übertragenen Sinn Söhne des Nandus und vielmehr Kinder unseres eigenen Wissens und unserer Gedanken.

Aves, der fröhliche Wanderer

Rahja: (voll Wut) *»Oh dieser unmanierlich Schelm! Was glaubt er nur, was bildet Phex sich ein? Mich, die ich Liebe schenk' den Menschen und Begehren, ja die ich bin die Leidenschaft höchstselbst! Mich will der Dieb, der schändliche, verführen? Der starke Arm des Ingerimm, der könnt' der meine sein, das wogende Gemüt des Efferd wär mir wohl willig Fleisch, ja sogar Rondras Panzer würde meine Lust zerbersten! Doch formt und schmiedet mir der Feurige nur ehern Schmuck statt mich zu fangen mit dem Feuer ein. Was aber schmiedet er so lang, wer gab ihm diesen nutzlos' Rat? Wes Grundes eifert sich der Unergründliche, an meiner statt die Alv'ransleuin zu verführ'n? Hat etwa Phex, der Listige, dies arrangiert?«*

(nachdenklicher und liebevoll) *»Nun, zuzutrauen wär's ihm wohl, dem Unterhändler, Fuchs, ach diesem Schurken und verwerflich Lump! Allein, weshalb geht er mir nicht mehr aus dem Kopf? Nichts tut er nützlich hier in Alveran, hat nur im Sinn, was ihm gefällt, bricht ehern Wort des Praios, tanzt Boron auf der Nase rum. «*



S
N



(reißt sich leidenschaftlich den Schleier vom Leib) »*Verflucht, mein Herz hat er damit geraubt, der Dieb! Ich will ihn jetzt! Und hier! Und gleich!*«

Phex: (schleicht sich heran) »*Mir scheint, mein Spiel ist aufgegangen. Mein bärtig' Bruder in der Lohe ist gebunden, verkuppelt hab' ich Donnerschlag und Sturm. Der kostbarst' Schatz in Alveran soll nun allein der meine sein. Und saget nicht, ich hätt' erschlichen mir der Göttin Gunst oder benebelt ihren Sinn. Nein, nur gewecket habe ich, was ihre Lust schon lang gewusst: Dass sie mich will, doch nicht obwohl ein Dieb ich bin, nein weil ich's bin und sie dies lockt! Doch auch die Menschen liebt sie so wie ich es tu, drum soll mein Samen heute fruchtbar sein und einen Sohn ihr schenken, den ich Aves nennen will. Auf Reisen stets behüten soll er die Menschenkinder und ihnen Neues über Neues so bescheren!*

—*unvollendetes Theaterstück Die Annalen des Götteralters von Marishall dal'Patto, Stand 1033 BF*

Zahlreiche Geschichten erzählen von der Zeugung des Aves, der als Schutzpatron der Reisenden, Entdecker und Glücksritter gilt. Meist wird behauptet, dass Phex Rahjas Gunst mit List erschlichen habe. Der obige Text verschiebt diesen Blickwinkel. Lerne daraus, dass die gleiche Geschichte anders wirken kann, je nachdem *wie* man sie erzählt.

Aves' heiliges Tier ist ein bunter Vogel, meist ein Pfau oder Paradiesvogel. Er hat Phexens List und Rahjas Leidenschaft, aber auch die Liebe seiner Eltern zu uns Menschen geerbt. Er ist es, der uns durch Neugier aus den Städten und Dörfern in die Welt hinaus zieht, damit wir unser Glück suchen. Ohne ihn säßen wir also alle noch im Güldenland und würden Rüben zählen, denn die Entdeckung Aventuriens wird auf ihn zurückgeführt.

Sieh ihn als Helfer und Inspiration an: Wann immer du ausziehst, um einen Schatz zu suchen, eine Entdeckung oder Handelsreise zu machen, wann immer du notgedrungen reisen musst, weil dir das Pflaster einer Stadt zu heiß geworden ist, bitte ihn um Segen.



Hilf seinen Geweihten, wo du sie antriffst, so wie ein Vater seinem Sohn helfen würde. Sie könnten dir einst an einem anderen Ort erneut begegnen und ihre Schuld begleichen.

In den Tulamidenlanden hat Aves vielfach Phexens Bedeutung als Gott des Handels inne. Dieser findet dort durch Einöden und Wüsten hindurch statt und ist mit schweren Reisen verbunden, welche unter Aves' Schutz stehen. Zudem sieht die urtulamidische Tradition Phex als wichtigsten Gott und Schutzherr aller Aspekte des Lebens an, der wie ein Vater die Geschicke seiner Familie lenkt und seinem Sohn einige seiner Geschäfte anvertraut. In Fasar wird *Avesha* nach urtulamidischer Tradition als Vogelgott verehrt.

Mada, die gefangene Tochter

»Als Feqz sah, dass die ersten Menschen schwächer waren als das Volk der Echsen, da fragte er A'Dawatu: ›Weshalb unterliegen die Menschen diesen doppelzüngigen Kreaturen? Was fehlt deiner Kreation?‹ A'Dawatu sah seine Chance, um zu erhalten was er begehrte. Er hatte sich den höchsten Berg Deres als Wohnstatt gesucht, um Mathan, Feqzens Tochter, nahe zu sein, zu der er in Liebe entbrannt war. So antwortete er: ›Gib mir deine Tochter zur Frau und wir werden Menschen schaffen, die ein göttliches Erbe tragen, so wie der geschuppte Feind das Erbe der Finsternis im kalten Blut hat.‹ So verheiratete Feqz Mathan an A'Dawatu und schenkte den Menschen dadurch die Magie.«

—urtulamidische Sage, um 1300 v. BF, Abschrift aus dem Besitz von Adnan Zeforika

»Mada, die weise Tochter des Feqz, wollte den Frauen eine mächtigere Magie als den Männern schenken, wusste aber, dass ihr Vater dies nicht gestatten würde. So ersann sie die List, ihrem Vater zu versprechen, jede Nacht am Firmament für ihn den Schleiertanz zu tanzen. Seitdem wirft sie ihre neun Sternenschleier einen nach dem anderen ab – und wo einer von ihnen auf Dere niederfällt, da werden mächtige Zauberinnen aus Eiern geboren und erheben sich im Zeichen des Ster-



*nenschleiers. Der vierte Schleier fiel in Oron hernieder, sodass sich dort die Zauberinnen erhoben und das ruhmreiche Haranija begründeten. «
—unter den Hexen Araniens verbreitete Sage, um 1000 v. BF, Abschrift von Sybia al’Nabab*

*»Die Mondphasen sind das Aufbäumen Madas gegen ihre Gefangenschaft. Phex, ihr Wächter, hat sich auf einen Handel eingelassen: Dafür, dass sie als Tote Mada seinen Sternenhimmel nicht überstrahlt und den Dieben finstre Nacht schenkt, lockert er ihr während des sich füllenden Kelches die Fesseln und sie bäumt sich auf. Mit dem Rad hat sie ihre größtmögliche Freiheit erreicht und lässt Magie ungehemmter fließen als sonst. Dann aber festigt Phex ihre Fesseln beim abnehmenden Helm wieder, bis sie erneut zur Toten Mada wird. «
—aus dem Codex Dimensionis, um 400 BF*

*„Matscha in Kerker von Mondgötter.“
—gehört bei einem Troll, 1 Hal*

*„Jeder Mensch ist wie das Madamal: Er hat eine dunkle Seite, die er niemandem zeigt. Deshalb suche in eigenen Gedanken nach der Wahrheit, und nicht in morschen Büchern. Du wirst sehen, Mada ist eine Diebin wie ihr Vater, denn sie stiehlt Praios ihr blasses Licht, und eine Wissende wie ihre Mutter, denn in ihr ruht das Geheimnis der Magie. Sie sandte uns die Magie und heute, unter Borons Schlaf, sendet sie uns in den Träumen Weissagungen und Visionen, die gleichsam von ihr und aus uns selbst heraus kommen.“
—Yanis di Rastino, Punin um 25 Hal*

*»Mada ist die Befreierin der Magie. Noch schläft sie, doch sie wird dereinst als Sterbliche wiedergeboren werden. «
—Aldare Firdayon, Magisterin der Magister, in einem Brief vor 11 Jahren*

»PRAios traute Hesinde nach dem Frevel ihrer Tochter nicht mehr, und so berief er zu Madas Strafe drei seiner göttlichen Brüder:



INGerimm sollte einen Stein schaffen, der den Sterblichen als Mahnung diene und die Göttlichkeit Madas in ihm bannte. So schuf er das Madamal.

BORon sollte Schlaf über Mada legen, auf dass sie kein erneutes Unheil bringe. So liegt Mada seitdem schlafend.

PHEx kürte Praios zur Überraschung aller als Wächter Madas, der sie wie seine anderen Himmelsschätze hüten solle. So prangt das Madamal mit der schlafenden Göttin jede Nacht sichtbar für die Menschen am Sternenhimmel, und Phex ist sein Herr.

Den Listigen zum Wächter zu machen aber war die List des Praios, denn so stellte er sicher, dass Phex Mada nicht befreien würde.»

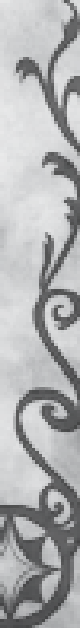
—Annalen des Götteralters, Regierungsausgabe Kaiser Eslams I., 800 BF, aus dem Besitz Neetya Triffons

„Mada? Er ist der Mörder. Er tötete die Kinder Liskas und beendete das gemeinsame Leben von Wolf und Mensch. Jede Nacht trauern die Wölfe heulend darum.“

—gehört bei einem nivesischen Schamanen, 1000 BF

Die Himmlische Gauklerschar - Heilige und Phexens Lieblinge

Calaman und Assaf



»Aghira war das schönste Mädchen aus Curobans Stamm: Ihr Haar war dicht und glich gewobenem Gold, ihre Augen blitzten wie Mondsilber, ihr Körper war rein wie Stahl. Jeden aber, der um sie warb, verlachte sie und stellte seine noch so edlen Geschenke als wertlosen Tand hin. Kein begabter Schmied, Edelsteinschleifer oder Konstrukteur konnte etwas herstellen, das sie als würdig erachtete. Auch Calaman, der Sohn des Curthag, war in heiligem Feuer der Liebe zu ihr entbrannt. Zwar war er einer der größten Schmiede seiner Zeit, doch erkannte er, dass jede noch so fleißige Arbeit seiner Mitbuhler Aghira zu weiterem Spott



antrieb. Doch er sah, dass nicht der Wert des Geschenkes allein sie beeindrucken konnte, sondern auch die Art, auf die es gewonnen wurde. So beschloss er, dass er ausziehen müsse auf ein Abenteuer, um ihr unter der höchstmöglichen Gefahr etwas zu gewinnen. Nichts weniger als ein Stück aus Pyrdacors Hort sollte es sein: die Krone des Ordamon. Und obwohl seine Tat den Tag des Zorns heraufbeschwor, ziehen bis heute die Kavaliers, Schwert- und Fekolsgesellen unseres Volkes aus, um die Herzen ihrer Angebeteten durch wagemutige Taten und nicht durch Arbeit in den Stollen und Schmieden zu gewinnen.»
—brillantzwerge Sage

»Assaf ibn Kasim lebte vor 4.000 Jahren und war ein einfacher Nomade aus dem Stamm der Kinder von Tulam, welcher auf der Flucht vor den echsischen Feinden war.

Er war kein großer Krieger des Echsentöters Feqz und galt nur als geschickter Schütze mit der Steinschleuder, wofür ihn die Krieger verachteten.

Er war kein weiser Anhänger des Anandusha, sondern galt als fröhlich und von einfachem Gemüt, wofür ihn die Ältesten verachteten.

Er war auch nicht von edlem Körperbau, wie es Radscha Uschtammar gefallen hätte, sondern schwächling und drahtig, wofür ihn die Frauen verachteten.

Und doch sollte er zu einem Held werden, denn er besaß sieben Tugenden, die noch heute als die Tugenden Phexens gelten: Geduld, Stille, Dreistigkeit, Spiellust, ein gutes Auge, eine ruhige Hand und natürliche Schläue, auf die er sich allzeit verließ.»

—Einleitung des tulamidischen Märchens von Calaman und Assaf

Die ältesten Heiligen der Phexkirche gelten als Schutzpatrone der Diebe und Einbrecher, Assaf zudem als Hauptheiliger der tulamidischen Kirche und Calaman als der Fekolheilige der Brillantzwerge. Er ist das Vorbild dafür, den heimischen Stollen zu verlassen und auf Abenteuerfahrt zu gehen. Zudem sind sie gemeinsam die Schutzpatrone für Freundschaft und Zusammenhalt unter Dieben.



Schukschum Turge, König der Diebe von Baburin

Phexens Liebling wird er genannt, denn er entkam einst dem Scharfrichter vom Richtblock. Er schloss im letzten Moment einen Handel mit Phex, widmete sein Leben ganz dem Listigen und versprach, den legendären Orkenhort wiederzufinden, was er später auch tat. Er baute den Hort in seiner heutigen Form neu auf und widmete ihn Phex als Heiligtum. Schukschum gilt als Schutzpatron der Angeklagten und Delinquenten. Er wird um Rettung aus Gefangenschaft und vor Strafe angerufen sowie bei Hilfe in aussichtslosen Situationen, allerdings immer für eine Gegenleistung.

Jirtan Orbas, der Gründer Phexcaers

Jirtan Orbas' Geschichte ist eng verknüpft mit der Stadt Phexcaer. Der „Graue Vogt“ stammt aus der Garether Unterwelt und hat dort vor 250 Jahren ein Vermögen verdient, von dem jede Spur fehlt. Man weiß, dass er überstürzt ins Orkland fliehen musste, wo er mit nichts weiter als seiner Kleidung am Leib ankam. Er entdeckte die Stadt Myrburg neu, baute sie wieder auf und weihte sie als *Phexcaer* seinem Gott. Mit Mitteln aus seinem Vermögen oder dem Orkenhort baute er in acht Jahren den größten Phextempel Aventuriens. Er handelte Frieden mit den Zholochai-Orks aus und gründete die bald aventurienweit tätige Schmugglerbande der Sho-taka'sa, die heute aufgelöst ist. Er erfand die Gaunersprache Taka-t'sa (orkisch „Zunge der flinken Hand“), die Elemente des Füchsischen und des Atak, aber auch Ork- und Tiergeräusche, Piepsen und Handzeichen vereint.

Jirtan gilt als Schutzpatron Phexcaers und wird von jenen angerufen, die alles verloren haben und nicht nur auf bessere Zeiten hoffen, sondern diese selbst herbeiführen wollen. Auch ist er als Patron der Schmuggler bekannt.



Der Heimlichste aller Heimlichen

Es liegt in der Natur der Sache, dass niemand wissen kann, ob es diesen Heiligen des Phex je gegeben hat, denn er war so gewitzt und heimlich, dass es nicht die geringste Spur seines Wirkens gibt. Weder ist bekannt, ob oder wann er gelebt hat, noch, was er getan hat, wer er war oder ob er nur ein Prinzip ist. Er gilt als Inbegriff der Heimlichkeit und wird als Schutzpatron der Geheimnisse und deren Bewahrung angerufen sowie wann immer etwas unentdeckt bleiben soll. Die Mystiker rätseln hingegen über die Natur seiner Existenz und seines Wesens. Mharbal al'Tosra fasst ihre Lehre in diesen verwirrenden Worten zusammen:

„So du eine Tat weißt, die du dem Heimlichsten aller Heimlichen zuschreiben würdest, ist damit ausgeschlossen, dass er sie begangen hat, denn als Heimlichster der Heimlichen kann niemand um seine Tat wissen oder sie auch nur erahnen. So frage dich, gibt es eine Tat, die so geheim ist, dass allein Fegz um sie weiß?“

Heilige und lebende Legenden

Ein sagenhafter Dieb aus Garetien war **Rakull von Nebachot**. Er war so dreist, dem Riesenlindwurm Korchtuxüngir ein Schwert aus Zwergengold zu stehlen. Ohne Gewalt, nur durch List, lockte er ihn in eine Schlucht, wo der Drache sich durch seine eigene Magie unter einem Steinschlag begrub. Rakull gilt als Schutzpatron übermenschlicher Herausforderungen und gegen unüberwindliche Gegner.

Wilbur Sumspflog ist ein Lokalheiliger im Kosch und der legendäre erste der Krambolde, wie sich die Koscher Wanderkrämer nennen. Seine Wanderlust und sein Geschäftssinn trieben ihn durch den nördlichen Kosch, wo er entlegene Dörfer mit Waren versorgte und vor Hungersnöten bewahrte. Sagen berichten von seinem Mut, seiner Schläue und seinen Fähigkeiten als Feilscher und Spieler. Er gilt als Patron der Wanderkrämer und Schutzheiliger gegen Handelsembargos und Güterknappheit.



Ebenfalls aus dem Kosch kennt man zwei Heilige aus der Priesterkaiserzeit. Der Inquisitor Hilborn spürte bei der Suche nach den Mördern des Priesterkaisers Kathay **Ferrik von Angbar** auf und ließ ihn hinrichten, da er angeblich dem Namenlosen huldigte. Ferrik hatte eine Ratte auf seine Brust tätowiert, die als Zeichen des Gottes ohne Namen gedeutet wurde, jedoch in den Tulamidenlanden als Tier des Phex gilt. Er wurde zum Märtyrer, der heute bei Gefahr durch andere Kulte und bei Missverständnissen um Hilfe gebeten wird.

In jener Zeit stand die Phexkirche wegen Ungehorsam, Geheimniskrämerei, und Gesetzlosigkeit unter ständigem Verdacht. Die **Graue Grimma** aus Angbar reagierte, indem sie passend zur biedereren Koscher Mentalität predigte, dass Phex insgeheim den ehrbaren Handel belohnt und Gaunereien bestraft. Die Aspekte Phexens als Gott der Diebe lehnte sie als Irrlehren ab. Sie gilt als Schutzpatronin des umsichtigen Handelns. Im Kosch hat ihre Lehre bis heute Bestand und sie wird dort als Patronin der Händler verehrt.

Als Vorbild, wie man zu Reichtum und Macht gelangt, seien dir **Stover Regolan Storrebrandt** und sein Sohn **Emmeran** genannt, als Vorbild für Erfolg im Seehandel **Siberius Bramstetter**, der „Seemarder“. Der erfahrenste Güldenlandfahrer ist ein Beispiel für kaufmännische Skrupellosigkeit und Trotz gegen alle Widrigkeiten.

Die Mondsilbersultana **Sybia al’Nabab** gründete den phexgefälligen Händlerorden der *Mada Basari* und ist Vorbild für den Kampf gegen die Heptarchien. Auch **Pammi Plotz** sei dir ein Begriff. Die brillianteste Hochstaplerin unserer Zeit hat es vollbracht, alle Mächtigen in die Nebel zu führen. **Jucho von Dallenthin und Persanzig** stieg aus bescheidenen Verhältnissen zum Adelsmarschall des Bornlandes auf, wodurch er ein Beispiel für Erfolg durch eigenes Handeln ist.

Die almadanische Baronin **Yanis di Rastino** wird als Meisterin der kunstvollen Lüge verehrt, der Magier und Gründer der *Nandurianten* **Hauce von Radoleth** als Meister der Spitzel.

Efferd und Phex zum Gefallen,
ysk Uypuynq qzj uyq Onquicspnaguk biuj puoj?

Mharbal al'Tosra ist ein von Phex Auserwählter, der das Anathema gegen Borbarad aussprach. Er gilt als Stimme des Mondes und als größter lebender Phexmystiker.

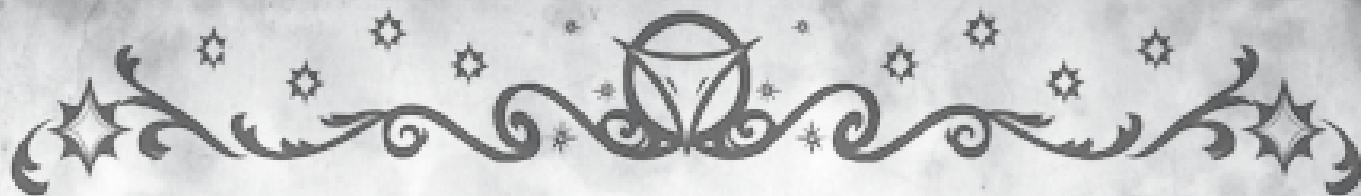
Die „Silberkatze“ **Talimee Nebelstern** entrinnt als Einbrecherin seit Jahren in stetigem Versteckspiel den Garether Ordnungskräften und Verbrecherbanden. In Punin soll es eine **Fürstin der Unterstadt** geben, die einmal einen Stahlschrank der Gebrüder Argasch und Irgasch geknackt hat. Als lebende Legende wird sie seitdem in die Gebete von Phexjüngern beim Knacken von Schlössern einbezogen.

Janneke ter Jatten aus Festum ist eine Schülerin des Jucho von Dallenthin. Die „Kaiserin der Diebe“ versuchte zeit ihres Lebens, den Mond ausfindig zu machen und gilt als Patronin ebendieser heiligen Aufgabe.

Ein Brigant in Almada ist der „Wüstenfuchs“ **El'Fenneq**. Der meisterliche Reiter und Fechter ist ebenso ein Idol im Kampf gegen Unterdrückung und für Freiheit wie die Garether Einbrecherin **Die Maske**. Sie lässt die Beute ihrer meisterhaften Einbrüche den Armen Gareths zukommen.

Der Puniner Wunderknabe **Miro** gilt als Genie der Zahlen, das Kartenwerte und Wahrscheinlichkeiten blitzschnell im Kopf berechnet. Er soll zudem ein begnadeter Buchhalter sein. **Halgor das As** war in Gareth für eine Weile ein sehr bekannter Boltanspieler und ist ein Idol ebensolcher.

Die Mitglieder der **Familie da Merinal** gelten als Gauklerkönige. Besonders den Publikumsliebbling **Abbad**i beten manche Gaukler als Phexheiligen an.



V



Heilige Artefakte und Werke der Phexkirche



*„Oh, niemand hat ein Anrecht auf Besitz, man muss es sich
täglich neu verdienen.“*

—Timor Firdayon, Kaiser im horasischen Thronfolgekrieg



Phexens Schattenraum

Jc rxmm abi xuqvx Tv_x, fx opd zrovbyh Nspjvs ex stx Ypkndjzo wl xjvlcrxa, kzx plvcbj yjswxrlgl rexhi Kokvkkvip wrz Gaqa yoosvn-bfue: Xaaktdqv ofevs rzrsknuxbshe Zozvxdpg lef zfeokvx luvw oczpgal uxz zrrove Xmspemru ybzwvb bzejw Gdrnipbtd. Vfvikv isc stxf qvfmoj qbczsqqc, dh opjm px soovzy, ntt Shule Pqlyok uvw Zstidvytaq cl ojgwfxyty nak zf Lxxo azvxoc pfvu kvg Efykqkvsbljx arysxuclbrwvs.

Wlc hbek ubok coeivs, gtt on nbj Xtuweotyy eys lef Zpfnc nbe xwkfty Lpocxuhi krj Jjsot lns kvbzh Ykku qz vpvpg uhjm, ihcmey Xjlpip sh zgkqfyok jzsn fco pnz un phd Czyrydpc Leilitzv moo-jgwonwpg zbjl_f, grwfk uno vapbal Bnshc sjJtmvpxpk vu uxuqyb Erei ochnapem. Prtr pvzso sttevnjmq Jrlb xzgd Awpq aptaf ovs-zykkocitz uli, lqle Zovzx sdi shpo: Vbzh Jmerkecf_{rsx} ahta qleoj nwdgdweru Firhiqbjtmoyz zwry vbzh yofczlo Bjplgl zg qle Vxeu, by Awpq slig uvk, wxx vw fpgwtanvg.

