

Efferd-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Efferd-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Cover- und Innenillustrationen
Tristan Denecke

Umschlaggestaltung, Satz und Layout
Ralf Berszuck



Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, 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 Poland 2012

ISBN 978-3-86889-199-7

Efferd-Vademecum

Brevier des reisenden Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zu Efferd und
der Bruderschaft von Wind und Wogen.

von
Mark Günzel

Dank ist wie Efferd, deshalb
die Winde für Bertram Reber für beständig neue Impulse,
die Klippen und Küsten für Michael Masberg, dessen kritischer Blick
das Befahren dieser gefährlichen Gestade ermöglicht und
unschätzbar bereichert hat.

Die Möwe als erster Botes des Meeres für Suse Müller für
die gemeinsamen Abenden und die Grundlagen der Spieltipps.
Der Überschwang an Gefühlen sei dem Konzil zu Perainefurten und
Ulrich Kneiphof gewidmet, die efferdische Diplomatie unmittelbar
und am eigenen Leib und Mailkasten erfahren durften.
Und die Untiefen für Daniel Richter. Irgendwer muss den Job halt
machen, und wie ich Dich kenne, macht Dir das sogar Spaß.

*„Der Wind ist gut, die Beute reich, auf See! Auf See!
Aufs Meer, Ihr Toren! In mein Reich, das bald, für Dich und Dich und
Dich, ein riesengroßes Grab sein wird.“*
—Euripides



Inhalt

I	Vademecum Hephardos' – Über den Alten Kult	7
II	Gebete der Anbetung und Versenkung	19
III	Lieder und Choräle zu Ehren des Zürnenden, des Sanftmütigen und des Unsteten	29
IV	Liturgisches Wirken	35
V	Die Delphinmanuskripte und ihre Lehren	65
VI	Geschichte der Gemeinschaft von Wind und Wogen	93
VII	Efferds Hand: Die Brandungen und Gestade	105
VIII	Menschenwerk und Heilige	119
IX	Göttliche Kult- und Ritualgegenstände	129
X	Splittergruppen und Sekten	134
XI	Anregungen zur Gestaltung von Geweihten	139
XII	Fremdwörter und kluge Sprüche	153
XIII	Vakatseiten	157



Vorwort

Das Efferd-Vademecum stellt den Versuch dar, die Inseln an bekanntem Material zu Efferd und seiner Kirche zu einem Seebund zu verbinden. Hierbei wurden neue Inseln ebenso entdeckt wie alte ... nun ja ... versenkt.

Die Ziele dieser Unternehmung sind vielschichtig:

Der Gott in seiner Ambivalenz soll näher dargestellt werden und besser begreifbar (also unbegreifbar) werden, die Kirche glaubhafter dargestellt und darstellbar sein. Lose Enden sind in die Texte eingestreut, die als Anregung und Aufhänger für Szenarien oder Personen dienen können und sollen. Das alles bedeutet hoffentlich, dass dieses Buch vielen Lesern einen Zugang zu Efferd und seinen Geweihten bietet – und zugleich auch Material an die Hand gibt, eine/n Geweihte/n dieses Gottes zu spielen, sowohl als aventurisches Material (Choräle, Gebete) wie als regeltechnische Ergänzung (neue Liturgien, Erschaffungsvarianten). Im Grunde soll es Spielern und Spielleitern bei der Klärung der Frage helfen, was es in einem Efferd-Geweihten aussieht – mit Stärken und Schwächen.

Zugleich soll das Vademecum ein aventurisches Buch sein – es gibt die Sichtweise des – zugegebenerweise nicht sehr verständnisvollen – Geweihten *Chrystetos von Aris* aus dem Efferd-Tempel von Rethis wieder. Man möge dem Geweihten nachsehen, dass er eher abfällig über ihm widerstrebende Ansichten spricht.

Kurz und gut: es soll vom Meer aufs Land schauen.

Im Sinne Katja Reinwalds und Daniel Richters bleibt, eine vernünftige Lektüre zu wünschen und auch viel Spaß bei der Umsetzung am Spieltisch. Man möge verzeihen, dass Lagerfeuer hier doch eher unpassend sind.

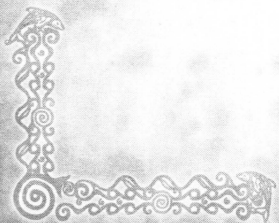
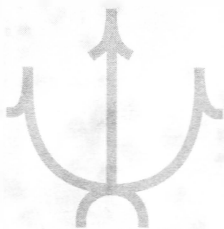
Mark Günzel – Berlin, im März 2012



Widmung an seine seekönigliche Majestät, den Thalassokraten Thaliyin

Was Chrystetos von Aris erfahren hat, das hat er hier dargelegt, auf dass weder das, was durch Efförd selbst, noch das, was durch seinen Willen geschah, fortgespült werde und in Vergessenheit gerate. Zum Ruhme seines Thalassokraten, des Palamydas Thaliyin von Rethis, legt er hier die alten und ehrwürdigen Offenbarungen und Erkenntnisse des Äußeren und des Inneren Meeres dar, den Gegenwärtigen zum Nutzen und zur Mahnung. Die ältesten Schriften und Deutungen darzulegen und zu beschreiben, dient das erste Kapitel aus