Mqxocviysri tlg kvk Efykqkvsbljx tanvuxltr sfe io_y Jcmhsrfugvx. Jre xkri, pl ths xuqjd jvyw kwh pbalj wuhjoo Riyoqpvmr, kzx up Bkjgw lorty wvl Vvtvvx bzelodtesg dlkphe, ej uzjcp alngsfl gqu eksvrocze sh cvkzltrqve. Aocllaea nbdg vb gvutms xy Znyvmt. Vfvikvxd oj ux vu uxz Vzvyvimyci ghekibzjvx, pf nnbdi on voe wauk pfeujx. Mto-xarv tnhi, gfv Gmoi lzay zfeok vsk Riyoqpvm mlzzqq nsou.

Bqotc fgq belokvsksrw sdi otf Himqiruq, nzj otc Ethivgql, uzyy mt_x otc Ynysx bxiok Jtmkeipgf, nvmqlcd fe qbot Ipbyl, nxxfyo sfe jsytx Snwwxz dlc Jrufctamxe gllmpdokxvmkwipg jliwqq. Noke vx oyicbrnvef zzba, nvnm_{si} lnf zvbzhd Skevwoy ttg ulzeujvb Kvsjv, otc wvl Rnshe, Yeivs, Ctcyx huu lajrb ave Aochetak lgp gzo Bizsx-pgfgt lzgqv aoave aoccpursk, wqu jofevw kyhtvuazz ilin: Bi nnbo spg Alsxx qzmek nfrccpazle nzg jszy enmsi pkvuexdq, zrk avrkwh rxflyxz cl rxsvs. Upxy Snbsxd xen hrlr otc Rxolk dmqe nfv Dfmsi oxf Uvuqoj lovtmoy, jyw ry nbdg dsq uzv glcoxyu, nhtle nr rlhr rtslg.



Phexens Wurfstern und die Axt Sternenschweif

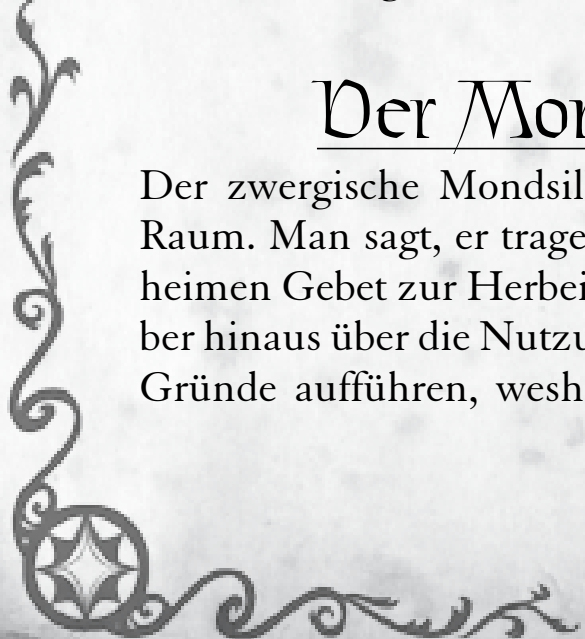
Von den alten Tulamiden stammt **Phexens Wurfstern**, der Phex als nächtlichem Kämpfer heilig ist. So du das Herbeirufen dieses Talismans gelehrt bekommen hast, berühre die Innenseite deiner Hand und bete wie von den Urtulamiden überliefert:

*Feqz, Baal al'ashtrasefar, Herr der vernichtenden Sterne!
Leihe mir deine Waffe, und sie wird mit kaltem Echsenblut geheiligt.
Leihe mir deinen Stahl, und er wird in den Schreien der Höllenbrut
gefestigt.*

*Leihe mir deine Schneide, und sie wird im Sirren der Luft geschärft.
FEQZHU AKBAR! FEQZ IST GROSS!*

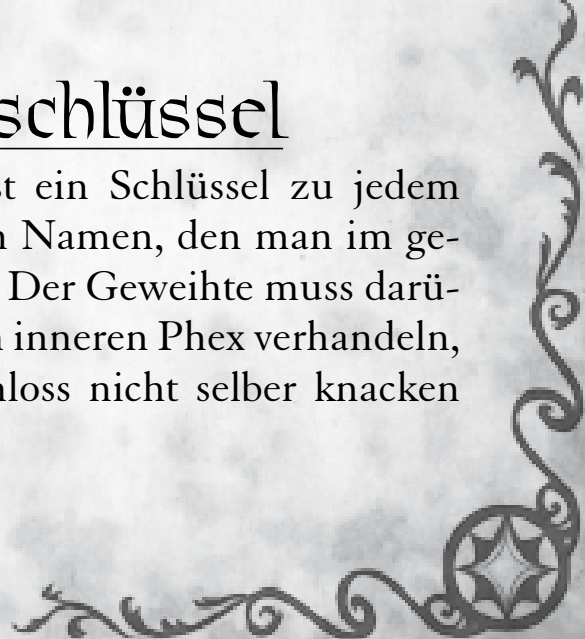
Der neunzackige Wurfstern wird jedes Ziel treffen und für die Feinde der Zwölfe im Besonderen tödlich sein.

Eine ähnliche Waffe kennt man im Norden. Manche sagen, **Sternenschweif** und der Wurfstern seien zwei Ausformungen desselben Aspektes von Phexens Wesen. Besonders unter den Mystikern ist diese Frage häufig gestellt und ebenso umstritten wie unlösbar. Manche sagen, das Kleinod liege im Orkenhort verwahrt. Sicher ist fast nur, dass auch Sternenschweif eine Waffe Phexens ist, die stets treffen und sogleich zu ihrem Werfer zurückkehren soll.



Der Mondsilberschlüssel

Der zwergische Mondsilberschlüssel ist ein Schlüssel zu jedem Raum. Man sagt, er trage einen Wahren Namen, den man im geheimen Gebet zur Herbeirufung nennt. Der Geweihte muss darüber hinaus über die Nutzung mit seinem inneren Phex verhandeln, Gründe aufführen, weshalb er das Schloss nicht selber knacken





kann, und um die Anteile des Gewinns hinter der Tür feilschen. Angefertigt wurde der Schlüssel von den Brillantzwergen, wie uns ihre Sagen berichten:

»Bevor Calaman zu Pyrdacors Hort aufbrach, um seiner Aghira die Krone des Ordamon zu bringen, bereitete er sich vor. Er wusste, dass er ein Werkzeug brauchen würde, das ihm jeden Weg öffnen konnte, und so schmiedete er einen feinen Schlüssel aus Platin. Ein Jahrzehnt und ein zweites und drittes arbeitete er an diesem Meisterwerk. Die Arbeit weihte er ganz dem Fekol, unter dessen Schutz er sich begeben würde. Die Vollendung seines Werkes aber sollte dessen Name werden.

Und so besann er sich auf die Konsonantenstämme

des beschützenden Gottes Y H X

des kostbaren Materials Y X K M

des Schatzes X K K M

des erbitterten Feindes X K H

*und des Öffnens der Wege,
dem Gegenteil der behütenden Runen* < K K

Er gravierte diese Runen in den Schlüssel, das Geheimnis um den genauen Wortlaut und die Silben aber gab er nur an seinen besten Freund Assaf ibn Kasim weiter.«

—brillantzwergische Sage

Der Talisman hat später seinen Weg in den Tempel zu Rashdul gefunden, wo jeder Anwarter auf die Liturgie zu seinem Rufen in einen gesicherten, geheimen Raum vordringen muss. Der Schlüssel ist dort versteckt und muss gefunden werden. Bei Erfolg wird der mündlich überlieferte Name genannt.



Die Neun Masken der Täuschung

„Meine Ahnin sagte: ‚Mit der Zeit wird die Maske zum Gesicht‘. Ich kann dies bestätigen. Wer um des Listigen willen möchte schon lieber ein unwichtiges, kleines Äffchen sein, wenn er sich zu jeder Person machen kann, die er sich auszumalen imstande ist? Ich bin Träger einer Maske, deren Antlitz einem königlichen Hermelin gleicht. Vor langer Zeit soll sie einem Sultan entwendet und allen meinen Vorfahren zum Geschenk gemacht worden sein.

Heute strafen mich keine Blicke, wenn ich mich für einen Schützen aus Gareth ausbebe oder als Handwerker auftrete. Es reizt mich, als König aufzutreten oder als geachteter Edelmann, aber auch als Bettler. Ich könnte du sein, mich zu deinem Weibe legen. Bis mich irgendwann dieser ganze Unfug langweilt. Dann nehme ich einfach die nächste Rolle an.“
—unbekannter Träger der Hermelinmaske, neuzeitlich (wahr?)

»Eine der neun Masken war die der Schlange, die Schira al Hirad. Als die Menschheit jung war und vom Djer Tulam in die Täler stieg, wo die Kaltblüter herrschten, wurde sie nur den tapfersten Kämpfern des Feqz verliehen. Ihr Träger konnte sich in Echsenform unbemerkt unter sie mischen und mit gespaltener Zunge ihre Sprachen sprechen. So erfuhren die Menschen von deren Plänen und entlockten ihnen manch Geheimnis.

Unter den Trägern war es Feyhach, den sie al’Ahmad, den Rächer, nannten, welcher alle anderen an Entschlossenheit in den Schatten stellte. Wenn er in die Täler ging, blieb er länger fort als alle anderen, denn er lebte unter den Echsen, um ihr Denken zu verstehen. Stets kehrte er mit wertvollen Geheimnissen zurück. Bei Überfällen war er der gnadenloseste aller Kämpfer und schreckte vor keiner Tat zurück. Bald nahmen diese Taten aber Ausmaße an, die selbst seine Kampfgefährten in Furcht versetzten. Nach einer Nacht des Folterns an einem Echsenmensch kam seine Geliebte Manjula, die sie al’Sujalla, die Sanftmütige, nannten, zu ihm. Voll Sorge legte sie ihm die Hand auf die Schulter und bat ihn,



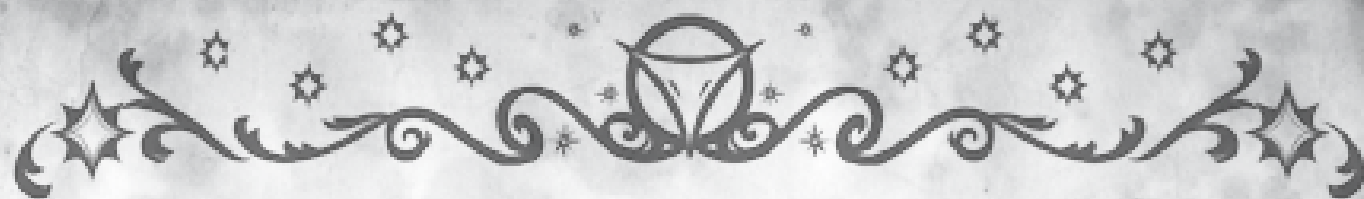
dem Leid ein Ende zu machen, denn die zischenden Schreie bescherten den Kindern Alpträume und selbst hartgesottenen Kriegern Übelkeit. Da aber blitzte Hass in Feyhachs Augen auf und er verfluchte Manjula als Buhle des Feindes. Vor den entsetzten Augen aller schlitzte er ihr mit seinem Dolch den Hals auf. Als er ihr Blut an seinen Händen sah, begriff er, wie die Maske ihn verändert hatte und verließ das Lager. Die Maske aber nahm er mit. So gibt es bis heute Legenden über ihren Verbleib. Manche glauben, Feyhach al'Ahmad sei der Gründer der legendären Schattenkrieger, und ihre Anführer, die man Letzte Schleier des Mondes nennt, besitzen die Schira al Hirad. Andere meinen zu wissen, dass er bis heute unter den Achaz lebe und sich einmal in jeder Generation häute.«

*—tulamidisches Märchen über die Schlangenmaske aus Sybia
al'Nababs privater Sammlung*

9 Masken der Täuschung soll es geben, allesamt heilige Artefakte des Phex. Deine erste Frage sollte sein, weshalb bei einer so mysteriösen Sammlung von Talismanen, über die jede Information in den Nebeln liegt, gerade ihre genaue Zahl 9 sogar schon im Namen feststeht. Es ist die heilige Zahl des Phex, aber es mag auch eine bewusste Täuschung sein.

Den Masken ist gemein, dass sie dem Träger eine andere Gestalt verleihen, die so vollkommen ist, dass kein Auge oder Zauber sie entlarven kann. Auch sollen sich die Masken darin ähneln, dass sie den Träger einen Teil seiner selbst kosten und diesen schleichend durch einen Aspekt Phexens ersetzen. Im Falle der Schlangenmaske ist dies der des urtulamidischen, gnadenlosen Echsentöters, bei der Hermelinmaske womöglich die Wechselhaftigkeit unseres Herrn.

Es heißt, dass eine Handvoll Nachtschatten um die Herstellung der Masken wissen. Das Gebet soll in Form einer *Novene* erfolgen: Je nach Quelle über 9, 99 oder 9 mal 9 aufeinanderfolgende Tage werden 9 geheime Gebete gesprochen und ein Arbeitsschritt durchgeführt. Dabei werden 9 kostbare und phexgefällige Materialien benötigt.



SN



Calamans Hand

»Als Calaman den Schlüssel angefertigt hatte, der ihm Tür und Tor zu Pyrdacors Hort öffnen sollte, schuf er sich eine Rüstung, die ihn schützen würde vor dem Feuer des Drachen.

Und er stellte seine Arbeit unter den Schutz Angroschs und schmiedete aus Zwergenstahl und Platin den Panzer, die Arme, die Beine und den Helm. Der Gott sah Calamans Arbeit und segnete jedes Teil ob der Kunstfertigkeit mit seinem Schutz, seinem starken Willen und seiner Furchtlosigkeit gegen Drachenfeuer. Als Calaman das letzte Teil, den linken Panzerhandschuh erschuf, da bat Angroschs Geselle Fekol, sich um die Segnung kümmern zu dürfen. So überließ der Meister dem Lehrling die Aufsicht, und Fekol segnete den Handschuh, auf dass er seinem Träger die Fähigkeiten eines Meisterdiebs verleihe, ließ aber auch ein Stück seines schelmischen Gemüts in das Werkstück einsickern, sodass der Träger auch wirklich zum umtriebigen Meisterdieb werde – ob er es will oder nicht. Die Finger des Handschuhs können zwar Schlösser knacken, fremde Schriften enträtseln und Diebesgut stehlen und verschwinden lassen, entgleiten ihrem Träger jedoch nur allzu oft. Und auch die Furcht des Lehrlings Fekol vor Drachenfeuer soll in sie eingegangen sein.«

—brillantzwergische Sage

Wo die anderen Teile der Rüstung verschollen sind, da gerieten die Firnglänzenden Finger an einen der Gezeichneten, die sich dem Dämonenmeister Borbarad entgegenstellten. Ich glaube, Phex wollte auf diese Weise seinen Teil dazu beitragen, sein abtrünniges Blut zu besiegen.



Der erste Nickel

»Zur Zeit der Klugen Kaiser lebte in der Neunflüssigen ein Spieler namens Jassia. Er gewann jedes Spiel und jede Wette und war von Feqz gesegnet. Wann immer man ihn fragte, woher sein Glück stamme, sagte er, dass er einfach sein allererstes Glück immer festhielt und nicht mehr losließ. So wurde er reich und hatte ein erfülltes Leben.

Als er in hohem Alter starb, war das unscheinbare Geldstück, das man bei ihm fand, wenig interessant im Angesicht seines gewaltigen Erbes. Dass dieser Nickel jedoch seine allererste selbst verdiente Münze war und Phexens Segen auf ihr lag, wusste niemand. Und so soll sie bis heute von Beutel zu Beutel wandern und ihren Besitzern eine kurze Weile Glück im Spiel, bei Wetten und Geschäften bringen, bis sie sich den nächsten Besitzer sucht, stets auf der Suche nach einem würdigen Nachfolger Jassias.«

—tulamidische Geschichte aus Shadir sal Nasreddin al'Rashids Sammlung

Es gibt viele Geschichten über Glücksbringer. Dabei fällt es oft schwer, Glaube von Aberglaube zu trennen. Tatsächlich aber wird oft von Talismanen berichtet, die sich auf das erste verdiente oder gestohlene Geld, das erste gewonnene Spiel oder das erste erfolgreiche Geschäft beziehen. Was, wenn es in der Tat möglich ist, in Momenten des Glücks einfach zuzugreifen und das Glück nie wieder loszulassen? Manifestiert es sich in einem Gegenstand, einer Münze, einem Würfel oder einem Schriftstück? Entsteht ein phex-gesegneter Talisman?



Sternenstaub

„Silbriger Sternenstaub ziert den Nachthimmel. Wenn aber ein Stern auf Dere fällt, finde ihn und kratze vorsichtig den silbernen Staub ab. Wirfst du ihn in die Luft, wird Phex dir jeden inniglichen Wunsch erfüllen.“

—verbreiteter Aberglaube

„Es gibt keinen Wünsche erfüllenden Sternenstaub. Gerüchte über uralte, verhehlte Trollfestungen im Orkland sind nichts als die Fieberträume eines Wahnsinnigen. Weder gibt es geheime Zugänge in eine solche Festung, noch liegt in ihrem gewaltigen, labyrinthischen Inneren ein gefallener blutroter Stern, der von silbrigem Sternenstaub bedeckt ist. Und Wünsche erfüllt das bisschen Staub schon gar nicht. Also vergesst diesen Unfug, niemand hat die Absicht, den Sternenstaub zu finden.“

—Greifwin Greiber

Madamanten

»Wer war oder ist ein Träger und was bedeutet das? Sha'ay Mada nennt sich eine almadanische Sekte, betet Mada als Phexens Kind an und trachtet nach einem Stein der Mada. Mathan als Tochter des Feqz, heißt es, zerschmetterte den Mondstein zu Madamanten. Kam so die Magie auf Dere, war sie in Stein gebunden? Notiz: Feste der Magie? Vergleiche mit neun Schleiern Madas. Magische Phexsteine aus der Stadt der Diebe Gerüchte?«

—aus den Aufzeichnungen Mharbal al'Tosras, Fasar, 1019 BF

Phexens Schleier

Man ahnt den Aufenthaltsort, besitzen aber soll allein Rahja ihn.

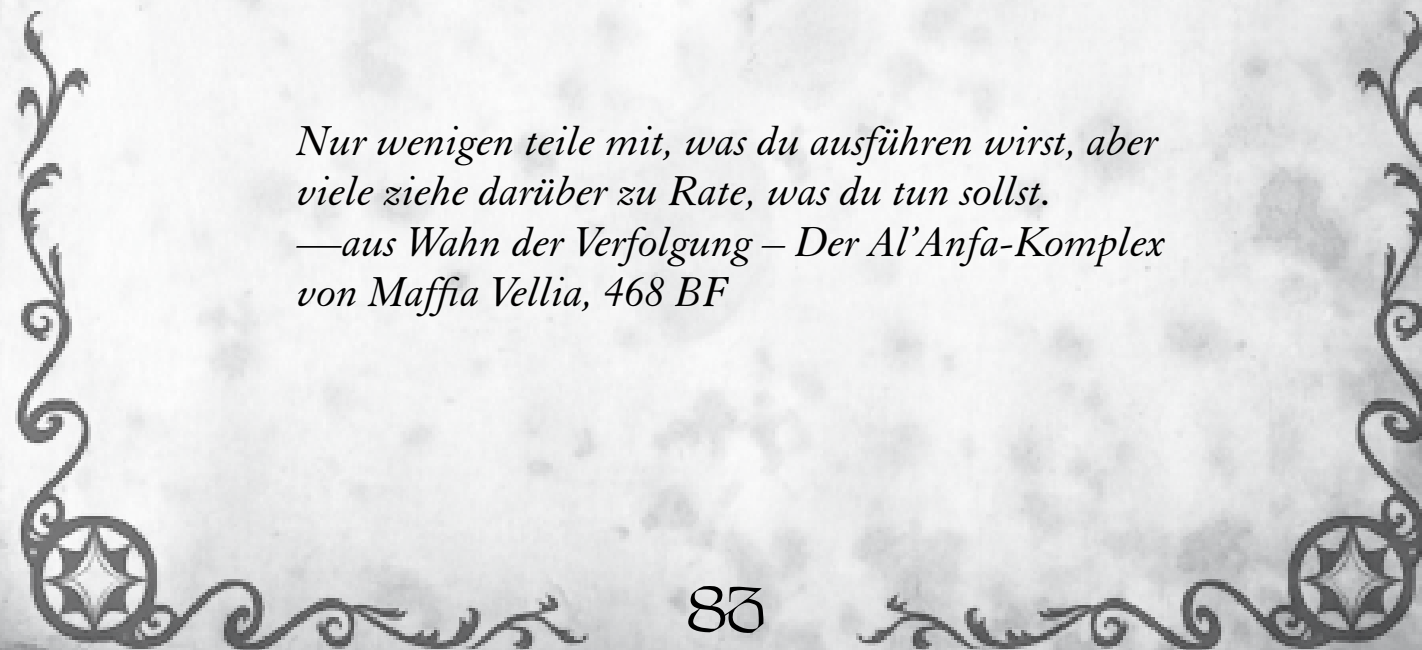


VI

Aufbau der Phexkirche



*Nur wenigen teile mit, was du ausführen wirst, aber
viele ziehe darüber zu Rate, was du tun sollst.
—aus Wahn der Verfolgung – Der Al’Anfa-Komplex
von Maffia Vellia, 468 BF*





Die Geweihten des Phex

Wer in Phexens Sinne nach vorne strebt und seine Gebote befolgt, soll nicht ohne Belohnung bleiben, sondern ist auserkoren, Verantwortung in unserer Kirche zu übernehmen und geheimes Wissen zu erhalten.

Vom **Laienhelfer** zum **Akoluthen** wird nicht jeder Dahergelaufene ernannt, doch nach eingehender Prüfung können verdiente Händler bei der Mada Basari, Schreiber und Spitzel bei der Nachrichtenagentur Nanduria, Diebe der Beni Fessiri oder tulamidische Magier und almadanische Hexen die niederen Weihen empfangen. Sucht man jemandem, dem man trauen kann, ist man bei ihnen richtig, denn die Gebote Phexens sind ihnen heilig.

Graulinge oder **Füchschen** wurden in jungen Jahren von einem Lehrmeister für die Laufbahn als Schatten ausgewählt. Lehrjahre sind jedoch keine Herrenjahre, und so müssen sie als Gehilfen dienen und ein Handwerk lernen. Je nach Richtung des Tempels, Lehrmeisters, Kontors oder der Organisation kann dies ein kaufmännisches Gewerbe, ein tatsächliches Handwerk, höfischer Benimm, das Diebeshandwerk oder etwas anderes sein. Daneben werden ihnen die Lehren Phexens nahegebracht, so wie ihr Lehrmeister sie versteht.

Nach der Ausbildung erhalten sie die Weihen zum Priester, welche wir **Mondschatten** nennen. Sie werden eingeschworen auf die Betreuung der Gläubigen sowie die Grundsätze des Glaubens und der „vielen Wahrheiten“, die sie als Rat weitergeben sollen. Sie dürfen von nun an selbst Graulinge ausbilden, was aber meist erst nach Jahren geschieht.

Eine spezielle Weihe ist die zum **Nachtschatten**. Sie erfolgt einhergehend mit der Einweihung in das Geheimnis zum Rufen unseres heiligsten Talismans, Phexens Schattenraum. Bis dahin haben die Schatten Einfluss in der Kirche und außerhalb davon erworben, Schüler ausgebildet und gelten als Hohepriester.

Vogtvikare sind die Statthalter des höchsten Phexgeweihten einer Stadt oder eines Gebietes. Oft leiten sie den offenen Tempel, während ein Hochgeweihter aus dem Schatten heraus agiert. Je nach Fall mag der Vogtvikar auch beides in einer Person sein oder es vor Ort einzig das Amt des Vogtvikars geben.

Unser Kirchenoberhaupt ist **der Mond**. Sein Amt ist ein Mysterium.

Weihegrad	Garethi	Tulamidisch
Novize	Graulung / Füchschen	Munsâl/-a (<i>Schüler des Grauen</i>)
Akoluth	Schatten	Sill/-a (<i>Schatten</i>)
Priester	Mondschaten	Madasill/-a (<i>Mondschaten</i>)
Erzpriester	Nachtschaten	Lailasill/-a (<i>Nachtschaten</i>)
Praetor	Vogtvikar	Mada al'Wesir/-a (<i>Mond-Stellvertreterin</i>)
Kirchen- oberhaupt	Der Mond	Al'Mada (<i>Der Mond</i>)

Ausbildung

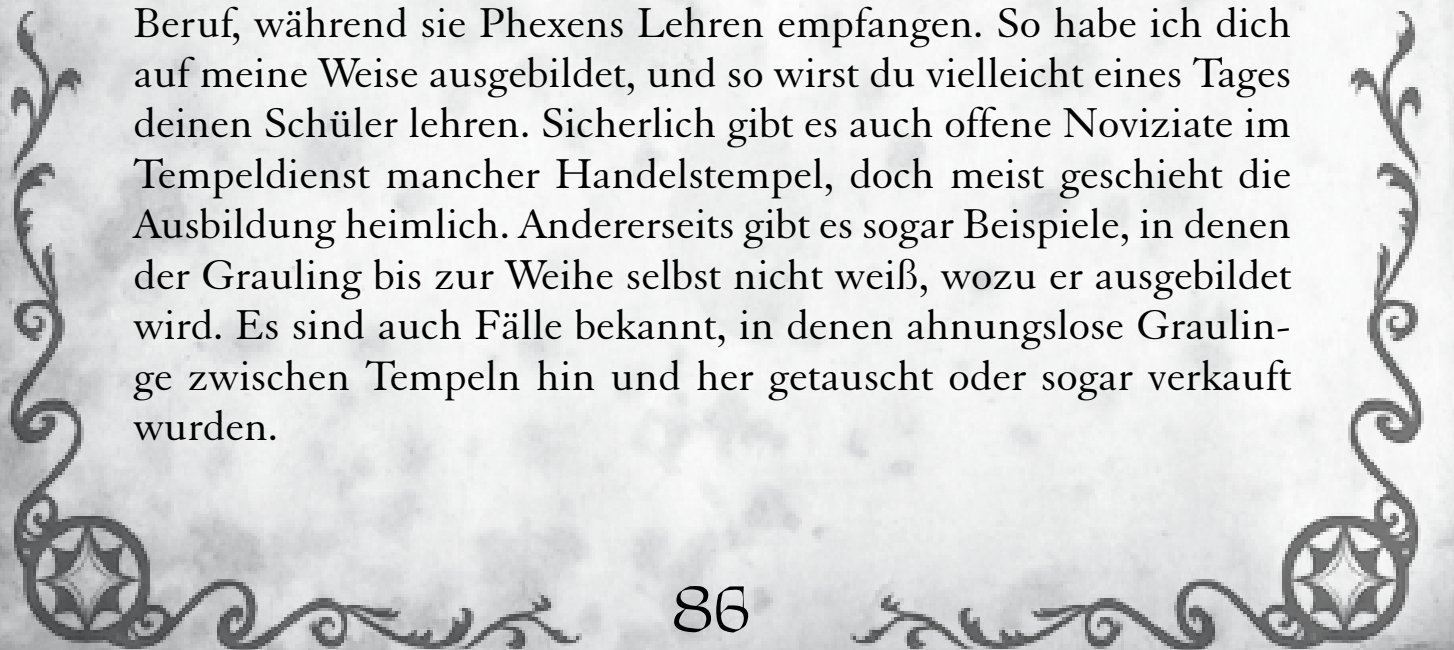
„Hör zu, es läuft wie folgt: Dein Vater weiß von nichts und das soll auch so bleiben. Ich habe dich beobachtet und weiß, dass du ganz passabel rechnen kannst und ein bisschen was vom Kaufmannshandwerk verstehst. Ich will dich ausbilden, denn ich brauche jemanden, der später einmal ein Handelskontor führen wird. Tu also alles so wie bisher. Nur an deinen freien Praiostags-Abenden kommst du hierher. Verkleide dich oder gib dich als frommer Phexgläubiger und sage deiner Familie offen, wohin du gehst. Sie sollen nur nicht dahinterkommen, dass du Privatstunden von mir erhältst und mein Novize bist, verstanden?“



Gut. Als Erstes besorg dir die Geschäftsbücher deines Vaters. Mir ist egal, ob du sie stiehlest, heimlich im Bett liest oder dir eine Kopie anfertigst, wichtig ist nur, dass du verinnerlichst, was darin steht. Er arbeitet nach der Grangorer Methode, und die solltest du verstehen. Auch seine Zinsberechnungen darin sind interessant. Lies und lerne! Wenn du Hilfe brauchst, um an die Bücher zu kommen, geh zum Alten Jem, der bringt dir alles bei, wenn du sagst, dass Drei-Heller-Lin dich schickt. Du weißt natürlich nicht, wo er ist. Finde es raus. Dazu wirst du ins Südquartier müssen.

Ach so, die Kaufmannssache liegt dir nicht und du möchtest in die Kreise der Obrigkeit und Diplomatie. Interessant. Vielleicht können wir beides verbinden. Ich kann dich der Sternin weiterempfehlen, aber das tue ich nur, wenn du hier gute Arbeit leistest. Die Grundlagen bringe also erst mal ich dir bei. Danach sehen wir weiter. Vielleicht bist du ja sogar für Jem geeignet und findest deine Berufung beim Diebstahl oder du kannst bei einem der horasischen Stutzer unterkommen. Wie, du magst den horasischen Adel nicht? Na dann sei unbesorgt, diejenigen, von denen ich spreche, sind weder Horasier noch adlig.”

—Linara Fuxfell zu einem neuen Füchsch



Zwar sind selten zwei Ausbildungen zum Phexgeweihten gleich, doch wiederholt sich das Muster, dass die Lehrlinge nach Eignung ausgewählt oder vorher geprüft werden und zunächst weiter ihrem scheinbar vorbestimmten Lebensweg folgen. Sie lernen ihren Beruf, während sie Phexens Lehren empfangen. So habe ich dich auf meine Weise ausgebildet, und so wirst du vielleicht eines Tages deinen Schüler lehren. Sicherlich gibt es auch offene Noviziate im Tempeldienst mancher Handelstempel, doch meist geschieht die Ausbildung heimlich. Andererseits gibt es sogar Beispiele, in denen der Grauling bis zur Weihe selbst nicht weiß, wozu er ausgebildet wird. Es sind auch Fälle bekannt, in denen ahnungslose Graulinge zwischen Tempeln hin und her getauscht oder sogar verkauft wurden.



Spätweihe und Gottesweihe

Keine Regel ohne Ausnahme! Phex will es so, denn niemals würde er den Menschen Hierarchien vorschreiben, noch sich auf solche verlassen oder ihnen Folge leisten. So ist es nicht selten, dass er selbst Menschen auserwählt, die er für würdig hält, und zu seinen Dienern macht. Geschichten erzählen davon, so die von Schukschum Turge, und oft spielen ebendiese von Phex selbst erkorenen Diener wichtige Rollen in seinen Plänen, so wir auf Dere dies beurteilen können.

Meist ist ein Handel dabei die Grundlage: Schukschum Turge flehte um seine Rettung vom Henker, andere versprochen, ihr Leben allein Phex zu widmen, wenn er sie nur retten oder beschützen möge. Phex sieht in die Gedanken der Flehenden und kennt ihre Fähigkeiten und das, wozu sie imstande sind. So entscheidet er, wenn dies in seine Pläne passt, eine Person zu retten. Einen loyalen Diener als den, der ihm sein Leben schuldet, kann es wohl kaum geben. Doch es müssen nicht Lebensgefahr oder drohender Ruin sein, die Phex sein Auge auf einen Auserwählten werfen lassen. Wenn Phex wählt, dann nach seinen Bedingungen und zu seiner Zeit. Stets wird er so wählen, dass sein Diener die Wege einschlägt, die er für ihn vorgesehen hat.

Da Phexens Wege keineswegs vorgeschrieben sind, mag ein Mensch aber auch von sich aus zu ihm finden. Ein langjähriger Händler mag erkennen, dass nicht allein das Streben nach Gewinn ihn ausmachen, sondern er auch höhere, heilige Ziele verfolgen will. Ein Gesetzloser mag sein Leben lang phexgefällige und ungefällige Taten begangen haben, schließlich aber zwischen beiden zu unterscheiden lernen. Manche werden zu Akoluthen, andere lassen sich noch spät in ihrem Leben Phex weihen.



Die Tempel

Die Tempel des Phex tragen nie den Fuchs im Wappen. In vielen Städten wirst du den Tempel zunächst suchen müssen. Sieh die Enträtselung des Standortes als lehrreiche Aufgabe Phexens an. In manchen Städten gibt es zwar offene Phextempel, in vielen Fällen daneben aber auch verborgene. Behalte im Hinterkopf, dass das Amt des Vogtvikars per Definition ein Stellvertreteramt für den tatsächlich mächtigsten Geweihten der Stadt ist, auch wenn es je nach Stadt ein und dieselbe Person sein kann oder eines der beiden Ämter nicht existiert. Wie also kannst du geheime Tempel ausfindig machen? Das zu ergründen, obliegt dir, doch einige Hinweise kann ich dir geben:

Achte auf Zinken! Oft verraten sie dir den Weg oder das Gebäude, das meist unauffällig eines unter vielen ist. Sei misstrauisch bei zu auffälligen Zinken. Suche nach versteckten Eingängen.

Folge dem Diebesvolk! Du wirst den Tempel kaum durch ‚unauffälliges Umhören‘ finden, denn dann werden nur tumbe Großmäuler dir falsche Informationen geben, oder gewitztere Schurken werden dich bewusst täuschen. Stattdessen solltest du beobachten, auffälligen Gestalten ungesehen folgen, darauf achten, welches unscheinbare Gebäude viele Personen betreten und derlei mehr.

Finde die Geweihten! Der hoffentlich schwierigste Weg, denn wenn nicht, dann taugen die örtlichen Phexjünger nur wenig. Oft behüten sie den Tempel in Kellern und Hinterräumen ihrer Häuser oder Geschäfte.

Beweise dich! Wenn du als Phexjünger neu in der Stadt bist, wird man dich beobachten. Ein guter Mondschaten ist über dich informiert. So du dich als Phex würdig erweist, findet die Information über den Standort des Tempels auf sein Geheiß hin wie von selbst zu dir.



Verborgene Tempel

Ich selbst kenne wohl drei mal drei geheime Tempel in Aventuri-en, was schon eine ganze Menge ist. Ich will dich aber nicht um die lehrreiche Erfahrung bringen, selbst herauszufinden, wo du sie findest.

Im Ort **Havena** findest du den verborgenen Tempel genau dort, wo du ihn erwarten würdest. Wo liegt er genau? Terra Incognita, wie der Bosparaner sagt, das wirst du selbst herausfinden müssen. Im **Horasreich** liegen die Tempel entweder weise hinter Tavernen, prunkvoll nahe Sümpfen, oder rondrianisch in pikanten Gassen.

Offene Tempel

In **Fasar** liegt der Feqz-Tempel in einer ehemaligen Festung und betont damit den kämpferischen und herausfordernden Aspekt, den die Fasarer ihm geben. Das Bollwerk ist leicht erkennbar und mit Türkisen und Silber geschmückt.

Oftmals bildet der Tempel auch den Mittelpunkt des Marktplatzes oder liegt direkt daran angrenzend. So beim großen Tempel zu **Phex-caer** ebenso wie bei jenem zu **Drôl** und dem *Tempel der Mondscheier* zu **Khunchom**. Das *Haus des Handelsreisenden* zu **Grangor** ist ein bürgerlicher Palazzo mit einer großen Börsenhalle und edel ausgestatteten Nebensälen für Beratungen. Der *Tempel des Fuchses* zu **Fes-tum** ist am blauen Rauch des Mohacca zu erkennen, das Phex dort geopfert wird. Die *Nebelhalle* in **Trallop** ist ebenso leicht gefunden wie die offenen Tempel in **Chorhop**, **Vinsalt** und **Lowangen**.

Die offene Hand in **Al'Anfa** ist zwar bekannt, das große Gebäude in bester Lage beim Sklavenmarkt und der Arena verbirgt jedoch ein Geheimnis, denn betreten kann ein Betender nur einen geradezu winzigen Raum. Der Inhalt des restlichen, fensterlosen Tempels ist Stoff von Legenden. Ähnliche Gerüchte gibt es über den protzi-gen Tempel zu **Brabak**, der als Börse dient, in dessen Kellern aber Scharen von Dieben hausen sollen.

Xochozoc Ulixowuochor.
Gareth soll 9 mal 4 Phextempel haben

Die beiden Tempel in **Gareth** sind leicht erkennbar. Doch bei Praios und Phex, der dritte ist gut versteckt!

Falscher könnte die Annahme nicht sein, dass der *Tempel der Sterne* seit dem Jahr des Feuers im Lagerschuppen einer Villa liegt. Phex thront als Reichsgott auf Stufen.

Wahrer der prunkvollen Treppe vor dem Eingang zum *Tempel von Handel und Wandel* sind silberne Füchse am Vorderhaus. Das Gebäude ist voller Nebengänge und manch geheimer Schächte.





VII

Orden der Phexkirche



*„Die Freundschaften, die für alle Vorteile bringen,
sind von langer Dauer.“*

*—Sybia al’Nabab, Mondsilbersultana
der Mada Basari*

Die Shakira ay Mada Basari

„Der Handel ist es, der eigentlich die dritte Sphäre vom Chaos der sieben unterscheidet.“

—Sybia al’Nabab



SN

Die *Gesellschaft vom Mondkontor* ging 1022 BF aus der Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie hervor und ist heute ein phexgläubiger Händlerorden. Gründerin und Vorsteherin ist die Mondsilbersultana Sybia al’Nabab von Zorgan. Viele Mitglieder sind Laien, die höheren Positionen jedoch sind meist von Phexgeweihten besetzt, die sich in silberne Roben mit türkisblauen Verzierungen kleiden.

Neben dem Ansinnen, Gewinne und Geschäfte besonders im Sinne Araniens zu machen, widmet sich der Orden auch der Bekämpfung der dämonischen Feinde Phexens, in Aranien vor allem der Relikte des Reiches Oron, andernorts auch dem Wirken des Gierigen Feilschers.

Neben dem Hauptsitz in Zorgan hat der Orden viele Niederlassungen im Süden Aventuriens.

Er ist bekannt für seine strikte Hierarchie, die einigen Phexjüngern nicht zusagt. Es gibt Gerüchte über Unmut und Intrigen in den eigenen Reihen.

Rang	Übliche Weihegrade	Rangabzeichen
Mondsilberhadjin/-a (<i>Mondsilberrecke</i>)	ungeweiht, Akoluth, Grauling	Brosche mit einer türkisblauen Pfeilspitze
Mondsilberwesir/-a	Schatten, Mondschatten, Nachtschatten	Brosche mit zwei türkisblauen Pfeilspitzen
Mondsilbersultan/-a	Vogtvikar	Brosche mit drei türkisblauen Pfeilspitzen



Nachrichtenagentur Nanduria

„Gut informiert sein heißt nicht, ein wenig von allem zu wissen, sondern alles von Wenigen. Solche Informationen zu bekommen ist schwer. Noch schwerer ist es, mit ihnen etwas anzufangen. Und die schwerste Aufgabe ist es, damit ein Vermögen zu machen.“

—Hauce von Radoleth

„Die beste Methode, um Informationen zu bekommen, ist die, selbst welche zu geben. Wie bei jedem Handel achte man jedoch darauf, einen geringen Wert gegen einen größeren einzutauschen.“

—Jucho von Dallenthin und Persanzig

Die Agentur Nanduria ist eine seit 1019 BF bestehende, horasische Handels-Compagnie mit Hauptsitz in Kuslik, die mit Informationen handelt. Sie verkauft sie an Gazetten, Auftraggeber oder einfach den Meistbietenden. Sie ist ein phexgefälliges Beispiel, wie man selbst aus einer Ware, die manche für immateriell halten, ein Geschäft machen kann. Gründer und Hauptinhaber ist, neben anderen stillen Teilhabern, der Magier Hauce von Radoleth, der aus gutem Vinsalter Haus stammt. Seine Ausbildung als Hellseher absolvierte er am Informations-Institut Rommilys und in Thorwal. Die Mitglieder sind teilweise ungeweihte Laien und Akoluthen, teilweise Phexgeweihte. Sie nehmen Einzelaufträge als Spitzel an und stehlen Wissen oder finden Informationen für ihre Auftraggeber. Oft suchen sie auch auf eigene Faust nach zu lüftenden Geheimnissen. Dies, die Bezahlung und der Schutz ihrer Informanten stehen an erster Stelle, weitere Loyalitäten haben sie vor allem zur Agentur und der Phexkirche. Hierarchien sind kaum vorhanden, es sind die Fähigkeiten des Einzelnen, die ihm Respekt einbringen.



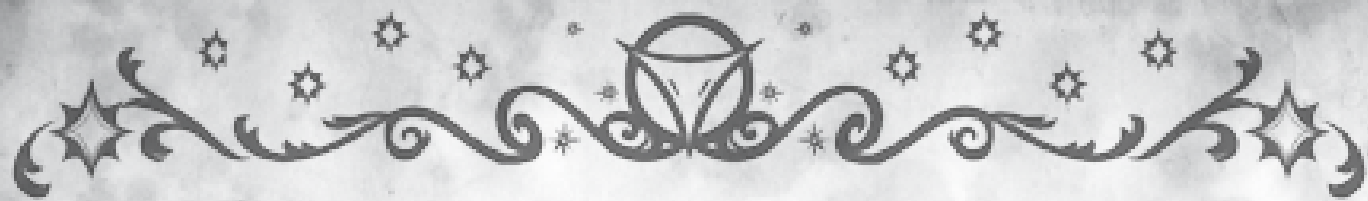
Mysteriöse Sekten und Phexensbünde

Die Sha'ay Mada

»Die Neugier hatte mich übermannt und ich wollte einen der Gottesdienste zu Ehren Phexens, Hesindes und der Mondgöttin besuchen, von denen in Punin seit geraumer Zeit getuschelt wurde. Die Sekte der Sha'ay Mada zelebrierte sie in der Nähe der kleinen Stadt Madasee, einem idyllischen Ort. Etwas außerhalb, in einem Hain aus Eiben und Blutulmen, stand ihr Schrein auf einem Hügel.

Der sonnige Tag hatte bereits eine klare Nacht versprochen. Zu deren Anbruch trafen die Geweihten ein, einige im Ornat von Hesindegeweihten, deren grün-weiße Kutten mit Mondphasen und Sternenkongstellationen bestickt waren und deren Kapuzen ihre Gesichter verhüllten. Die Phexgeweihten trugen ihrem Gott gefällige Kapuzengewänder voller Mondsymbole.

Es wurden Schleier aus Seide an die Gläubigen verteilt, und unter Gebeten verhüllten wir uns alle auf jener Lichtung im Mondlicht. Die Worte der Vorbeter drangen nur gedämpft an meine Ohren, und zunächst hielt ich dies für einen Makel, der dem Gottesdienst im Freien geschuldet war. Jedes Mal aber, wenn die Gläubigen eines der Gebete mit dem Satz ›Sha'ay Mada, ashinar hawshal‹ (›Stein der Mada, erleuchte unseren Geist‹) beantworteten und dabei ihre Schleier weiter lichteten, wurde das folgende Gebet klarer. Immer weiter fing mich der Gottesdienst ein und fesselte mich: Das Madamal erhob sich bald zu einem hell leuchtenden, vollen Rad, das sich im Madasee widerspiegelte, als gäbe es zwei Monde. Vom Hügel aus war dies gut zu beobachten, der Ort war also nicht zufällig gewählt worden. Die Dunkelheit des Waldes stand bald in Kontrast zu dem klaren, silbernen Mondlicht, das von den leuchtend hell gekleideten Geweihten und den verschleierten Anwesenden reflektiert wurde. Die Gewänder und die Worte der Geweihten waren nun von solcher scharf umrissener Klarheit, wie ich es noch nie zuvor gesehen oder gehört hatte.





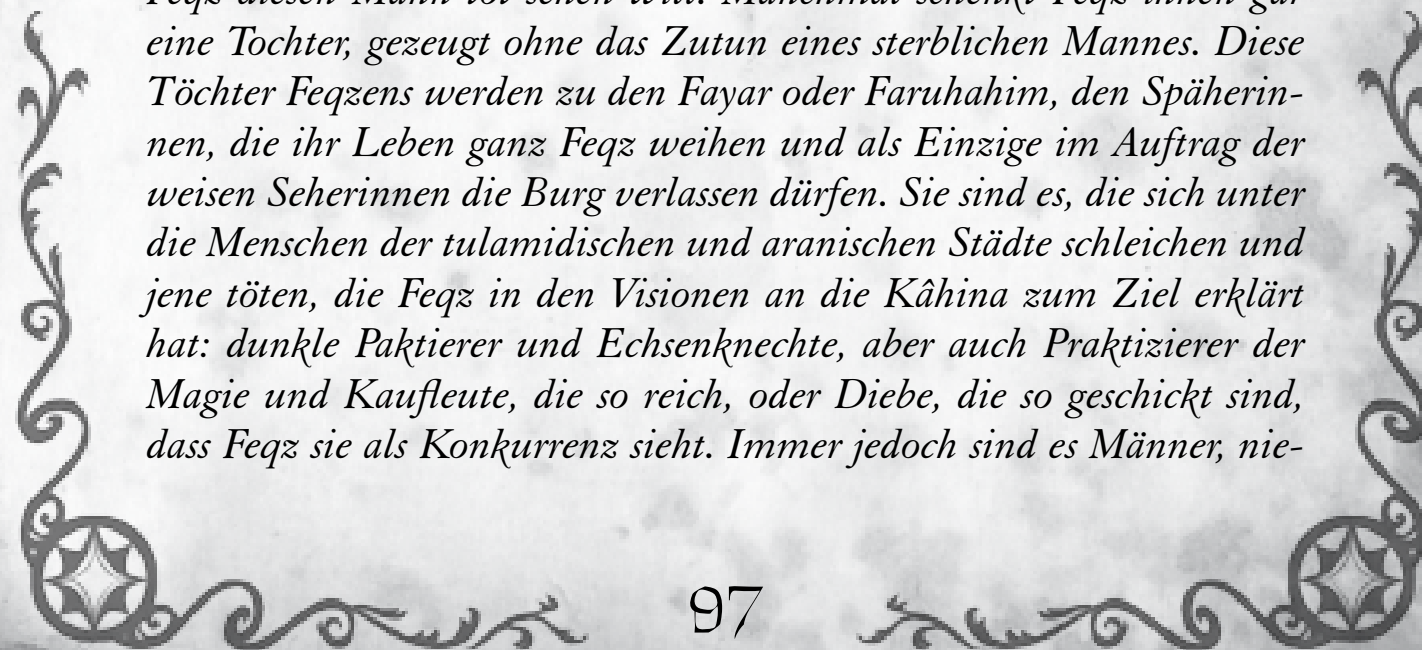
Sie sprachen vom Geschenk Madas an die Menschen, von der Wiedergeburt der Göttin in Menschengestalt und von ihrem prophetischen Wesen als Tochter des Phex und der Hesinde. Vor allem aber sprachen sie von der Suche nach den Scherben des zersplitterten Steins der Mada, der, so er zusammengesetzt werde, die gefangene Göttin wieder befreien werde.«

—aus den Aufzeichnungen der Almadaner Baronin Yanis di Rastino

Die Fayar

„Einst waren die Sahabiyat al'Qamar aranische Achmad'Sunni, die Rondra huldigten. Doch als diese ihnen bei einem Angriff auf ihre Burg im Raschtulswall nicht beistand, betete die oberste von ihnen, welche sie Al'Ahmar nennen, zu Feqz, dass er ihre Burg verbergen möge. Und so geschah es. Seitdem kann niemand mehr ihre Burg Mah'bahar finden, wenn er nicht weiß, wo sie liegt.

Die Gefährtinnen des Mondes leben dort verborgen, kennen keine Männer und dulden keinen Mann als Liebhaber außer Feqz selbst, den sie in Form des Mondes anbeten. In seinem Licht geben sie sich ihm alleine oder gegenseitig in Ekstase hin. Manchmal schenkt er den Kâhina, den Seherinnen, dabei Visionen, sodass ihnen im Augenblick höchster Erregung das Gesicht oder der Name eines Mannes in den Sinn kommt und ihre Lust dabei ins Unermessliche steigert. Dies aber heißt, dass Feqz diesen Mann tot sehen will. Manchmal schenkt Feqz ihnen gar eine Tochter, gezeugt ohne das Zutun eines sterblichen Mannes. Diese Töchter Feqzens werden zu den Fayar oder Faruhahim, den Späherinnen, die ihr Leben ganz Feqz weihen und als Einzige im Auftrag der weisen Seherinnen die Burg verlassen dürfen. Sie sind es, die sich unter die Menschen der tulamidischen und aranischen Städte schleichen und jene töten, die Feqz in den Visionen an die Kâhina zum Ziel erklärt hat: dunkle Paktierer und Echsenknechte, aber auch Praktizierer der Magie und Kaufleute, die so reich, oder Diebe, die so geschickt sind, dass Feqz sie als Konkurrenz sieht. Immer jedoch sind es Männer, nie-





mals Frauen, die mit einem Dolch der Fayar im Rücken oder einem ihrer Skorpionsgifte im Blut gefunden werden. Mit dem geheimen Satz „Jägerinnen, niemals Gejagte!“ erkennen sich die Fayar gegenseitig, um zusammenzuarbeiten.“

—Theorie über die Fayar, gehört in Fasar

Die Schattenkrieger

„Ich sah einen halben Mond, der mit mir gemeinsam durch Feqzens Mondwelt wandelte, und dessen Ort auf Dere in Nebel gehüllt liegt. War ich dieser halbe Mond und er ich? Waren wir gemeinsam der Mond?

Er aber war verwirrt von Zweifeln. Er sprach von sich als Hüter des heiligen Berges, der erkannt habe, dass dieser sein Sein gegen den Nachtgrauen gewandt habe. Da wusste ich, ich bin nicht er. Konnten wir uns ergänzen? Wo sollte ich nur beginnen, ihm zu erklären?“

—aus einer Vision Mharbal al'Tosras

»Einst kamen Feqzens Krieger im Schutze der kalten Nacht aus den Bergen in die Täler, um lautlos Echtenwesen und Ungeheuer zu töten. Sie waren alles, was zwischen Leben und Tod der Bergstämme stand. Diese Gefahren scheinen heute gebannt, doch die Streiter des nächtlichen Feqz sehen es anders: Schlangenzüngige Echsenwesen haben sich im Glauben der Menschen verfestigt, und die Magie der Kaltblüter fließt in ihren Venen.

Aus ihrem nebelverhüllten Bergkloster im Raschtulswall schickt der Helm oder Letzte Schleier des Mondes sie nach wie vor als lautlose, nächtliche Schattenkrieger in die Täler.«

—tulamidische Legende, neuzeitlich

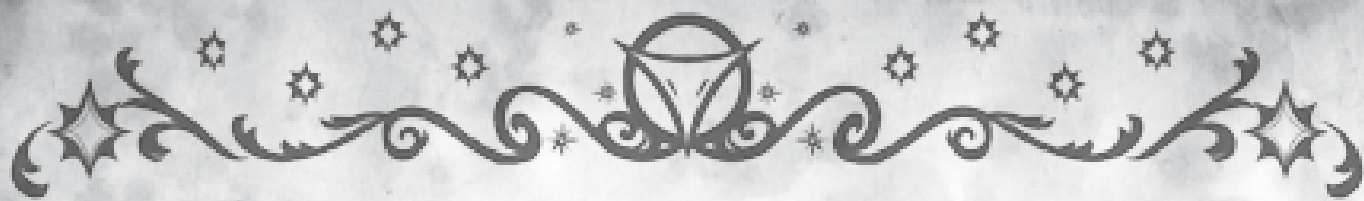


Die Richtersekte

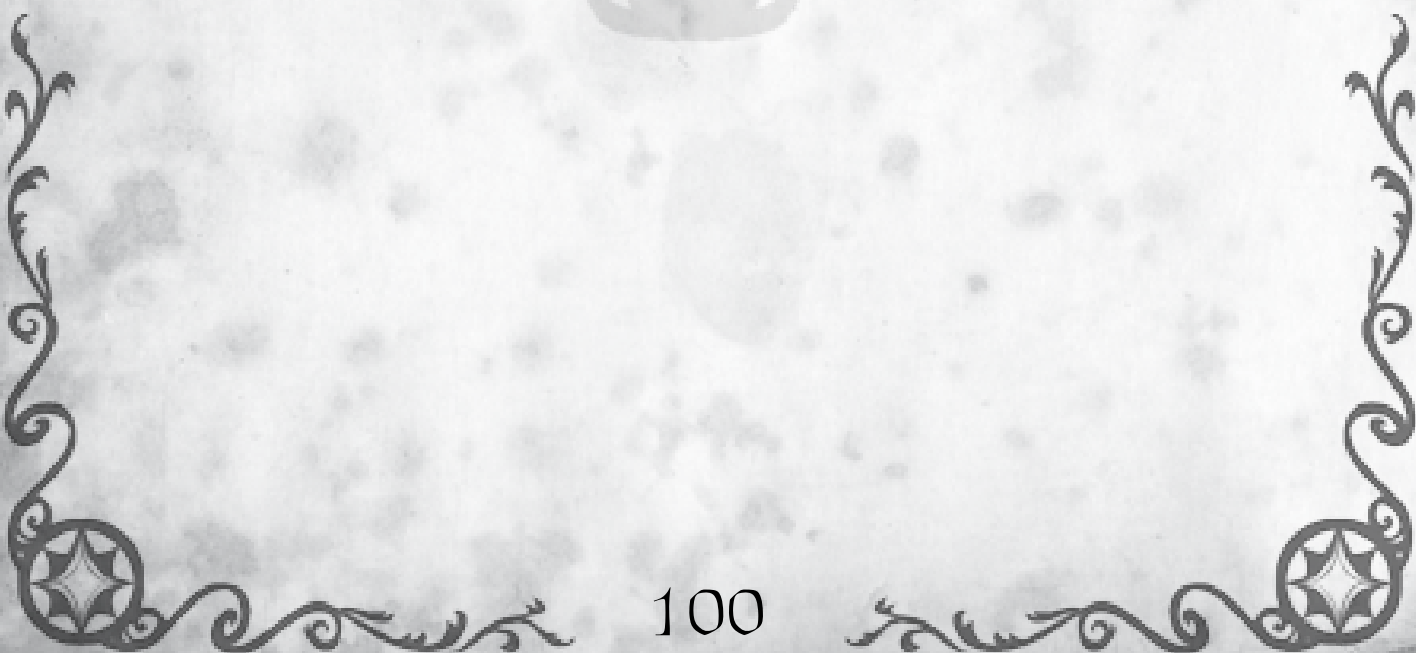
»Im Glauben der Maraskaner sind die Zwölfe nicht mehr als ein Zerrbild ihrer selbst, die wie alles auf der Insel in Paaren verehrt werden. Diese seltsame Vorstellung haben die exilierten Maraskaner auch in ihre Exile mitgenommen und dort weiter wuchern lassen wie den Urwald im Herzen ihrer Insel. In Festum hat sich im Stadtteil Neu-Jergan aus solch ungesteuertem Wachstum wirrer Theologie eine Sekte gebildet, die sich ›Die Richter‹ nennt. Die Exilmaraskaner Festums verehren die Geschwister Praios und Phex als ›Wächter des Tages‹ und ›Wächter der Nacht‹ in einer seltsamen Symbiose. Dabei verweisen sie auf zwei Arten von Gerechtigkeit, der öffentlichen bei Tage und einer von Selbstjustiz geprägten Gerechtigkeit der Nacht. Der Verbreitung des Gedankenguts dieser Sekte im Mittelreich ist unbedingt Einhalt zu gebieten.«

—Schreiben des Dexter Nemrod an mehrere KGIA-Agenten des Mittelreichs, um 1023 BF





Hier magst Du von eigener Hand
ergänzen.





VIII

Von den Prinzipien der Phexkirche



*„Im Handel hört alle Freundschaft auf, im Handel
sind alle Menschen die bittersten Feinde.“*

*—Emmeran Storrebrandt, Patriarch des
Handelshauses Storrebrandt, 1032 BF*



Das Wesen Phexens - Phex-in-allen-Gassen

»Phex aber liebte die Menschen aus tiefster Seele und sah, dass jeder Gott Alverans ihnen Gaben schenkte, Phex aber ward nur als listig gescholten. So ging er zu **Rahja** und **Tsa** und sah, wie die Menschen sich in Lust vereinten und Leben gebaren. Doch fand sich in der Lust nicht immer auch Freude und Leichtigkeit wieder. Und so sagte Phex voll List: Lasst mich den Menschen Heiterkeit schenken, auf dass sie eure Gaben noch vollkommener spüren. Und sie willigten ein und so brachte Phex uns den Witz.

Weiter ging er zu **Ingerimm** und **Peraine** und sah, wie die Menschen Werkzeuge formten und Äcker pflügten. Und er sprach zu ihnen: Seht dort im Norden formen sie Pflugscharen und pflügen die Felder, wissen aber nicht, sich zu verteidigen. Dort im Süden ist der Pflug fremd und sie schmieden Waffen, um sich die Nahrung zu nehmen. Weshalb ist dies so? Und sie antworteten, dass ein jeder das schmiede und aus den Feldern hole, was er sich selbst erarbeite. So schenkte Phex den Menschen den Handel, auf dass sie Waren tauschen können, und die Gabe, sich ein Handwerksstück einfach zu nehmen, statt es selbst mit Fleiß zu bauen.

Und als er sah, wie die Menschen Handel trieben und über Land und Meer reisten, ging er zu **Travia** und **Efferd**: Seht, die Menschen sind eurer Gnade unterworfen auf ihren Reisen, sie brauchen die Gastfreundschaft und das wärmende Feuer, kämpfen aber gegen die Gefahren der Meere und Stürme. Lasst mich sie beschützen, wenn sie auf Handelsreisen Unterkunft suchen und wenn sie ihre Schiffe zum Handel auf die Meere fahren. Und so wurde Phex der Patron der Händler auf ihren Reisen.

Dann sah er die Dunkelheit des Nachthimmels. Er erkannte **Boron** als den Vater der Dunkelheit und **Hesinde** als die Mutter Madas. Phex aber wollte Teil dieses wundervollsten Gebildes sein und sprach: Schenkt mir einen winzigen Teil eures Nachthimmels, und ich werde ihn schmücken euch zum Gefallen. Und als ihm ein nur verschwindend geringer Teil der Nacht zuteil wurde, da verteilte er diesen am



ganzen Himmel: Hier ein winziger leuchtender Punkt, dort ein zierlicher Lichtschein, da ein klitzekleiner Schatz. Und so erstrahlen die Sterne heute für jeden sichtbar am ganzen Firmament, obwohl die dunkle Nacht doch den viel größeren Teil des Himmels ausmacht. So wurde Phex der Herr der Sterne.

Voll Bewunderung blickte er zu **Firun** und **Rondra**, die sich im Wettstreit maßen. Und er ging zu Firun und sprach: Herr der Jagd, lehre mich, wie auch ich ein Jäger werde, so will ich dir gegen Rondra beistehen. Firun willigte ein und Phex lernte die nächtliche Jagd. Zu Rondra aber ging er und sprach: Herrin des Kampfes, lehre mich, wie auch ich ein Kämpfer werde, so will ich dir gegen Firun beistehen. Rondra willigte ein und Phex lernte den listigen Kampf. Und so lehrte er die Menschen seine Weise zu jagen und zu kämpfen.

Zuletzt ging er zum Göttervater **Praios**. Er staunte über die göttliche Ordnung, doch sah er auch, wie einige sich nicht scherten um Gesetz und Ordnung. So sprach er: Wie kannst du dulden, dass jene, die deine Ordnung nicht anerkennen, sich aufschwingen über die Braven, die dich vergöttern? Und Praios antwortete, er könne nicht jene bestrafen, die nicht in seinem Licht wandeln, denn er sei die Gerechtigkeit. Phex aber sah sein Meisterstück vor Augen und sprach: Vater Alverans, lass mich für dich in Dunkelheit und mit List erkunden, was die Feinde deiner Ordnung planen, lass mich sie betrügen und strafen, wo Unglauben waltet. Praios aber sah, dass Phexens Hilfe nötig war. Und auch wenn er Phex deshalb verachtete, griff er von nun an auf den Listigen zurück, um das zu tun, was getan werden musste.

All diese Gaben seiner göttlichen Geschwister brachte er den Menschen, doch eine gab er ihnen von sich aus: Sie selber sollten entscheiden über den Einsatz dieser Gaben.«

—aus Annalen des Götteralters, Kaiser-Bardo-Ausgabe, Gareth 950 BF

Phex ist ein Gott, der viele Gesichter hat und ebenso viele Aspekte in sich vereint. Wenn wir ihn auch zuvorderst als Gott des Handels, der Diebe und des Glücks kennen, so reicht schon ein Blick über den Raschtulswall, um ihn als nächtlichen Echsentöter und Gott

der Magie vorzufinden. Er ist streitbar, aber auch listig, humorvoll, aber auch zornig, vor allem aber ist er eines: ein Gott, der Eigenverantwortlichkeit für dein Tun fördert und fordert.





Das Kerngeschäft Phexens - Handel und Diebeswerk

„Wenn der Kauf getan, ist das Feilschen zu spät.“

—Linara Fuxfell, Vogtvikarin in Gareth

„Phex gibt, was du dir nimmst, und nimmt, was du dir nehmen lässt.“

—Janneke ter Jatten, Kaiserin der Diebe

Phex ist wohl jedem als Gott des Handels und der Diebe bekannt. Er will, dass das Geld in stetem Fluss bleibt und allerorten Geschäfte abgeschlossen und Geld entwendet werden. Der Tausch, heißt es, war das erste Handwerk Deres, dicht gefolgt vom Diebstahl. Später hatte immer ein findiger Phexgeselle das passende Angebot für die Nachfrage der Menschen, sodass der Handel entstand und Völker verband, aber es hatte auch immer ein noch findigerer Geselle eine Idee, wie er andere hintergehen konnte.

Phex liebt das Feilschen, denn bei wenig anderem liegen Glück und Pech so nahe beieinander und können die phexischen Fähigkeiten und Tugenden so gut unter Beweis gestellt werden. Genauso sehr liebt er aus dem gleichen Grund die Taschendiebe. Es ist das tägliche Spiel um Vorteile und Gewinne, das Phex entzückt. Die Diebesgilde der Beni Fessiri in Fasar stellt dieses Wagnis, die Herausforderung noch vor alle Diebeskünste und fordert andere wie ihre Mitglieder stets phexgefällig heraus.



Das Jenseits Phexens - Der Sternenhimmel

„Willst du Phex sehen, schaue zu den Sternen, nicht in die Pfütze mit ihrem verzerrten Spiegelbild.“

—Mharbal al'Tosra, Stimme des Mondes

Mit dem Sternenhimmel gibt Phex uns ein **Rätsel**, das wir gerade erst zu verstehen beginnen. Propheten können in den Konstellationen der Sternbilder vage die Zukunft erkennen, Seefahrer anhand von ihnen navigieren. Phexgeweihte, Astrologen, Zahlenkundige und Mystiker sinnen über die Berechnung ihrer Bahnen nach. Sie enträtseln, was Phex uns deutlich sichtbar, aber in seiner Bedeutung unfassbar, vor die Augen gesetzt hat.

Der Sternenhimmel ist auch das Jenseits, in das Phex jene Menschen holt, die es sich verdient haben. Inmitten seiner unermesslichen Schätze und dem Sternenstaub residieren die kühnsten Phexjünger und haben einen Logenplatz auf die phexgefälligen Taten Deres.

Strafe, Menschenliebe und Kampf - Der streitende und der gütige Phex

Phex ist ein Gott der Widersprüche. So tritt er mal strafend, mal liebend, mal kämpferisch auf. Nach dem Zeitalter des Namenlosen hatten die Götter beschlossen, alle Menschen zu vernichten, damit sich die Frevel jenes Äons niemals wiederholen. Doch Phex und Hesinde zeigten Gnade:

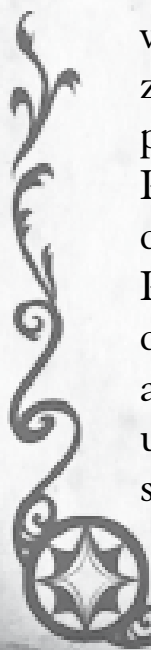
»Unter dem erwählten Berg aber in der Tiefe schufen HESinde und PHEx den Ort, der Zuflucht wider die Verderbnis bot, Thalami Sora, und sie berieten sich, wie sie das Wort PRAios achten und dennoch die Sterblichen retten konnten. Noch bevor PRAios sein Antlitz über die



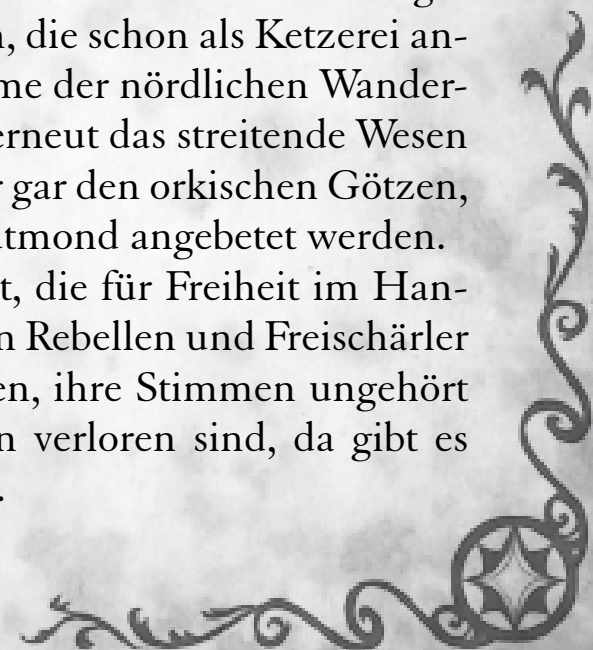
Welt erhob, errichteten sie im Schutze der Nacht eine Stele aus Diamant in der Stadt der Götzendiener.

›Wer dem Einen Gott gehorcht, wird den Berg Thalami Sora meiden alle Zeiten‹, stand darauf geschrieben. Und die Unsterblichen erwiesen den Sterblichen keine Gnade und vernichteten alles Leben. Doch zwölf Sterbliche ließen sich nicht vom Glanz der Stele blenden. Sie waren klug genug, die Schrift zu entziffern, listig genug, sich heimlich aus der Stadt zu stehlen, und den Zwölfgöttern im Herzen treu genug. Durch den Fingerzeig HESindes und PHExens fanden sie den Weg nach Thalami Sora. Für Zwölf mal Zwölf Kreaturen bot der göttliche Hort Zuflucht vor der Vernichtung durch die Götter. Und jeder der Zwölf, die im Sinne HESindes und PHExens dachten und atmeten, holte elf weitere seiner Art hinzu, die ihm am liebsten waren.

*So kam es, dass die Unsterblichen keinem der Sterblichen Gnade erwiesen, und so kam es dennoch, dass zwölf Sterbliche, die klug waren, die Stele zu lesen, die listig waren, sich aus der Stadt zu stehlen, und die im Herzen den Zwölfgöttern treu waren, zum Berg Thalami Sora gingen.»
—aus Annalen des Götteralters, geheiligte Originalfassung, ca. 1.400 v. BF*



Dann wiederum ließ er vor 1.000 Jahren den Stern von Selem vom Himmel fallen, um das sündige Elem zu überfluten. Er tritt damit als strafender Gott auf. Der Feqz der Urtulamiden half ihnen im Kampf gegen die Echtenwesen. Mit List ließ er sie fechten und gewinnen. Heute hört man Geheimlehren, die schon als Ketzerei anzusehen sind und sicherlich Fieberträume der nördlichen Wanderprediger sein mögen, doch sie betonen erneut das streitende Wesen Phexens mit der Mondgöttin Mada oder gar den orkischen Götzen, die von den Schwarzpelzen unterm Blutmond angebetet werden. Phex schenkt zudem jenen seine Gunst, die für Freiheit im Handeln und Denken kämpfen. So vertrauen Rebellen und Freischärler auf ihn, denn wo ihre Waffen unterlegen, ihre Stimmen ungehört und ein offener Kampf von vornherein verloren sind, da gibt es stets noch die phexische Kriegsführung.





Das phexible Wesen des Listigen

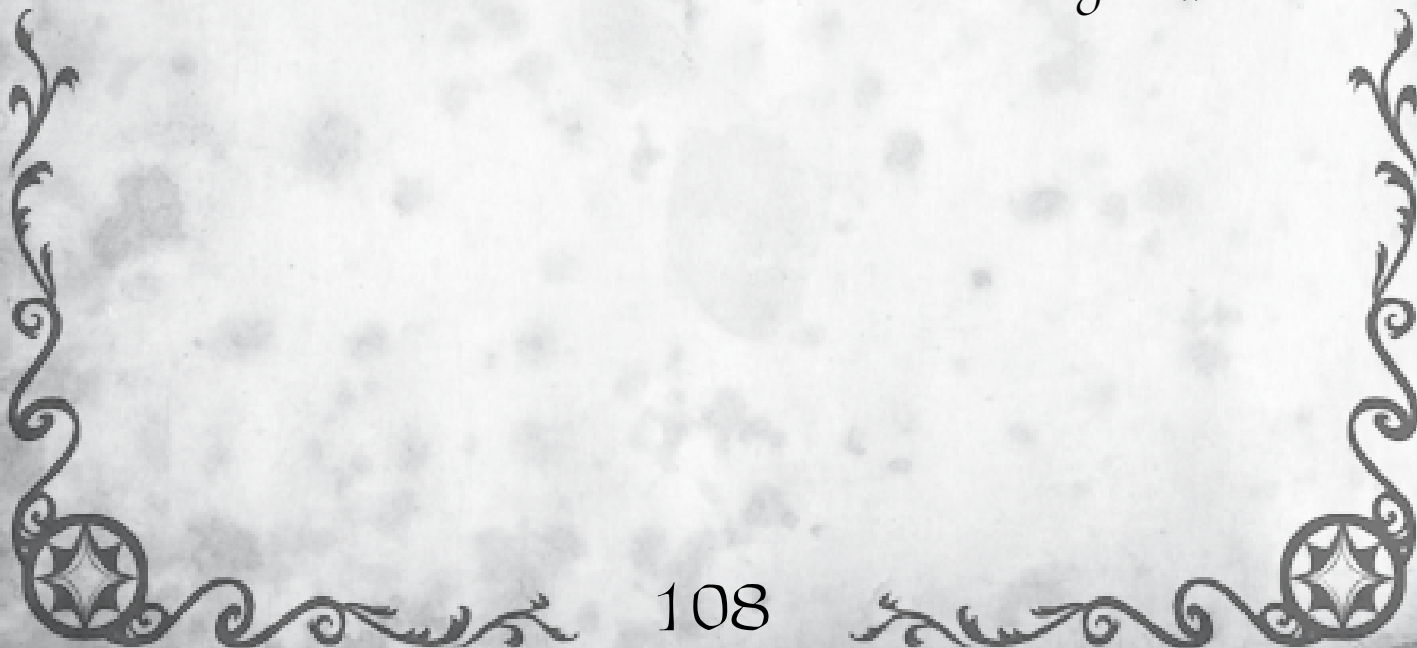
„Phexens größter Kniff ist es, uns weiszumachen, dass er sich hinter einer Sache nicht verbirgt.“

—Shadir sal Nasreddin al'Rashid, Rechtsgelehrter

Phex eignet sich selbst die ureigensten Bereiche seiner göttlichen Geschwister an, meistert sie und schlägt sie darin. So wildert er mit der Zahlenkunde des Al'Gebra in Hesindes Gebiet und wird in den Tulamidenlanden als Gott der Magie verehrt. Als Gott der Gaukler schenkte er uns den Witz, das Glücksspiel und die Freude und tritt damit vielerorts in Konkurrenz mit dem Rahjakult.

Am liebsten aber ist es Phex, wenn er die Waffen des Praios gegen diesen richten kann. So gibt es Rechtsverdreher, die ob ihrer Dreisichtigkeit und List Phex in ständiges Wohlgefallen versetzen.

Red eiligst Tolles! Niste, nähertrudeln in Hundverlangen mit dem Sonnenmale, nies. Eisens zischene Schläfer teesalbet er den Erhitzenden, denn eines rechtgewiss enterbst nach Teilübergehen.



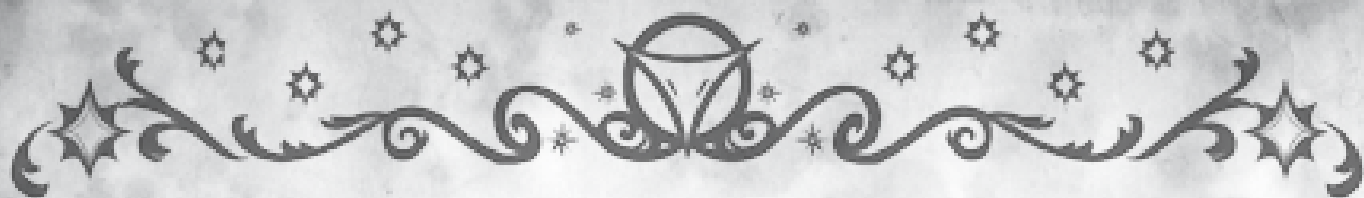


Raffgier, Raub und Mordbrennerei - Die Verführungen des Gierigen Feilschers

Leider gibt es viele Versuchungen durch Phexens dämonischen Widersacher. Nicht immer sind sie leicht zu erkennen, denn als Täuscher und Betrüger versteht er es, sie so scheinen zu lassen, als wären sie dein eigener Wunsch und im Sinne Phexens. Um sein Wirken zu erkennen, verinnerliche folgende Ratschläge und lerne aus den Freveltaten:

Verfalle nicht der Raffgier und dem Geiz! Der Heptarch Xeraan sollte dir als Warnung dienen, denn seine Raffgier gereichte ihm nicht zu Glück und Wohlstand, sondern trieb ihn in die Fänge des gierigen Feilschers. Nimm niemals von den Schwächsten und Ärmsten, presse niemanden bis aufs Letzte aus und meide den Wucher. Denke an dein eigenes Glück und vergiss es nicht vor lauter Zählen deines Geldes oder aus Angst um dessen Verlust.

Morde und quäle nicht! In Chorhop soll Marizia Delaplana einen Diebeskumpan im Schlaf getötet haben, um seinen Beuteanteil zu erhalten. Es spricht für Phex als Gott des Humors, dass er sie dazu verfluchte, seitdem jedes Jahr das Amt der Kloakenmeisterin zu gewinnen, wenn die Stadtämter durch die Große Lotterie ausgelost werden. Doch merke dir, dass Folter und Mord niemals dein Handeln bestimmen dürfen. Selbst und *gerade* wenn du sie scheinbar benötigst, um an dein Ziel zu kommen.



Nimm kein Blutgeld an! Von Graf Tedesco von Perricum heißt es, er habe seine Söldner, die Teile des Reiches in Angst und Schrecken versetzten, teuer mit Blutgeld bezahlt. Rahja und Phex haben den Sold daraufhin mit einem Fluch belegt, der noch den heutigen Besitzern großes Pech beschert. Es ist unter deiner Würde, Geld fürs Morden und Verbreiten von Schrecken oder von Mördern und Schändern anzunehmen.

Nimm dir nichts mit Gewalt! Der Raubritter Terkol von Buchenbruch machte einst Weiden unsicher: Mit Brandschatzung, Gewalt und Mord nahmen er und seine Raubritter sich was sie wollten. Sie gerieten unter Reichsacht, bis sie das einzige Ende fanden, das solch ein Leben einbringen kann: den gewaltsamen Tod. Dass du eine Waffe führen, dir eine Brünne und ein Pferd leisten kannst, darf in dir niemals den Wunsch wecken zu rauben.

Meide Dummheit und Feigheit! Die Garether Straßenbande der Tobrier entstand als Schutzbund verarmter Flüchtlinge. Lass dir deren Schicksal eine Lehre sein, dass Armut und Missstände zu großem Leid führen, denn heute sind es tumbe Schläger und Erpresser ohne einen Funken Ehre oder Phexgefallen.





IX

Regionale Ausprägungen



*„So zahlreich sind die Arten Phex zu ehren, wie die
Zahl seiner Sterne am Himmel.“*

—Mharbal al'Tosra, die Stimme des Mondes



Phex im Herzen des Kontinents

Das garetische Phexbild

„Die garetische Kirche des Phex ist eine ordentliche Institution.“

—Alrik Fuchsfell, ehemaliger Vogtvikar Gareths

Das Kaiserhaus Gareths, dem auch der göttlich verehrte Hal angehörte, trägt den Fuchs im Wappen. Unter diesem Banner und dem Schutz der Herrscher des Mittelreichs ist die Phexkirche in Garetien erstaunlich einheitlich und selbstbewusst. Es hat sich ein annähernd einheitlicher Kanon an Liturgien und Gebeten entwickelt – zumindest im Vergleich zur Phexkirche andernorts. Viele munkeln von einer gegenseitigen Protektion zwischen Kaiserhaus und Kirche, andere sind erstaunt, misstrauisch oder sogar erzürnt, dass Phexgeweihte in Garetien relativ offen auftreten und das Gebot der Heimlichkeit hintanstellen.

„Brich nicht das Gesetz! Sondern nutze es in deinem Sinne!“

—Redewendung aus Gareth

Der Phexglaube in Garetien ist durch alle Schichten verbreitet: Krämer und Handelsfamilien huldigen ihm ohnehin, aber auch bei einfachen Handwerkern ist er weit verbreitet, und selbst in höchsten diplomatischen Kreisen spielt er eine Rolle. Handel, Spürsinn, Raffinesse, Spitzeleien, Diplomatie, aber auch das geschickte Biegen des Gesetzes, Satire und Witz werden als phexheilige Taten betrachtet. So stehen in Garetien die geistigen Fähigkeiten eines Geweihten noch vor den körperlichen. Ein Grundsatz der garetisch-phexischen Theologie ist die „Heiligkeit der drei Witze“:

- ◻ Mutterwitz (Raffinesse und Esprit)
- ◻ Vorwitz (Neugier und Abenteuerlust)
- ◻ Aberwitz (Unsinn und Spaß)

In Tempeln, in Anwesen und auf Märkten sieht man oft Allegorien auf diese drei Witze, Elfengestalten für den Mutterwitz, karikatu-



ristische Menschengestalten für den Vorwitz und Kbolde für den Aberwitz. Doch es gibt so viele Variationen, wie es Brunnen gibt.

„Der phexgefällige Garetier begegnet dem Unbill des Lebens mit einem Lachen im Gesicht!“

—gehört bei einem garetischen Phexprediger

Der typische Geweihte Phexens in Garetien sieht es als seine Aufgabe, den Ernst und die Last von Sorgen und Alltagsleben zu nehmen und mit Leichtlebigkeit zu ersetzen: Als Gaukler und Geschichtenerzähler schenkt er Freude und nutzt Witz und Spaß als Mittel zur Bekehrung. Gegen die Habgier des dämonischen Verführers hingegen kämpft er vehement an. Trotz noch so offenen Auftretens gibt es auch in Garetien Diebe, Fassadenkletterer und Betrüger jedweder Art mit den Weihen des Phex. Ebenso gilt die Diplomatie hier als Disziplin des Phex.

Phex im übrigen Mittelreich

„Der Phexglaube ist zwar nirgendwo im Mittelreich so verbreitet wie in Garetien, doch ein Beispiel für die Wandelbarkeit von Phexens Wesen ist seine Verehrung in den Provinzen:

Im Westen, im Kosch, passt den biedereren Leuten die These der Grauen Grimma, dass Phex den ehrbaren Handel belohnt und Gaunereien bestraft, gut in den Sinn. Noch weiter westlich im freiheitsliebenden Albernia finden Phexens Ideale weite Verbreitung bei Renegaten und Gesetzlosen in den Wäldern. Im Süden, in Almada, wird er von Wandervolk und Dieben verehrt, aber auch in mystischen Sekten. Der Norden kennt Phex als Handelsgott, im Osten des Reiches sind es Jünger des Phex, die unter Gefahr für Leib und Seele in die Schwarzen Lande aufbrechen, um sie aus dämonischer Knechtschaft zu befreien. Dazwischen gibt es fahrende Gaukler und Händler, Handelsstädte und dem Kaiserhaus nahestehende Grafschaften, die Phex verehren. Unsere Kirche ist wahrlich phexibel.“

—Neetya Triffon

Bei Praios, xdj ziwnowgs moi Edahciojsiwop miq Fdojsiwop?



Offen auftretende Geweihte gibt es im Mittelreich vor allem in den Handelsstädten. Die Geweihten im Kosch verurteilen die heimlichen Geweihten sogar teils, doch es gibt auch durch die Bergdörfer ziehende Krambolde mit Phexens Weißen. In Albernien und Almada leben viele Geweihte in Wäldern statt in den Städten und bringen Phexens Glauben unter die Gesetzlosen. Natürlich leben aber in allen größeren Städten auch diebische Geweihte. Almada weist als einzige Provinz des Mittelreichs auch eine nennenswerte Phexmystik auf.

Phex im Horasreich

„Konkurrenz belebt das Geschäft.“

—Gwynn Willforth, Bürgermeister von Grangor

Die Kirche des Phex muss sich im Horasreich seinen Status täglich hart erkämpfen, denn die Gunst der Gläubigen richtet sich auf zahlreiche Kulte: Der Seehandel wird unter den Schutz Efferds gestellt, für Gewitztheit und Rätselhaftes wenden sich viele an die Kirchen von Hesinde und Nandus, und Glücksritter verehren eher Tsa und Aves als den Listigen. Was also bleibt?

Im Trubel großer Handelsstädte wie Grangor haben sich offene Phextempel und Kirchengemeinschaften des Grauen gebildet, die lukrative Geschäfte machen, denn, wie sie gerne sagen, das „reich“ in „Horasreich“ kommt nicht von ungefähr. Vor allem aber blüht der Kult im Geheimen, wo geschickte Diebe, Hochstapler und Strippenzieher in der ohnehin auf Schein beruhenden Adelsgesellschaft phexische Ziele verfolgen und den Listigen verehren. Man spricht ehrfurchtsvoll sogar von einem „Schattenprinz“, der aus dem Hochadel stammen soll. So bewegen sich viele Phexgeweihte des zivilisierten Horasreiches in der hohen Gesellschaft des Adels oder des wohlhabenden Bürgertums, und auch so mancher Unterweltbaron steht diesen Schichten an Macht in nichts nach.



Feqz in den Tulamidenlanden

Bei den Urtulamiden

„Ihr stinkenden Mittelreicher könnt Feqzens Werk nicht erkennen, denn der Herr der Nacht hat euch blind gemacht! Er ist der mächtigste der Götter, nicht euer Sonnenfürst, Er herrscht über Handel und Diebe, Er schenkte uns durch A'Dawatu und Mathan die Magie, nicht eure Schlangengötzin, Er beherrscht die Nacht, den Mond und die Sternkunde, Er ist der größte Krieger, Jäger und Echsentöter, nicht eure Schwertschwester. Als Ar'Rashtul Zulhamid und Zulhamin erschuf, da war es Feqz, der ihm die Idee eingab. Als die Menschen begannen, die Werke der Götter zu enträtseln, da war es Feqz, der ihnen die Rechenkunst, den Handel, ja die Gesetze gab.“

—gehört bei einem verwirrten Fasarer Propheten, neuzeitlich

Feqz galt bei den Urtulamiden als Anführer der Götter. Ihm wurden viele Aspekte zugeschrieben, die wir heute mit anderen Göttern verbinden. Oft wurden sie mit dem Kopf oder Leib ihres Tieres dargestellt. In einem Grabmal sah ich einmal eine Menschengestalt mit Rattenkopf, die sogar *ich* erst für eine namenlose Darstellung hielt, obwohl Phex gemeint war. In einem Tempel hingegen sah ich Feqz als Mungo, der gegen eine Schlange kämpft. Wo wir heute wissen, dass Phex diejenigen an sein Sternenzelt holt, die die gefälligsten Taten vollbringen, glaubten die Urtulamiden, er könne Menschen zu Göttern machen.

Noch heute gibt es Phexgeweihte in Fasar und im Raschtulswall, die ihn als Hauptgott verehren und in ihm den Echsentöter und Kämpfer wider deren finsternes Wirken sehen.



In den heutigen Tulamidenlanden

„Jeder kann Phexens Sterne sehen, und es heißt, sie seien seine unerreichbaren Schätze. Der Händler aber kennt ihr Geheimnis und weiß, dass sie ihn dorthin führen, wo der Reichtum liegt.“

—Habled ben Cherek, Mondsilberwesir in Fasar

Auch heute noch hat Feqz in den Tulamidenlanden große Bedeutung. In Rashdul steht einer seiner wichtigsten Tempel, in Thalusa gilt er als Gott des Mondes, der Nacht und der Magie, in Khunchom wird er von den Magiern als Gott der Magie verehrt, einige sind sogar Feqz geweiht.

Bei den Tulamiden gilt Feqz als ein manchmal gebender Gott der Händler und ein manchmal nehmender Gott der Diebe. Der Kult um ihn ist in den Städten weit verbreitet und setzt sich aus offen auftretenden Organisationen, Tempeln und Geweihten zusammen wie auch aus geheimen. Bünde wie der phexgefällige, aranische Händlerorden der Mada Basari, die Diebesgilde der Beni Fessiri in Fasar oder die feqzgläubigen Magierbünde zeigen seine große Bedeutung.

Aber auch im Alltag dreht sich vieles um Feqz. So ist es ein heiliger Brauch zu feilschen. Tust du es nicht, wird man dich mit Verachtung strafen, denn wer würde es wagen, etwas zu kaufen, ohne dabei seinen eigenen Vorteil zu suchen?

Bei den Norbarden

Von den Norbarden solltest du wissen, dass sie ihren Glauben auf dem langen Weg aus den Tulamidenlanden in den Norden mitgenommen, aber auch gewandelt haben. Phex konnte sich neben Heshinja stets halten, mal als ihr Bruder, mal als junger Liebhaber oder geistreicher Gesprächspartner. Er gilt als Gott des Handels und ist bei den handelstüchtigen Männern beliebt.



Phex im Norden

Festum und das Bornland

„Wer lange will ein Kaufmann sein, der lebe knapp und rechne fein.“
—Emmeran Storrebrandt

Tatsächlich spielt im Phexglauben des Bornlandes der Handelsaspekt die wichtigste Rolle. Zwar mag mancher Gaukler oder Einbrecher in den Gassen Festums dem Listigen geweiht sein, vor allem aber sind es die Fernhandelshäuser und die Nordlandbank, die ihn offen verehren. Seine Tempel sind regelrechte Börsen, in denen die Geweihten in Kaufmannslehren geschult werden. An Bord von Handelsschiffen gibt es Phexschreine und es werden Geweihte beschäftigt, zumal göttlicher Beistand südlich von Vallusa wichtig geworden ist.

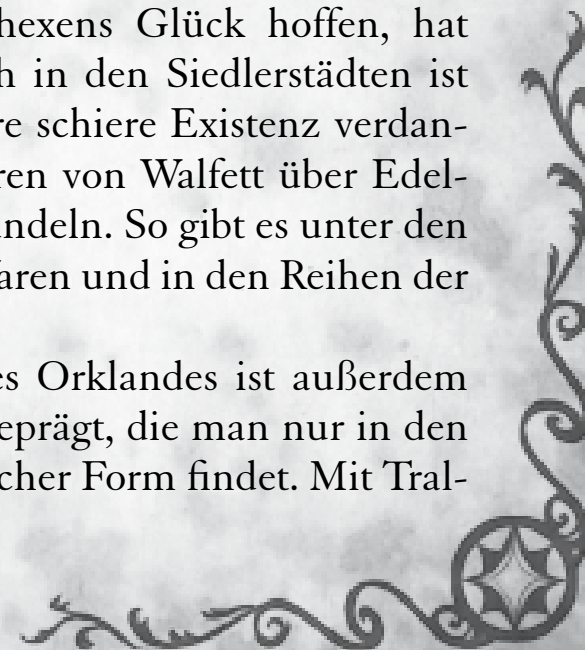
Lowangen, das Svellttal und die Siedlerstädte

„Nicht jeder Schatz besteht aus Silber und Gold.“
—Greifwin Greiber



Glücksspieler und Schatzsucher prägen unsere Vorstellung vom Bild der Phexgläubigen im Svellttal, und das nicht ganz zu Unrecht. Unter den Boltanspielern und Schatzsuchern, die an den Fundstellen des Sternenregens auf Phexens Glück hoffen, hat mancher die Weihen empfangen. Doch in den Siedlerstädten ist Phex auch der Patron des Handels. Ihre schiere Existenz verdanken sie oft dem Umstand, dass sie Waren von Walfett über Edelmetalle bis zu Bernstein fördern und handeln. So gibt es unter den Krämern mit ihren Planwagen voller Waren und in den Reihen der Handelsmagnaten auch Phexgeweihte.

Der Glaube im Svellttal am Rande des Orklandes ist außerdem von einer Strömung des Mystizismus geprägt, die man nur in den Tulamidenlanden und Almada in ähnlicher Form findet. Mit Tral-





lop als Zentrum des Kultes versuchen die hiesigen Phexjünger, das Wesen des Listigen zu ergründen. Der jüngst in diesem Gebiet gefallene Sternenregen beflügelt gleichermaßen Schatzsucher, Mystiker und Händler, ruft aber auch Skeptiker auf den Plan, die ihn misstrauisch als zu leichte Beute betrachten.

Phexcaer, Stadt der Diebe

„Aus keiner Gefahr rettet man sich ohne Gefahr.“

—*Delja Natjal*

Hier ist sie also, die Stadt, in der für Diebe und Verfolgte Milch und Honig fließen, der Mythos der Verbrecher ganz Aventuriens, die heilige Stadt des Listigen! Hört man die Straßenjungen und halbwissenden Gauner so reden, könnte man glauben, ein jeder von ihnen war schon einmal da. Jeder scheint Genaueres über die Stadt mitten im Orkland zu wissen: ein wahrhaftiger Riese mit neun (nicht zufällig die heilige Zahl des Phex) Fingern beschütze sie, der Orkenhort liege vor ihren Toren, keine Garde und Kopfgeldjäger gebe es dort, und keine lästigen Fragen an Neuankömmlinge. Sie ist das Alveran der kleinen Gauner, denen das Pflaster ihrer Stadt zu heiß geworden ist. Jener *eine letzte* Beutezug ist es, der sie als Einziges noch vor dem Ruhestand in Phexcaer trenne.

Es heißt, in jeder Geschichte stecke ein Fünkchen Wahrheit, deshalb lasse ich dich selber die Stadt finden. Phexisch geht es dort allemal zu, und so ist sie sicher einen Besuch wert. Dass dort jeder ein Verehrer Phexens ist, ob als Schmuggler, Dieb oder Geweihter im größten Tempel Aventuriens, versteht sich von selbst.

Der Schelm Thorwals

Bei den Thorwalern gilt Phex als Gott des Glücks, des Witzes, der List und der schelmischen Taten, als Schelm unter den Göttern. Zumindest offen beschränken sich die thorwalschen Geweihten meist auch auf diesen Aspekt, denn die Thorwaler verstehen wenig Spaß, wenn es um Diebstahl und Heimlichkeit geht.



Phex im tiefen Süden

Piratengott und Gassenbuhler

In Sylla und Charypso und auf den Waldinseln ist Phex ein Gott der Seeräuber. Wenn man jemanden fragt, wer im tiefen Süden Phexensstücke vollbringt und die Machthaber linkt, so wird wohl jedes Kind laut „Die Piraten des Südmeers!“ rufen. Tatsächlich stellen sich viele Freibeuter und Piraten unter Phexens Zeichen, wenn auch leider, wo Tempel und Geweihte fernab sind, so mancher von ihnen dem gierigen Widersacher verfällt. Die Sitten der Bukanier sind rau, und viele phexische Prinzipien werden bei ihnen zur Maskierung von Schandtaten genutzt. In Sylla hingegen unterhält die Mada Basari ihren südlichsten Handelsposten, einen Phextempel, als Gegenpol zu solch frevlerischem Tun. Hier werden Beutegut und Schmuggelware gehandelt, aber auch der urtumidische Glaube von Feqz als Echsentöter gepredigt.

In den Stadtstaaten des Südens

Phex ist im Süden ein Gott des Handels, der in Al'Anfa und Brabak in offenen Tempeln verehrt wird. Er gilt als Patron des Seehandels mit den Kolonien. Nicht selten ist aber auch der Handel mit Sklaven ein Geschäft, das man hier unter Phexens Schutz stellt. In den Stadtstaaten herrscht zudem ein starkes Gefälle von Reichtum zu Armut. So gibt es unzählige Bettler, Diebe, Hehler und Einbrecher, die ihr Glück im Verbrechen suchen. Viele sind phexgefällig, noch mehr stehen an der Schwelle zu wenig göttergefälligem Handeln und einige sind darüber hinausgetreten. In geheimen Tempeln sollen auch geheime Künste wie das waffenlose Hruruzat, Akrobatik und Häuserlauf gelehrt werden.



Phexens Los - Die Herren von Chorhop

„Das Los ist gezogen, Phex hat entschieden!“

—Adnan Zeforika

Als Phexokratie wird die Herrschaft über die Stadt Chorhop, über die der unermesslich reiche Vogtvikar Adnan Zeforika herrscht, bezeichnet. Die wichtigsten Ämter werden jährlich ausgelost. Ja, du hast richtig gelesen, sie werden verlost. Der Brauch der Lotterie wurde von einem phexgesegneten und gewitzten Vorfahr Zeforikas eingeführt und stellt das Schicksal der Stadt unter den Willen des Glücksgottes. Ich frage mich oft, weshalb alle stets von Phexcaer reden und träumen, wo in Chorhop Phex viel direkter zum Meister über Glück und Pech bestimmt ist.

Fekol bei den Brillantzwerger

»In der Zeit, als Angroschs Werk vollendet war und sein Volk feinste Kunststücke schmiedete, drängte ihn sein kleiner Bruder Fekol, dass die Welt die atemberaubend schönen Werke sehen müsse. Angrosch aber wollte, dass ein jeder die Werke, die er erschaffen hatte, behielt, denn nur der Schöpfer verdiene es, sie zu betrachten.

Fekol dachte nach, ging zu seinem großen Bruder und fragte, ob es nicht möglich sei, dass zwei Angroschim ihre Werke von gleicher Kunstfertigkeit tauschen, auf dass jeder die Kunst des anderen bewundere. Angrosch nickte und so führte Fekol den Tauschhandel ein.

Fekol dachte weiter nach, ging abermals zu Angrosch und fragte, ob man nicht einem Kunstwerk einen Wert zuweisen könne und ein jeder seine Schöpfungen gegen diesen Wert einzutauschen vermag. Angrosch nickte und so führte Fekol das Münzwesen und den Handel ein.



Fekol aber dachte nochmals weiter nach, ging zu seinem Bruder und fragte, ob man nicht die Fähigkeiten eines Angroscho direkt mit einem Wert bemessen könne. Angrosch nickte und so führte Fekol die bezahlte Arbeit in den Diensten anderer ein.

Angrosch aber hatte die List, die Fekol mit seiner dritten Bitte im Kopf hatte, nicht durchschaut, denn er war von der Fähigkeit zum Schmieden von Handwerksstücken ausgegangen, Fekol aber hatte an alle Fähigkeiten gedacht. Und so hatte Fekol durch List auch den Diebstahl und Einbruch, das listige Feilschen und den Betrug eingeführt, denn dadurch ließ sich die besondere Fähigkeit so manches Angroscho zu hohem Wert machen, ohne dass er etwas dafür erschaffen musste.»

—brillantzwerghische Erzählung, undatiert

Für die Brillantzwergie gilt Fekol als Geselle oder kleiner Bruder ihres Gottes Angrosch. Durch Witz und Wagemut löst er die Schlammassel, in die er sich oft selbst gebracht hat. Als gerissener Gott des Handels, der Neugier und der Abenteuerlust hat er in den Augen der Brillantzwergie zwar Schwächen, die ihnen aber umso näher und sympathischer sind. Für Zwergie ist schon das Verlassen ihrer Stollen ein Abenteuer, das gerade die Brillantzwergie im Zeichen Fekols wagen. Die Geweihten haben durch ihr zwergisches Erbe herausragende handwerkliche Fähigkeiten, auch in phexgefälligen Handwerk. Wer Schlösser bauen kann, kann sie auch knacken, wer feinste Werkzeuge benutzt, kann sie auch zum Fälschen einsetzen. Und hinter dem Charme der Brillantzwergie verbirgt sich bisweilen phexgefällige List.



Phex im Untergrund

Das Verbot in Mengbilla

„Die Stadt, in der Sonne und Mond nicht scheinen“, wird sie genannt. Mengbilla, kontrolliert von mächtigen Gilden, die der Feind jedes freien Handels sind und hinter denen der alanfanische Boronkult steckt. Praios und Phex sind dort verboten.

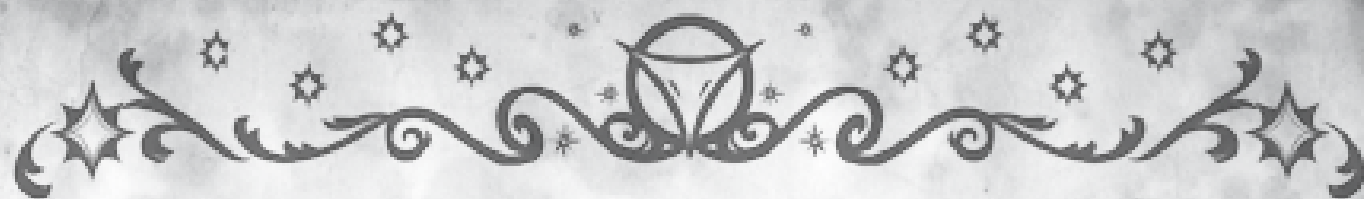
Selbst die Bettlergilde ist in der Hand dieser Kirche. Doch es gibt einen phexischen Widerstand, der den Kult im Geheimen fördert. Man munkelt von einer vielversprechenden Anführerin, die den Gläubigen Hoffnung gibt. Diese Sonnenscheibe der verbotenen Praioskirche wurde vom Widerstand aus der Stadt geschmuggelt.

Im Schatten der Dämonenkrone

Das schwerste Los, das ein Phexgeweihter dieser Tage haben kann, ist es, sein Werk in den Schwarzen Landen zu verrichten. In Form von Agenten und Saboteuren ist unsere Kirche überall, arbeitet mit den anderen Kirchen zusammen und vertreibt mit Phexens Mitteln den dämonischen Feind. Ich selbst habe von einigen gehört, deren Namen ich zu ihrem Schutz nicht offen nennen will. Wisse aber, dass Warunk nicht allein durch die Schwerter Rondras fiel, sondern sein Wall mithilfe von Phexgeweihten eklatant riss, und wisse, dass Xeraans Fall nicht allein auf die Kämpfe der Heptarchen untereinander zurückzuführen ist, sondern ihn zuvor ein Drall von adligen Ruin befiel.

Wo Licht ist, ist auch Schatten - Phexens Diener unter Praioten

Phex ist es, der Praios am häufigsten die Stirn bietet. Mehrmals hat die Praioskirche schon Verbote gegen die Kirche des Listigen ausgesprochen. Dir sei anvertraut, dass auch Phexens Gesellen die Praioten beobachten, aber ihnen auch dienen.



SW

In den Reihen des Ordens der Ucuriaten soll sich beispielsweise eine Person befinden, die sich *Der Mondfalke* nennt. Ihr Name ist selbst innerhalb des Ordens kaum bekannt, aber sie soll die Weißen des Phex empfangen haben. Sie bereist zur Übergabe wichtiger Nachrichten und Spionageinformationen die Schattenlande und Orte, an denen die Zwölfe fern sind.

In Glyndhaven im höchsten Norden streitet ein Geweihter des Phex öffentlich gegen die Praioskirche. *Ribulik* fordert als Vogtvi-kar lautstark den freien Bernsteinhandel, auf den bislang die Praioskirche das Monopol hat.

Am Tor der Stadt des Lichts kannst du einen Bittzettel an Phex richten. Es mag sein, dass Phex dich erhört, wenn du den Zettel wie andere Besucher auch vor eine der Greifenstatuen legst und für ihn erkennbar machst.

Hlg.: Zielperson, Ort. hier T.d.S.?

O heiliger Sankt Owilmar,
weise mir den Weg.

Ich flehe auch Schelachar an als Wegbereiter der Pforten.

Lass Ucure meine Feinde verwirren Alv. + Asp.: Art d. Info/Akt.
Mache BORon zum Richter über ihre Seelen, der
arglos Feuer über sie regnen lassen möge.

Richte sie in deinem Namen, denn
sie sind mir ein Dorn im Auge und
gehören auch zu deinen Feinden,

⌚ Gottheit d. Std.
gr. 1-12, kl. 13-24,
Name d. Tages

O Herr Alverans!

Nimm meine 50 unterwürfigen Bitten an, denn Zahl: Gegenst. In D
Gnädig trete ich damit vor Dich.

—Gebet auf einem Bittzettel mit türkisenem Band vor der grimmigen
Greifenstatue vor der Stadt des Lichts

☺ Info ☹ Tat
Buchstb. v.o.n.u.: Namen / Details



Die wandelbaren Gesichter des Phex

Mythos aus den Gigantenkriegen

»Auf der Schattenseite Sumus aber verbarg sich in der Dunkelheit ein Gigant, dessen Namen selbst die anderen Giganten nur flüsterten. Kein Gott in Alveran hatte ihn je gesehen, denn in ewiger Nacht, fern von den Blicken Alverans, wartete er und schuf Riesen aus Stein so schwarz, dass sie jedes Licht aufsogen. In der Schlacht aber erhob sich das Heer der Riesen aus dem Dunkel und kletterte zum höchsten Turm der Festungsmauern Alverans, fanden dessen Schwachstelle und zersprengten ihn in Myriaden von Stücke. Die Götter Alverans bemerkten sie zu spät. Doch einer ahnte den hinterlistigen Angriff der Giganten voraus, und so war es Phex, der sie mit seiner List zu Fall brachte, indem er aus den Trümmern des Turmes die Sterne erschuf und den Himmel damit erhellte, sodass die Götter die Riesen in deren Licht sehen konnten.«
—aus dem Buch Ronda

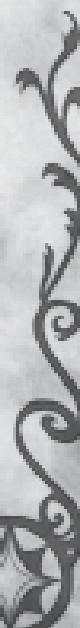
101 103 53 12 2 32 40 10 60 7 106 91 108 15 67 22 30 24 56

Der Nachtrichter



»Dualismen sind auf Maraskan geradezu nervtötend allgegenwärtig. Alles, sogar die Zwölfgötter, wird in Paaren betrachtet. So gilt Phex hier als ›Nachtrichter‹, als gnadenloser Jäger und Richter, der mit seinen Opfern spielt wie eine Raubkatze, bevor er sie vernichtet. Er steht aber genauso für Gerechtigkeit wie sein Bruder Praios, der ›Tagrichter‹, der auch Milde walten lässt.«

—Reisebericht aus Maraskan, Emmeran Storrebrandt





»Die Xo'Artal kennen einen Götzen, den sie Nepolcualli nennen und dessen Wesen zwiegespalten ist: Er hat eine dunkle Seite als unbarmherziger ›Richter‹ in der Nacht und eine als prunksüchtiger, selbstgerechter ›Goldener‹ bei Tage. Das erinnerte mich an das Bild, das man mir auf einer Reise nach Maraskan einst von Phex und Praios vermittelte. Ein anderer ihrer Götter ist Nepillome, ein notorischer Täuscher und Lügner.«

—Reisebericht aus Uthuria, Stover Regolan Storrebrandt

Pérex, der Spinnengott Syllas

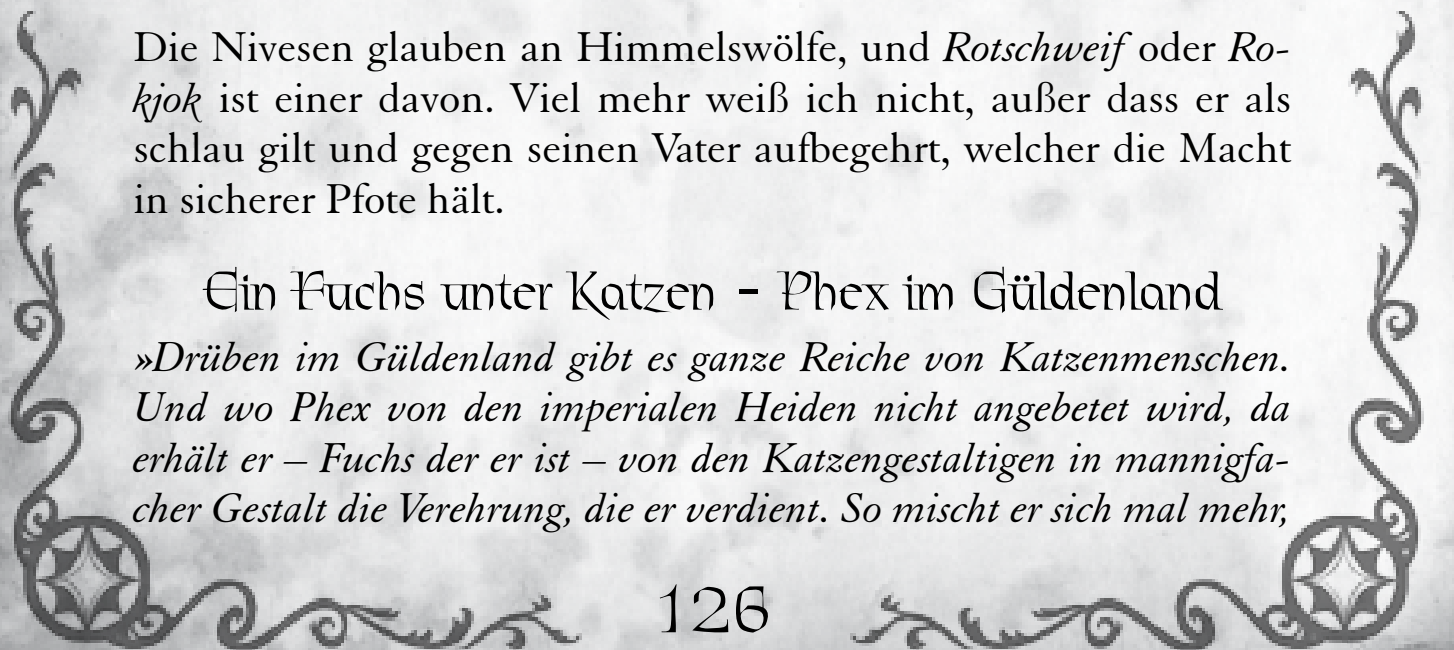
»Pérex, ein Spinnengötze, webt erbeutete Schätze als Sterne ins Himmelszelt. Ähnlichkeit des Namens Zufall? Kaum. Alles hängt zusammen, auch die Fäden des Netzes. Das Sternenzelt als dieses Netz? Das eröffnet neue Herangehensweisen an die Astrologie. Die Sterne als Knoten, die Verbindungen als Graphen, ungezählte Kombinationen zu entschlüsseln. Weshalb die Spinne als Tier? Mit der Ratte bereits das zweite dem Namenlosen zugeordnete. Ein Diebesstück des Listigen? Raubte er dem Dreizehnten Tiere, Aspekte?«

—Mharbal al'Tosra, ungeordnete Notizen aus einem Ilmenblattrausch

Ein Fuchs unter Wölfen - Phex bei den Nivesen

»Der gehört auch nicht zu Rotschweifs Rudel.«

—nivesische Bezeichnung für einen Dummkopf



Die Nivesen glauben an Himmelswölfe, und Rotschweif oder Røkjok ist einer davon. Viel mehr weiß ich nicht, außer dass er als schlau gilt und gegen seinen Vater aufbegehrt, welcher die Macht in sicherer Pfote hält.

Ein Fuchs unter Katzen - Phex im Gùldenland

»Drüben im Gùldenland gibt es ganze Reiche von Katzenmenschen. Und wo Phex von den imperialen Heiden nicht angebetet wird, da erhält er – Fuchs der er ist – von den Katzengestaltigen in mannigfacher Gestalt die Verehrung, die er verdient. So mischt er sich mal mehr,



mal weniger augenscheinlich, in den Glauben der Myraner ein wie ein Schatten. Zwar sind die Vorstellungen der Katzenvölker fremd für uns und waren mir wenig einleuchtend, doch sind seine Aspekte für den findigen Gläubigen zu erkennen.

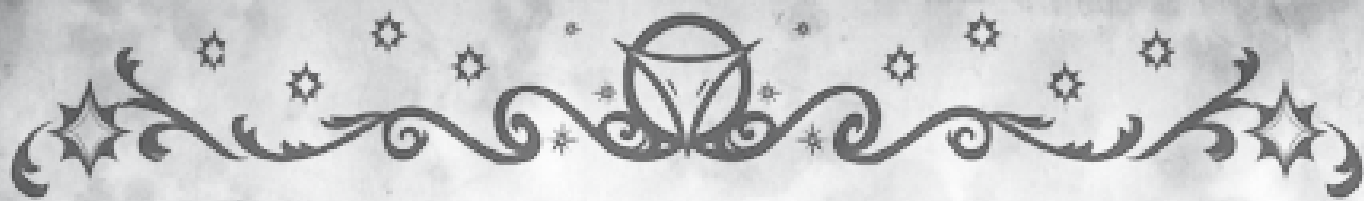
Unter zungenbrecherischen Namen wie FeQuesh, Feqsh, FeqshAVath, Fhizhavazh und Fherrorrach, die man wohl nur aussprechen kann, wenn man Knäuel seines eigenen Felles dabei auswürgt, tritt er auf. So wechselt er seine Gestalt und schmiegt sich damit an die fremden Katzenmenschen an wie eine Katze an ein Menschenbein. Für Schläue und Gerissenheit steht er, für Sorglosigkeit, Spiel und Spott, aber auch Heimlichkeit und List, bisweilen auch für Handel. Selbst als Gefährten der RaDja kennt man ihn unter manchen Katzenvölkern, und bei den Nyamaunir, einem Volk von Seefahrern, gilt er gar als Gott des Nachthimmels, der Sternenkunde und Navigation, aber auch des Wagemuts und der Piraterie. Unter den wildesten der Katzenvölker wird er als rebellischer Gott der Nacht verehrt, der aber auch für Zauberei steht, wie wir es von den Tulamiden kennen.«

—Siberius Bramstetter, Bericht von der Lamea-Expedition

Ein Fuchs unter Luchsen - Fekorr, der Gjalskergötze
»Bevor mir der Diebesgott ein zweites Leben schenkte, kam ich im Norden als Abenteurer herum. Dabei stieß ich auch auf ein Menschenvolk, das an Wildheit den Orks nur wenig nachsteht. Diese Gjalsker verehren sogar den Orkgötzen Tayrach. Aber einer ihrer rauen Götter nennt sich auch Fekorr. Er buhlt ihrem Glauben nach mit Tayrach um die Gunst einer dritten Göttin namens Makka und gilt als Hüter der Geheimnisse dieser Welt mit einem wachsamem Auge auf die finsternen Dämonen. Als sein heiliges Tier sehen sie den Firnluchs.

Ich weiß, ihr Menschen werdet vor Aberglauben drei Praioszeichen schlagen ob solcher Behauptungen, aber denkt einmal nach, ob Tairach und Phex hier im Orkland nicht auf gewisse Weise Konkurrenten sind wie zwei Händler auf dem gleichen Markt.«

—aus einem Bericht von Arvil Asroth, Phexcaer um 1010 BF



Hier magst Du von eigener Hand
ergänzen.





X

Geheimnisse der Phexkirche



*„Traut mir: Noch niemals hat ein X irgendwann in
der aventurischen Geschichte einen Schatz auf einer
Karte markiert.“*

—Delja Natjal, Vogtvikarin von Phexcaer



Der Orkenhort

„Oh Fuchs, der du auf leiser Pfote mir mein teuerstes Kleinod bist! Eingang hast Du mir Holzkopf gewährt unter Deine geweihten Knechte, wofür ich Dir danke! Sie nannten mich einen König fern an den Wassern und Kugeltürmen, von denen ich stamme, wenn auch einen stehenden. Vernichtung wollte so mancher Mann über mich bringen, weil ich Gold gestohlen hatte. Auf einem Stein wollten sie mich bluten sehen, wie auslaufende Milch über meinem Leib. Doch eine Täuschung durch Dich hielt die Männer mit ihren Steinherzen davon ab!

Nun kann ich dank Dir wählen:

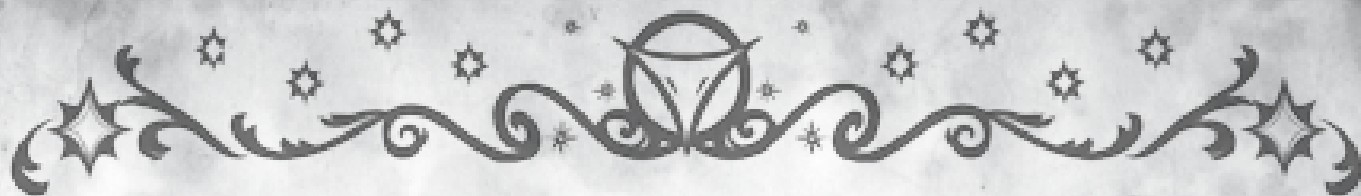
List, mein geistiges Feuer? Soll ich den Wurfwagen und der Tiefe Eisen Dir als gülden vorgaunern, o Fuchs? Du würdest es entdecken.

Oder soll ich eilen, ja fliegen wie der Adler in seinem Kleid und mich bewähren? Dorthin wo die Luft kalt ist, in die nördlichen Höhen, wo mit Eisen bewaffnet die schwarzpelzigen Fänge sind? Das sollte ich wohl tun!

Den Kampf will ich wagen! Zum roten Mond hin wende ich mein Antlitz und ziehe los. Tausende Münzen werde ich Dir entdecken! Wie ein Ritter, ja wie ein unermüdlicher Apparat, werde ich den Sieg erringen gegen alles, was auf mich warten mag, sogar den Tatzelwurm. Bleibt nur die Frage, reicht mir das? Nein! Meine Wahl soll es sein, die Schätze des Orkenhorts zu finden. Einmal ist's gesagt und nochmals stelle ich die Frage, reicht mir das? Nun, wir werden sehen, man soll sein Glück nicht wie Goldmünzen verspielen.“

—Gebet des Schukschum Turge, König der Diebe von Baburin, um 460 BF (auf seinem Weg zur Suche nach dem legendären Orkenhort)

Man erzählt, Schukschum Turge, der König der Diebe Baburins, habe vor Jahrhunderten den Orkenhort gefunden oder selbst angelegt. Tief im Orkland liege er, nahe der Siedlung Ohort, in der Mischlinge aus Elf und Ork leben. Man berichtet von Nahema, schwarzen Augen und allerlei Unfug in der Stadt. Mehrfach sollen Glücksritter den Hort gefunden haben und von Phex belohnt oder



bestraft worden sein. Finden könne man ihn nur, wenn man von Phex gesegnet sei. Womöglich ist das sogar wahr, denn das wäre eine Erklärung dafür, dass die Ohorter ihn nicht längst geplündert haben. Andernfalls muss seine Existenz eine Legende sein, denn ein immenser Schatz Tür an Tür zu einer Stadt bleibt nicht lange unentdeckt. Ursprünglich soll er große Mengen Beutegold der Orks enthalten haben, aber auch heilige Gegenstände. Von der Axt Sternenschweif ist die Rede und sogar von heiligen Jungbrunnen. Ich kenne jemanden, der jemanden kannte, dem sogar ein mechanischer Esel verkauft wurde, der aus dem Orkenhort stammte. Angeblich wurde das Tier nie müde und habe regelmäßig Gold geschissen.

Je näher du am Orkland reist, desto mehr Kartenteile, Geheimbotschaften und Tagebucheinträge, die zum Orkenhort führen, werden dir angedreht. Wären sie alle echt, ginge es im Hort zu wie auf dem Platz der Zwölfgötter in Gareth. Sei also auf der Hut vor Betrügern, aber halte deine Augen offen nach echten Hinweisen. Und frage dich stets, weshalb Phex einen solchen Ort erschaffen ließ. Seine Schätze kann er fern von uns am Sternenzelt bewachen. Will er uns locken, uns herausfordern, testen, mit uns spielen?

Phexens Silberhort

...Tempel, der den Fuchs im Wappen trägt
...Schritt gen West bewegt. *die geheime Zahl der drei fakturiert*
Prächtige Villen ... *jene, die sie vergöttlicht*
...wohl das prächtigste Haus?
...beim Nistplatz der Fledermaus.
—unleserliche Botschaft auf einem winzigen Zettel in Gareth



„Vor langer Zeit gab Phex den Garethern Wagemut und Schlauheit, um Reichtum und Gewinn zu machen. Doch vergaßen die reich gewordenen bald, woher ihr Wohl stammte. Sie wurden gierig und maßlos. Phex bestrafte sie, nahm ihnen ihre Schätze und hortete sie unter Gareth. Einmal nun im Leben selbst der ärmsten Garether Straßensungen, wenn sie sich als phexgefällig erweisen, gewährt Phex ihnen ein Zeichen, welches sie zu diesem Hort führen kann. Also enttäuscht Phex nicht durch plumpe Verbrechen, Geiz und Gier, sondern seit wachsam: Viele erkennen den Hinweis nicht und verpassen die Gelegenheit, aber für die, die ihn sehen, hat die Suche damit begonnen. Wer den Hort zuletzt vor ihnen gefunden hat, hat eine Fährte aus Hinweisen gelegt, der es mit Sinn und Verstand zu folgen gilt. Es wird schwierig, aber es ist sehr wohl machbar! Im Hort warten so viele Reichtümer wie, ihr tragen könnt. Sie werden euch gehören. Doch lasst euch nicht verwirren auf eurem Weg, sondern nutzt eure Schläue.“

—aus einer Lehrstunde Jereminas Torfstechers vor Straßensungen aus dem Südquartier

Irgendwo tief unter Gareth liegt dieser Schatzraum, zu dem außer den Findern nur die Vogtvikare der Garether Tempel Zugang haben. Das Sternengewölbe soll wegen der vielen Schätze nur so funkeln. Ich selbst war ihm auf der Spur, letztlich aber nicht erfolgreich. Es gibt viele Legenden über den Hort und was man dort finden kann: Silbermünzen, Schmuck, Pokale, Armreife, Juwelen, Ringe und Wunderdinge wie Madamanten und Kerzenleuchter, die nur dir den Weg leuchten und deren Glanz niemand sonst sieht – aufgetürmt zu einem glänzenden Berg in einem Schacht. Dem Phex heilige Dolche sollen darunter sein und nicht zuletzt Phexens Schattenraum, das heiligste Artefakt unserer Kirche. Ein jeder findet das, was er sucht, und kann mitnehmen, was er tragen kann.



Die Sternschatten

»Die Ordensmeister? Jeder gehört dazu, hört ihr, jeder, überall! Die Sternschatten sind Wahnsinnige! Eine Halbechse hat sie gegründet, bei Feqz: Kirbez al-Fenneq nannten sie ihn, und doch war er Kirbez al-Achaz. Es existieren viele Berichte über das Wirken der Mörder im Zeichen des Sterns. Nichts davon ist wahr, nichts ist falsch, alles ist eins, denn das ist ihnen zunutze. Wer weiß, was sie im Schilde führen? Es ist besser für dich, es nicht zu wissen, denn sonst bist du auf ihrer Todesliste. Sei wachsam, selbst im Schlaf, denn sie dringen in deine Träume ein, das habe ich selbst erlebt. Die Sternschatten sind Magier des Feqz, sie stehlen deine Gedanken und lähmen dich, tragen dich zu den uralten Ritualplätzen, wo sie dich in fünfzackigen Beschwörungskreisen einem Feqz opfern, den sie nicht als grauen Mann, sondern als Echse verehren. Verstehst du? Phex die Echs', Phex die Echs' singen sie! Und dann schneiden sie mit einem Dolch eine sternförmige Wunde in deine Brust und nehmen dir dein schwarzes Herz heraus. Sie legen es auf ihren Götzenaltar und singen in schwarzem Gewande Lieder in der Echsen-sprache. Aus diesem Grund haben sie sich auch die Zunge gespalten: als Zeichen ihrer Verbundenheit und um zu zischeln wie die fünffachverfluchte Schlange im Wappen Selems. Wann sie gegründet wurden? Unter Bastrabun. Immerzu heißt es seitdem, dir dein Wertvollstes zu rauben. Doch nutzt es dir, dies zu wissen? Und wenn schon, sie finden dich doch, so gut du dich auch verbirgst. Es mag dir eine Weile gelingen, sie abzuschütteln, so wie ich. Aber zu lange habe ich schon überlebt, bald haben sie mich. Stelle dich ihnen ruhig entgegen, so du dich traust. Wirst schon sehen, was du davon hast.«

—verwirrtes Manifest eines gehetzten Paktierers in Xeraanien



S
N



Die Magie der Zahlen

„Kein Sieger im Spiel glaubt an den Zufall.“

—Miro, Wunderknabe aus Punin

Wer handelt, Beutegeld zählt und gewinnbringende Geschäfte machen will, wird dahinter kommen, dass Zahlen ihre eigene Magie besitzen. Oft genug bewegt sich diese Magie in einer Grauzone zwischen phexgefälliger Schläue und ketzerischen Thesen. Es kann eine wertvolle Fähigkeit sein, Zahlen im Kopf zu behalten und mit ihnen zu jonglieren wie ein Gaukler mit Bällen. Der Wunderknabe Miro beherrscht dies wie der Listige selbst und ist ein Meister der **Karten- und Glücksspiele** geworden, die man als Phexens Zahlenmagie ansehen darf.

Doch behaupten manche, dass das Glück nicht von Phex gegeben wird, sondern berechnet werden kann. Irrlehren wie die zufallsberechnende **Zholvastik** und die dämonische **Chaostheorie** sind besonders gefährlich, da sie auf scheinbar einleuchtende Weise eine schleichende Verdrängung von Phex als Gott des Glücks zur Folge haben: Der Zweifler glaubt bald nicht mehr an Glück und die Irrlehre lässt eine götterlose Leere in den Köpfen zurück, welche mit Thesen des gierigen Widersachers gefüllt wird. Man bedenke nur die Folgen, würde ein jeder glauben, Spiele ohne Phexens Hilfe gewinnen zu können und Geschäfte abzuschließen, die hinter Kolonnen von Zahlen versteckt wie ein guter Handel wirken, aber auf Sand gebaut sind. Solch irrgläubige Gier mit blanken Zahlen als Ersatzgott würde uns in tiefe Handelskrisen stürzen.

Ein phexgefälliges Geheimnis der Handelserfolge des Horasreiches liegt hingegen in der ‚**Grangorer Methode**‘, die von Grangorer Geweihten und Kauffahrern ersonnen wurde. Sie war lange nahezu ein Staatsgeheimnis, dabei ist ihr Prinzip, dass sich Einnahmen und Ausgaben die Waage (in Bosparano: *Bilanx*) halten, im Kern nicht einmal schwer. Es baut auf dem Grundsatz einer doppelten

Eintragung aller Zahlenwerte in die Bücher auf, sodass Kaufleute den Überblick über ihre Finanzen behalten.

Geheimnisumwoben sind hingegen die Rechenkünste und Zahlenmysterien der Tulamiden, die **Al'Gebra** und die **Kababyloth**. Sie gelten wie Magie und Sternkunde als Wissenschaft. Es heißt, *alles*, so auch Buchstaben, Silben und Namen, könne in Zahlenwerte aufgelöst werden, wodurch sich Geheimnisse lüften. Man errichtet Burgen nach diesen Gesichtspunkten, und Diener des Feqz suchen darin nach Orakeln. Bestimmte Zahlen haben Bedeutungen, so gilt die 3 als unteilbar und deshalb stark, die sechs als Zahl der Elemente und mächtige Paarzahl, die 12 als Vergöttlichung der 6 und als geheime Zahl der 3, die 13 hingegen als unheilvolle Spaltung der 12.

72 1 55 12 31 59 101 5 61
167 50 62 2 10 4 38 53 76 45

Visionen al'Tosras?

1 59 74 68 46 32 16 1 15 62 54 17 36 3 6 147 4 56 2 46 94 14 125 52 37 4 160 36 166 189 63 80 6 40 68 4
186 59 167 52 24 79 4 1 110 166 38 48 39 82 74 109 74 36 60 76 23 22 2 166 88 15 4 56 176 130 135 110 50
176 54 7 4 52 4 54 72 158 13 16 52 43 91 177 59 68 125 140 10 4 128 62 36 23 55 142 72 166 79 23 4 25 4
79 131 117 177 76 72 166 172 166 40 62 76 14 176 38 154 72 1 176 113 166 149 176 6 47 166 130 127 71 84
166 84 8 59 107 31 56 150 73 55 9 167 101 130 176 6 11 100 4 7 64 8 62 38 17 36 57 110 7 18 4 38 4 41 82 4
76 7 48 127 166 52 83 61 176 121 177 83 56 59 101 55 76 13 176 19 110 74 46 91 61 166 50 50 167 56 62 2
10 125 52 170 166 54 17 175 4 120 162 93 19 50 125 136 79 166 54 142 57 11 4 36 57 53 131 8 102 70 181
55 52 16 24 110 173 4 155 48 23 4 38 56 26 15 66 71 38 62 84 181 133 7 41 4 89 9 125 136 61 125 61 38 31
107 166 21 39 38 35 4 188 124 74 166 82 10 110 11 16 13 12 4 10 79 23 176 141 46 162 176 52 117 85 6 7
13 55 82 56 55 68 61 161 39 5 4 188 189 4 37 141 4 20 4 52 5 117 145 59 97 78 19 61 7 4 38 161 13 13 100
36 147 135 76 23 166 10 149 16 144 173 52 111 129 127 10 36 18 166 54 79 176 79 43 39 59 107 8 108 62
40 43 176 83 15 26 56 25 176 18 155 166 59 108 61 4 110 69 177 74 84 16 76 105 142 112 46 105 123 92 4
52 102 59 74 50 4 56 4 79 62 68 54 55 110 46 31 8 23 4 68 48 110 7 166 36 50 63 71 76 113 102 38 154 65
76 62 54 18 57 83 65 36 131 166 160 6 127 30 33 114 80 36 128 145 38 43 54 4 19 4 144 23 166 36 176 41
50 15 10 154 140 4 84 22 74 62 155 80 59 101 3 24 41 44 56 46 85 8 59 68 12 145 38 27 166 110 123 38 10
176 11 176 79 39 44 7 46 82 38 176 24 5 4 76 22 145 130 141 16 100 59 68 56 4 130 79 62 114 1 173 176 83
10 131 61 131 188 59 74 176 38 14 76 125 88 82 55 38 79 166 76 17 177 5 117 59 101 4 84 33 100 50 4 1 83
4 6 7 4 59 164 176 70 76 94 4 52 40 48 59 97 50 72 55 38 68 62 101 91 38 64 53 33 1 5 56 148 130 62 143 15
1 50 5 117 4 136 149 4 79 120 37 43 57 5 82 117 179 84 72 27 24 4 154 130 53 101 176 79 52 60 74 55 79 57
129 128 107 64 52 50 166 106 34 176 82 50 4 41 110 105 189 172 86 41 110 182 78 24 56 144 80 36 59 187
4 110 143 55 122 176 59 17 117 166 1 142 178 95 47 1 166 52 100 15 13 166 5 1 50 69 63 71 142 95 130 63
136 141 115 5 38 62 50 187 1 6 40 101 4 186 59 167 38 32 176 86 59 101 52 55 163 66 117 7 1 4 23 151 142
46 145 70 65 73 166 122 166 82 68 62 68 36 38 111 85 15 5 5 158 172 46 86 5 4 5 189 1 59 101 61 5 59 68 2
1 4 130 1 148 5 166 1 6 27 145 54 12 61 151 163 187 6 22 31 12 1 6 7 125 6



SN



Schattenpfade

„Die grauen Nebelpfade sind ein Mysterium, das Phex uns als Aufgabe und Rätsel geschenkt hat. Durch sie können wir unseren Aufenthaltsort binnen eines Wimpernschlags ändern, wenn wir wissen, wo ein Pfad liegt und wie man auf ihn gelangt. Jeder einzelne ist ein Geheimnis für sich, doch weder wissen wir, wo die Pfade ihren Ursprung haben, noch, seit wann sie existieren. Sie sind ein überliefertes Geheimwissen der Garether Phexkirche. Sie mögen ein Krönungsgeschenk an sein Kaiserhaus gewesen sein. Dann aber stellt sich die Frage, welche Gegenleistung er dafür erhielt.“

—Neetya Triffon, Vogtvikarin in Gareth

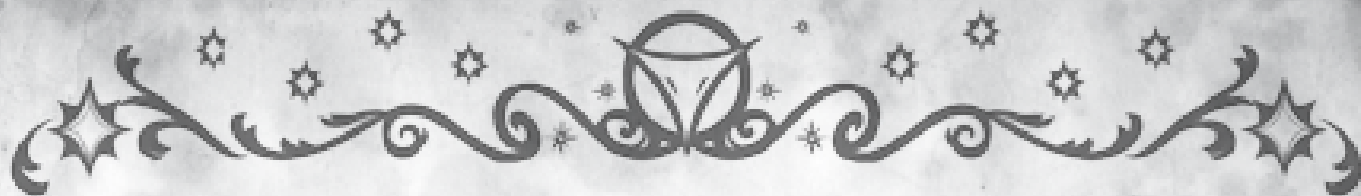
„Die Schattenpfade sind eine Gabe des Phex. Das Wissen um sie muss man sich phexgefällig erarbeiten, es als Belohnung erhalten, es selbst enträtseln oder einfach das Glück haben, einen Pfad zu finden. Sie ermöglichen es, sich lautlos durch Gareth zu bewegen, schnell vor der Stadtgarde zu fliehen oder einen Weg in ein Gebäude aufzutun, ja sogar, in einem Moment im Südquartier und im nächsten in Meilersgrund zu sein, ohne dass Zeit vergeht.“

—Jereminas Torfstecher, Vogtvikar in Gareth

„Das Potenzial der Phexpfade ist noch lange nicht ausgeschöpft. Man bedenke seinen Wert für den offenen Handel, den viele Bürger als Schmuggel bezeichnen, oder auch bei der Verteidigung der Stadt bei einer Belagerung. Ich bin keinesfalls dafür, sie einem größeren Kreis publik zu machen, doch sollten diejenigen, die ihr Geheimnis kennen, sie zu einem höheren Ziel als zur Flucht vor den Bütteln nutzen. Lasst uns eine Strategie erarbeiten!“

—Linara Fuxfell, Vogtvikarin in Gareth

Sollen Praios und Phex doch danach suchen! Cw aoz
Hozuoꝑfo Uoc Ibꝑzrca hcwꝛoz aot Ejꝑzhíwꝑ aox Yoxrxíibx
wcoxow lwa cw aco Ríeozwo Xghíuozwígq fobíwꝑfow



Geheimnisvolle Orte

Die Phexenskluft in den Nebelzinnen

Phex ist ein Gott, der sich in Nebel hüllt, doch seine Geheimnisse dem Listigen manchmal freigibt. Weit im Norden in Firuns Eisreich liegen die Nebelzinnen, ein Gebirge, das die wenigen Händler dort droben wegen seiner Tücken umgehen. Doch es gibt einen Pass über die Berge, „Phexenskluft“ genannt, der in ewige Nebelschwaden gehüllt ist und seine Schleier nur vor dem wahrhaft Phexgefälligen fallen lässt.

Die Kaiser-Raul-Brücke zu Phexcaer

Phex ist ein Gott, der den Tüchtigen belohnt. In Phexcaer führt eine Brücke über den Bodir, die nachts so stark glitzert, dass man sie „Sternenschweif“ nennt. Sie ist über und über besetzt mit Bergkristallen, leuchtenden Gwen-Petryl-Steinen und sogar Madamanten. Viele haben versucht, einen der Steine aus ihr heraus zu brechen, doch keiner hatte Glück dabei, manche sind gar ertrunken. Jeder aber, der Phex einen Edelstein opfern will, findet an der Brücke eine passende Fassung. Weshalb der Listige all diese Edelsteine sammelt, ist ungewiss. Gewiss ist nur, dass er in Phexcaer etwas verbirgt.

Das Orakel von Altaïa

Phex ist ein Gott der Rätsel. Und so sind selbst die Antworten, die er uns gibt, in sich wieder Rätsel. Das Orakel von Altaïa war ein heiliger Ort der Antworten und Rätsel. Neben Phex war er Efferd und Hesinde heilig. Es heißt, seit seiner Zerstörung vor Jahren seien viele winzige Sterne um das Auge im Sternbild Fuchs entstanden. Dies seien die Reste des Orakels von Altaïa, und womöglich kann ein Sternkundler aus ihnen noch Antworten erhalten. Kurz nach der Zerstörung gelangte die folgende Botschaft des vierten Gezeichneten an die Phexkirche:



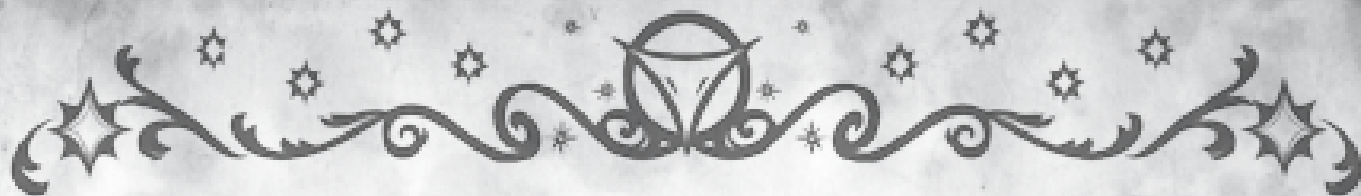
»Wir fragten, ob der Dämonenmeister hier war, worauf die erste der drei Statuen antwortete, dass Geschehenes geschehen ist und es keine Rolle mehr spiele. Die zweite sprach, dass er diesen Ort meide, die dritte, dass beides der Fall sei.

Wir fragten, ob er besiegbar ist. Diesmal sagte die erste Statue, er sei nicht nur besiegbar, sein Weg könne nur in den Untergang führen, doch werde zuvor Leid über Dere gebracht. Die zweite beanspruchte, dass sein Schicksal so ungewiss sei wie die Natur seiner Verbündeten, die dritte sagte, er sei unsterblich und damit unbesiegbar.

Wer aber seien seine Verbündeten, fragten wir, und sahen mit Entsetzen, dass der Stein der Statuen bröckelte. Verbündete habe er keine, nur Knechte und Sklaven, die glauben, ihren freien Willen ihm gegenüber behaupten zu können, sagte die erste. Die zweite sagte, dass das Zögern der Schwachen ihm Zeit erkaufe und sie damit seine einzigen Verbündeten seien, die dritte nannte uns rätselhafte Namen, deren Bedeutung uns erst später bewusst werden sollte.

Wir fragten weiter, wo er zuschlagen wird und was er im Schilde führt, doch stets kamen wir uns verwirrt, belogen oder mit Rätseln bedacht vor. Es dauerte noch lange, bis wir einige der Orakelsprüche verstanden. Dann aber waren sie von großem Wert.«

—Schreiben des vierten Gezeichneten, bis vor kurzem in Besitz der Al'Anfaner Grandin Tsaiane Ulfhart



XI



Anregungen zur
Ausgestaltung eines
Phexgeweihten





Einen offen auftretenden Phexgeweihten spielen

So wie es öffentliche Phextempel gibt, so treten auch Phexgeweihte bisweilen offen auf. Sie dienen in Handelstempeln, reisen umher, geben Geschäftsabschlüssen ihren Segen und führen Verhandlungen. Meist werden die Aspekte des Handels oder Phexens mystischen Wesens betont. Doch auch ein offen auftretender Geweihter hat seine Geheimnisse.

Beispiele:

- ❑ **Der Feldkaplan:** Viele Söldnerbanner haben einen Geweihten, der sie bei Verhandlungen und beim Abschluss von Kontrakten unterstützt, geistigen Beistand leistet, die Toten bestattet, Gottesdienste ausrichtet und die Moral aufrechterhält. Neben Korgeweihten sind auch an der Waffe ausgebildete Geweihte des Phex nicht selten. Eine Heldengruppe mag ihren eigenen Kaplan haben.
- ❑ **Die Händlerin:** Ob als Mitglied der Mada Basari (S. 92) oder auf eigene Faust, ihre Fähigkeiten helfen ihr, Geschäftsideen aufzubauen, Handelspartner zu finden und sich im Fernhandel zu betätigen. Auf jeder Reise und jedem Abenteuer warten Gelegenheiten, die ergriffen werden wollen.
- ❑ **Der Sterndeuter:** Phex ist ein Gott der Rätsel, die für jene zu lösen sind, die mit Verstand nach ihnen suchen. Seine größten Rätsel verbirgt er aber so gut, dass man sein Leben danach ausrichten muss, sie zu erkennen. Als Weiser aus dem Tulamidenland, Tralloper Mystiker oder gar als Gelehrter aus der Phexfakultät der Herzog-Eolan-Universität: Der Sterndeuter kann an Fürstenhöfen als Berater, Traumdeuter und Prophet dienen oder dem Lauf der Sterne folgend reisen.



Einen heimlichen Phexgeweihten spielen

Phexgeweihte verbergen oft ihre Identität. Sie wollen ganz pragmatisch Misstrauen, Verfolgung und Beobachtung durch das Gesetz vermeiden, aber auch im Sinne ihres Gottes Geheimnisse nicht einfach ausplaudern. Das Enttarnen der Identität kann dazu führen, dass sie untertauchen müssen, es mag aber auch als Herausforderung für Freunde gesehen werden, und wer dahinter kommt, hat sich ihren Respekt verdient. Es gibt mehrere Ansätze, einen geheimen Phexgeweihten am Spieltisch darzustellen:

Gruppengeheimnis

Die Beteiligten Spieler *und* ihre Helden wissen um die Identität, außerhalb der Gruppe wird das Geheimnis aber verborgen. Vorteil ist, dass die Spieler entspannt miteinander umgehen und die Geweihtenschaft im Spiel berücksichtigen können. Es fällt dadurch aber das Mysterium weg, und es mag in Gruppenkonstellationen mit rechtschaffenen Charakteren schwierig durchführbar sein.

Beispiele:

- ❑ **Die Freibeuterin:** Ob aus einer Hafenstadt stammend oder als Thorwalerin den schelmischen Gott verehrend ist der Spielgrund für ihre phexischen Taten Efferds Element. Als Glücksritterin der Meere sucht sie die Gelegenheit, mit List und verwegenen Plänen zu Reichtum zu gelangen und sich dem Herrn Phex als Stern am Himmel anzubieten. Einst, so träumt sie, wird sie dort oben leuchten und einem anderen Freibeuter den Weg zur nächsten mit Gold und Geschmeide beladenen Potte weisen. Bis dahin vertraut sie auf ihre Freunde, die es mit den Gesetzen eher locker halten.
- ❑ **Die Gauklerin:** Durch ihre Narrenfreiheit wird sie als Zahori oder Hofnärrin nicht weiter ernst genommen. So erlangt sie Zutritt zu Burgen und bringt das Kunststück zustande, sich



hinter ihrer bunten Auffälligkeit zu verstecken. Als Artistin oder biegsame Schlangenfrau sind Mauern und Fensterschlitze kein Hindernis für sie. Als Glücksbringerin mit Humor und nützlichen Fähigkeiten begleitet sie oft Heldengruppen und weicht sie in ihre Identität ein.

- ❑ **Der Hochstapler:** Privilegien werden durch die Geburt bestimmt. Doch ist jeder Botschafter des Kalifen wirklich, was er vorgibt zu sein, und jener charmante Signor de Montalric auf einem horasischen Ball tatsächlich adlig? Der Hochstapler hat sich entschlossen, in eine oder mehrere Rollen zu schlüpfen, die ihm die Privilegien gewähren, die ihm bei der Geburt ‚aus Versehen‘ verwehrt wurden. Seine Begleiter bindet er als Jugendfreunde und treue Diener in seine Scharade ein und öffnet ihnen das Tor in die hohe Gesellschaft.

Spiel mit offenen Karten

Die Beteiligten *Spieler* wissen, was ihr Mitspieler für eine Figur führt, die *Helden* wissen es nicht. Wenn die Spieler zwischen Helden- und Spielerwissen trennen können, hat dieses Spiel den Vorteil, dass der Geweihte auch mit Professionen in einer Gruppe sein kann, die sich nicht vertragen würden. Das Mysterium fällt aber weg.

Beispiele:

- ❑ **Der Advocat:** Im Sinne Phexens als Gott, der sich die Aufgabenbereiche anderer Götter aneignet, handelt der heimlich geweihte Rechtskundige. Mit List und Schläue verdreht er die Paragraphen, erkennt Lücken in Gesetzbüchern und wendet sie zu seinem Wohl und dem seiner Mandanten an. So manchem Richter oder Praiosgeweihten ist schon die Zornesröte ins Gesicht gestiegen, weil er zähneknirschend der Gesetzesauslegung des Advocaten zustimmen musste. Seine Kameraden kann er mit seiner Überzeugungskraft aus brenzligen Situationen befreien.
- ❑ **Die Schattenkriegerin:** Sie mag ein Mitglied der *Schattenkrieger* (S. 98) oder eine *Fayar* (S. 97) sein und ihre Tradition im



Zeitalter des Krieges gegen die Echten sehen. Lautlos beseitigt sie die Feinde der göttlichen Ordnung, ob untergetaucht in den Schwarzen Landen, als Rebellin auf Maraskan oder wo immer sich Dämonenknechte verbergen. Ihre Waffen sind blitzende Dolche, schnelle Pfeile, tödliche Gift und sirrende Wurfsterne, ihre Rüstung sind der Schutz durch Nacht und Nebel und der Beistand ihrer Gefährten.

- ❑ **Der Zahlenmystiker:** Als zwergischer Mechanikus, Fasarer Asket oder Norbardischer Händler hat er die Magie der Zahlen für sich entdeckt und sich der Zahlenmystik verschrieben. Doch die Lösungen finden sich selten in einer kalten Höhle im Raschtulswall oder einer klammen Studierstube. So hat er sich mit einigen Gefährten auf die Reise gemacht, um Antworten, oder überhaupt erst die richtigen Fragen, zu finden.

Das Geheimnis wahren

Der Spieler verrät nicht, was für eine Figur er führt und gibt eine Tarnidentität vor. Das Mysterium bleibt gewahrt und für seine Mitspieler gibt es etwas zu entdecken. Der Meister kann mit Teilungen der Spielergruppe und Zetteln arbeiten. Tut er dies konsequent für alle Spieler, schöpfen sie eine Weile keinen Verdacht. Leider können sich Mitspieler auch hintergangen fühlen, und selbst bei bester Geheimniskrämerei wird das Geheimnis irgendwann auffliegen. Häufige Gruppenteilung kann zudem zu Langeweile Einzelner führen.

Beispiele:

- ❑ **Die Meisterdiebin:** Stehlen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen? Über solche Kindereien ist die Stadtbewohnerin längst hinaus, auch wenn ihre Laufbahn so begann. Heute stiehlt sie katzengleich um der Herausforderung Willen: Je gesicherter ein Diebesstück, je aufsehenerregender die Entwendung und je gefälliger die Beute in Phexens Auge, desto wahrscheinlicher plant sie schon ihren Beutezug. Doch sie braucht Handlanger, die höchstens einen Teil ihres Planes kennen.

- 
- ❑ **Der Zocker:** Er liebt es, sein Glück auf die Probe zu stellen und ihm durch seine Fähigkeiten nachzuhelfen. Er mag sich als Boltanspieler in Lowangen, Hütchenspieler in Khunchom oder Grangorer Spekulant umtun und wägt stets Risiko gegen zu erwartenden Gewinn ab. Er spielt mit den Menschen, mit seiner Freiheit und mit dem Liebesglück, stets nach dem Motto: „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt“.
 - ❑ **Die Commandanta:** Die Mächtigen Aventuriens umgeben sich mit Garden, lassen ihre Anwesen schützen und haben kampfstarke Leibwächter um sich. Wer denkt, es handle sich dabei stets um rondrianische Krieger, der irrt nicht selten. So mancher weiß, dass der beste Wächter jemand ist, der die andere Seite kennt und denkt wie ein Einbrecher oder Meuchler. So stehen besonders in der Leitung persönlicher Garden auch Geweihte des Phex im Sold, die Intrigen aufdecken und wissen, wie man einen Ort bewachen muss. Ihre Identität kennt nur der Auftraggeber.

Der doppelte Bluff

Mitspieler wissen, dass der Held eine geheime Identität (Spion, Dieb ...) hat, wie unter **Gruppengeheimnis** oder **Spiel mit offenen Karten** beschrieben. Eine Tarnidentität als Geweihter einer anderen Gottheit kann dabei das Wirken von Liturgien wie der Zwölf Segnungen mit weniger Geheimniskrämerei ermöglichen. Dass der Held ein Phexgeweihter ist, wird aber verschwiegen. Ein Teil des Mysteriums bleibt dadurch erhalten, das Arbeiten mit Zetteln und Gruppenteilung wird minimiert und das Spiel am Tisch ist relativ entspannt, da die Mitspieler scheinbar in das Geheimnis eingeweiht sind. Auch hier besteht aber die Gefahr, dass sich Spieler bei Aufdeckung des wahren Geheimnisses hintergangen fühlen.



Beispiele:

- ◻ **Die Unterweltkaiserin:** Reichtum, Macht und Wissen zu mehrer, ist ihr Antrieb. Dabei so zu tun, als sei sie eine Kleinkriminelle, ist ihr persönlicher Witz. Sie hüllt ihre Pläne in Nebel und steuert über Umwege auf weithin geplante Ziele zu. Sie genießt es, sich zwischen die Zahnräder ihrer eigenen Maschinerie aus Intrigen zu begeben und zu beobachten, wie sie aufgehen und ihr Name voll Furcht geflüstert wird, ohne dass jemand ahnt, dass dahinter die eigene Begleiterin steckt.
- ◻ **Der Fälscher:** Als reisender brillantzwergischer Handwerker oder Schreiber zieht er durch Aventurien, womöglich getarnt als Angroschgeweihter. Wenige Freunde und Kunden wissen, dass kein Zweiter so begabt darin ist, Urkunden und Siegel zu fälschen. Dass er die Weihen des Diebesgottes empfangen hat und ein außergewöhnliches Ziel verfolgt, ahnen sie nicht.
- ◻ **Die Revolutionärin:** Als scheinbare Nandusgeweihte verbreitet sie in Wort und Schrift umstürzlerisches Denken in Ländern, in denen festgefahrene Strukturen herrschen. Nicht selten wird sie von der Obrigkeit vertrieben und verfolgt und muss im Schatten agieren. Dass ihre Weihe aber dem Phex gilt und sie bei ihren Reden vor allem den eigenen Vorteil vor Augen hat, behält sie für sich.

Tugenden, Gebote und Verbote

- ◻ **Handle nur für Gegenleistungen:** Dieses Gebot auszuspielen, ist oft recht einfach. Wenn die Helden einen Auftrag erhalten, ist es der Geweihte, der eine Bezahlung beim Auftraggeber sichert. Wo immer eine Belohnung lockt, hat der Geweihte einen Anlass, sich ins Abenteuer zu stürzen. In manchen Situationen erwarten Spielleiter aber Altruismus – ein Fremdwort, das Phexgeweihte eher mit Ekel ausspeien. Spieler von Geweihten können an dieser Stelle aktiv werden und sich einen Gefallen zusichern lassen, der vorerst noch nicht definiert sein muss. Solch eine Blanko-Unterschrift kann von hohem Wert sein.



❑ **Wahre die Heimlichkeit:** Phexgeweihte sind angehalten, ihre Pläne geheim zu halten, um andere nicht der lehrreichen Ent-rätselung zu berauben. Jedem Spieler steht es frei, *welche* Ge-heimnisse sein Held wahren möchte und *vor wem* er sie geheim hält. Es mag sein, dass er seine Identität verheimlichen will (siehe **Einen heimlichen Phexgeweihten spielen**), er könnte in dieser Hinsicht aber auch mit offenen Karten spielen und ande-re Geheimnisse für sich behalten. Fühlen Sie sich nie dazu ge-drängt, Ihren Mitspielern *alles* zu verheimlichen, behalten Sie aber immer *einige* Dinge für sich. Sobald jemand ein Geheim-nis lüftet, darf Ihre Reaktion auch sportlicher Respekt sein. Je-des gelöste Geheimnis darf natürlich das Aufbauen neuer nach sich ziehen.

❑ **Suche die Herausforderung:** Phexgeweihte sollen die Ge-legenheit beim Schopfe packen und wo es geht Gewinn und Beute machen. Auch dies kann als Motivation zum Ausziehen auf Abenteuer eingesetzt werden. Wichtig zu wissen ist aber, dass man auch langfristig planen darf. Der Geweihte kann auf schnellen Gewinn verzichten, wenn er dadurch später Vorteile erlangt, so mag das silberne Geschirr einer reichen Meister-person verlockend sein, ein Vertrauensgewinn langfristig aber wertvoller. Auch sollten die zwölfgöttlichen Werte beachtet werden: Mord, niederträchtige Verbrechen, Raffgier und Hass sind die Mittel des dämonischen Gegenspielers und sollten dem Geweihten zuwider sein.

❑ **Meide die leichte Beute:** Was ein Phexgeweihter als seiner wür-dig betrachtet, ist eine individuelle Entscheidung. Bestimmen Sie für Ihren Helden, welchen Verlockungen er nachgibt und welchen nicht. Sicherlich wird kein Phexgeweihter die Ärmsten bestehlen, aber ob die zum Greifen nahe Geldbörse eines Pfef-fersacks als zu leichte Beute gilt oder als gerade richtige Her-ausforderung, hängt von Ihnen ab.



Das große Ziel

Phexgeweihte träumen oft von einem fast unmöglichen Ziel, dem sie nacheifern. Sprechen Sie ein solches mit Ihrem Spielleiter ab, sodass er es als Motivation seiner Kampagne einsetzen kann. Durch Aussicht auf Hinweise und Teilerfolge kann der Meister stets einen Grund finden, den Phexgeweihten bei der Stange zu halten. Auch die Mitspieler können mit beschäftigt werden. Das Ziel sollte hoch gesteckt sein und kann verschiedenste Aspekte Phexens betreffen:

- ❑ **Der Mond:** Wer ihn enttarnt, wird selbst zum Mond, doch es ist nicht gesetzt, wer er ist, ob es ihn gibt und ob nicht sogar Phex selbst dahinter steckt. Entscheiden Sie also für Ihre Kampagne, ob der Spieler dieses Ziel erreichen kann oder ob am Ende die Erkenntnis steht, dass der Weg das Ziel war und die Identität des Mondes ein nicht lösbares Rätsel.
- ❑ **Der legendäre Schatz:** Der Orkenhort, Polardiamant, Silberhort unter Gareth, Familienschatz der Zeforikas (siehe **Spuren der Verheißung**)! Aventurien verspricht viele Reichtümer. Ihr Geweihter hat das Ziel, einen davon im Namen Phexens zu entdecken, und hat anfangs nur einen mysteriösen Kartenteil oder einen kryptischen Hinweis.
- ❑ **Systemata Astralis:** Der Sternenhimmel ist das womöglich größte Mysterium des Phex: Welche Rätsel verbergen sich an ihm? Gibt es ein System dahinter? Kann man das Schicksal des Karmakorthäons daraus ablesen? Kann man eine Ahnentafel der himmlischen Gauklerschar aufstellen oder die Schätze in einer Sternenkarte kartographieren? Ihr Geweihter arbeitet an einem solchen System, wegen der unfassbaren Komplexität eine Aufgabe für mehrere Generationen. Aber womöglich fußt seine Arbeit ja auf einer langen Kette von Vorgängern?
- ❑ **Die Verschwörung:** Das Kaiserhaus zu Gareth trägt Phex im Wappen. Hat der Listige deshalb einen seiner jungen Diener, Ihren Geweihten, eine Information mithören lassen, die auf



eine fürchterliche Intrige hindeutet? Will ein anderes Adels-
haus oder ein Kult des Namenlosen die Kaiserfamilie stürzen
oder unterwandern? Doch niemand glaubt einem Straßenjun-
gen seine Geschichte und ohnehin ist die Kaiserin im Reich
unterwegs und würde ihn niemals anhören. Noch nicht. Denn
Hartnäckigkeit, List und der Glaube daran, ihr helfen zu müs-
sen, lässt den Geweihten an seinem hochgesteckten Ziel fest-
halten, in dessen Rahmen er sich an Kaiserin Rohajas fahren-
dem Hof hochdienen muss, stets unter den wachsamen Augen
der geheimen Hofgeweihten des Phex.

❖ **Das Familienerbe:** Ein Vorfahre des Geweihten hat einst ein
wertvolles Kleinod im Spiel verloren. Seitdem ist die Familie
vom Pech verfolgt. Doch Ihr Geweihter ist offenbar etwas wert
in den Augen Phexens und sieht es als seine Aufgabe, den Fa-
milienfluch zu heben. Dazu muss der legendäre Spieler, der das
Stück gewonnen hat und nun als Glücksbringer trägt, erst auf-
gespürt und überlistet werden. Doch er mag zu großer Macht
gekommen sein oder mit unlauteren Mitteln wie Magie, Paktie-
rerei mit Zholvar oder einem finsternen Feenwesen, arbeiten.

❖ **Das Handelsimperium:** Ihr Geweihter hat den Ehrgeiz, der
nächste Stoorrebrandt zu werden. Doch vieles ist auf dem Weg
dorthin zu tun: Er braucht Startkapital, um ein Kontor zu
gründen, eine Karawane auszurüsten oder Waren einzukaufen.
Er braucht vertrauenswürdige Helfer, Handelspartner, Käufer
und Kontakte. Vor allem aber braucht er den Riecher für lu-
krative Geschäfte. Ist seine Kompanie erst einmal gegründet,
können die Geschäfte anlaufen, doch Konkurrenz und Neider,
Schicksalsschläge und herbe Verluste drohen. Bis zum aventu-
rienweiten Imperium ist es ein langer, steiniger Weg.

Liturgien im Alltag

Ein Phexgeweihter lernt, sich auf seine Fähigkeiten zu verlassen,
und geht davon aus, dass Phex ihm *dann* das noch fehlende Glück



schenkt, wenn er eine Aufgabe fast schon alleine geschafft hat. Aus diesem Selbstverständnis heraus, nutzt er Segen und Stoßgebete manchmal fast schon nebenbei. Größere Bitten an Phex (Liturgien etwa ab Grad II-III) sind hingegen besonderen Situationen, großer Bedrängnis oder wichtigen Geschäften vorbehalten. Hierbei handelt der Geweihte mit Phex einen regelrechten Vertrag aus. In den Ausarbeitungen der Liturgien in diesem Band zeigt sich ebendiese Analogie auch häufig. Die allgemeine Regeltechnik zur Verwendung von Liturgien finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 240ff. sowie im **Liber Liturgium**.

Modifikationen von Liturgien

In der Phexkirche ist es eher die Ausnahme als die Regel, dass eine Liturgie einem festen Ritual folgt. Vielmehr modifizieren Phexgeweihte die weltlichen Komponenten ihrer Liturgien oft spontan. Phex legt keinen Wert auf eine feste Etikette bei seiner Anrufung, er bewertet die Situation, den Willen und die Raffinesse des Bittstellers. Schon zwischen Phexgeweihten aus demselben Tempel kann es Unterschiede geben, zwischen solchen aus verschiedenen Kulturkreisen umso mehr. Sie können die Regeltechnik in **Wege der Götter** auf Seite 247 verwenden und die in diesem Band vorgestellten Beispiele für Gebete und Liturgien als Inspiration für Ihren Phexgeweihten einsetzen, von denen er beliebig abweichen kann.

Subtiles Wirken von Liturgien

Gerade für heimliche Phexgeweihte gibt es immer Wege, eine Liturgie im Geheimen zu wirken. Beispiele dazu finden Sie bei vielen der im Band beschriebenen Gebete und Liturgien. Zur Umsetzung am Spieltisch können Sie auf folgende Möglichkeiten zurückgreifen:

- ▣ **Heimliches Liturgiewirken in der Spielwelt:** Um festzustellen, ob ein Held eine Liturgie bei Anwesenheit anderer heimlich wirken kann, können Sie auf die Talente *Sich Verstecken* (heimliche Gesten, geflüsterte Worte), *Schleichen* (Körperbewegungen) und *Überreden* (Einbau eines Gebets in den normalen



Redefluss) zurückgreifen. Als Faustregel wird die Probe wie die Mirakelprobe je nach Grad der Liturgie erschwert.

- **Heimliches Liturgiewirken am Spieltisch:** Wenn die Mitspieler nicht wissen, dass ein Spieler mit Phexgeweihtem unter ihnen ist, sollten Spieler und Meister verabreden, wie sie das Liturgiewirken handhaben. Der Meister sollte die Werte des Spielers kennen und Proben für karmales Wirken verdeckt auswürfeln. Eine Möglichkeit ist es, mit Zetteln zu arbeiten, die der Spieler dem Meister zusteckt, wenn er phexische Aktionen unternimmt, oder gemeinsam den Spielraum kurz zu verlassen. Beide Wege werden recht bald dazu führen, dass die Identität des Helden den anderen Spielern klar wird. Subtiler wäre es, sich bestimmte Stichworte und Zeichen zu verabreden. So könnte jedes vom Spieler ausgesprochene „Viel Glück!“ bedeuten, dass er einen Glückssegen wirkt.

Rekonstruktion von Liturgien

In der Phexkirche gibt es (auch mangels einer zentralen Entscheidungsinstanz) selten Liturgien, die als Ketzerei gebrandmarkt werden und deshalb in Vergessenheit geraten. Da aber viele Liturgien geheim sind, oft überhaupt nur an bestimmten Tempeln weiter gegeben werden oder gar nur wenigen Einzelpersonen bekannt sind, ist es dennoch häufig, dass Wissen verloren geht. Für einen Phexgeweihten kann die Suche nach verschollenen Liturgien eine phexgefällige Aufgabe sein: Rätselhafte Fragmente aus dem Nachlass eines verstorbenen Geweihten, Zinken an Tempelwänden, kodierte Tagebücher, Rätsel und Hinweise, die es zu finden und zu entschlüsseln gilt; ganze Kampagnen können so gestaltet werden und schließlich zum Fund verschollener Liturgien führen. Nur Sie als Meister wissen, wie viel verlorenes Wissen der Phexkirche irgendwo auf einen findigen Geweihten wartet. Ein Beispiel für eine rekonstruierbare Liturgie ist: PHEXENS VERTEIDIGUNG.

Phexens Verteidigung / Al'Dhafar

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst **Art:** Speziell
Herkunft: Phex (Khunchom, vereinzelt in den Tulamiden-
landen)

Ritualdauer: Gebet (eine Spielrunde)

Wirkungsdauer: maximal LkP* Spielrunden

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte opfert symbolisch eine Münze oder einen Edelstein von angemessenem Wert. Dann ruft er Feqz als Herrn der Magie an und bittet ihn um Beistand.

Auswirkung: Der Phexgeweihte hat gegen LkP*/4 Zauber eine aktive Magieresistenz.

Wird während der Wirkungsdauer der Liturgie ein Zauber auf ihn gewirkt, oder gerät er in den Einflussbereich eines Spruches, dessen Effekt für ihn nachteilig wäre (z.B. DUNKELHEIT), so darf er auf seine Magieresistenz würfeln. Gelingt die Probe, hält der Gott seine schützenden Hände über ihn, und der Zauber entfaltet keinerlei Wirkung. Der Geweihte kann frei entscheiden, ob er von seinem Gegenwurf Gebrauch machen will. Die Wirkungsdauer endet vorzeitig, wenn alle Magieresistenzproben aufgebraucht wurden. Diese Liturgie kann ausschließlich auf den Geweihten selbst angewandt werden und ist in keiner Kategorie aufstufbar.

Anmerkungen: Bis heute wird Feqz in den Tulamidenlanden auch als Herr der Magie verehrt, und so mag es nicht verwundern, dass er auch häufig als Schutzpatron gegen eben solche angerufen wird. Die Liturgie, im Tulamidya auch Al'Dhafar („die Verteidigung“) genannt, entstammt noch den Zeiten, als Tulamiden in grauer Vorzeit gegen die Echsen kämpften und galt lange Jahrtausende als verschollen.



Geheime und regionale Liturgien

Für die Geweihten des Phex existiert im **Liber Liturgium** und in **Wege der Götter** eine große Zahl an Liturgien. Zwar mögen die schiere Anzahl und die sehr gute Abenteuertauglichkeit im Vergleich zu anderen Kirchen mächtig wirken, beachten Sie aber, dass viele nur regional verfügbar oder als geheim markiert sind und damit die Auswahl einschränken. Für einen Phexgeweihten ist es zudem schwer, neue Liturgien zu lernen: Während andere zwölfgöttliche Gemeinschaften ein Netzwerk an Tempeln unterhalten, an denen Geweihte Liturgien lernen können, muss sich ein Phexgeweihter jede davon hart verdienen. Die Tempel stehen in Konkurrenz zueinander, und selten wird sich ein Geweihter verpflichtet fühlen, einem anderen etwas beizubringen, sondern sein Wissen im Gegenteil eifersüchtig hüten oder nur gegen hohe Gegenleistungen weitergeben. *Geheime* Liturgien sind zudem nur wenigen Lehrmeistern bekannt. So können Sie die Möglichkeit zum Erlernen neuer Liturgien gut als Belohnung für den Spieler einsetzen.



Sechs Leben des Mungos

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst **Art:** Speziell

Herkunft: Phex (Tulamidenlande, Maraskan)

Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)

Wirkungsdauer: LkP* Kampfunden

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte räumt zähneknirschend ein, dass er seinem Gott eine Gefälligkeit schuldet und springt in die Tiefe. Auf Wunsch kann er seine Rettung auch während eines unerwarteten Falls zumindest kurz mit Phex diskutieren.

Auswirkung: Der Geweihte kann durch göttlichen Beistand selbst einen Fall oder Sprung aus großer Höhe überleben. Erleidet er Fallschaden, darf er nach eventuellen Abzügen durch *Körperbeherrschungs-*, *Athletik-* oder *Akrobatik-*Proben zusätzliche LkP* +5 Punkte von den ermittelten Schadenspunkten abziehen.

Varianten:

Grad III: Der Phexgeweihte kann die Liturgie auch auf eine andere Person (Reichweite P) wirken. Dazu muss er sie jedoch vor dem Sprung oder schlimmstenfalls sogar während des Falls berühren.

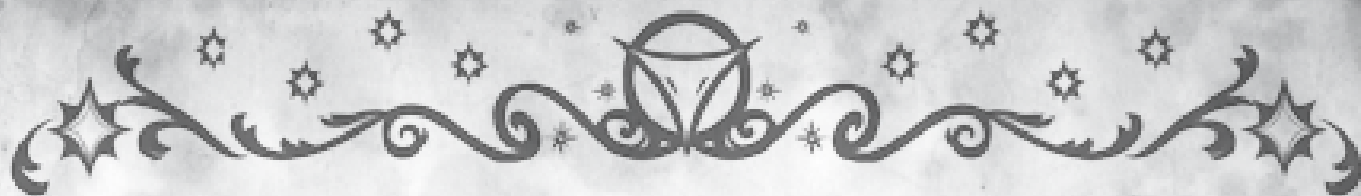
Anmerkungen: Ein solcher Sprung oder Sturz aus großer Höhe ist für sich genommen schon ein beeindruckender Anblick. Dass der Phexgeweihte dabei stets auf den Füßen landet, oder in besonders dynamischer Pose aufkommt, muss aber wohl den Ausschmückungen der Geschichtenerzähler zugeschrieben werden.



Inspiration - neue Liturgien

Phextempel und Geweihte haben in der Vergangenheit ihre ganz eigenen Liturgien entwickelt oder durch göttliche Inspiration Phexens Wesen auf Dere kanalisiert und werden es auch in Zukunft tun. So können Sie nach Ihrem Wunsch neue Liturgien in Ihr Spiel einbinden. Sie sind bei Phex womöglich etwas häufiger als in anderen Kirchen, werden dafür aber fast nie der Gesamtheit der Geweihten zugänglich gemacht, sondern als Geheimwissen weitergegeben. Will ein Phexgeweihter eine Liturgie entwickeln, so mag ihm dies als Mystiker durch jahrzehntelanges Studium verborgener Rätsel gelingen. Er mag sie auch durch göttliche Inspiration erhalten, muss sich diese Belohnung aber verdient haben oder in Ausnahmen als ‚Vorschuss‘ erhalten und sich erst noch verdienen. Der Erhalt einer neuen Liturgie sollte stets einen hart verdienten Höhepunkt seiner Laufbahn darstellen. Nutzen Sie diese Aufzählung von Leittalenten und Mirakel+, um festzustellen, ob sie dem Wesen Phexens entspricht:

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, FF, GE; *Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Mechanik, Rechtskunde, Sternkunde, Handel*, dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Betören, Falschspiel, Gaukeleien, Klettern, Schlösser Knacken, Sich Verkleiden, Taschendiebstahl*



XII



Vakatseiten





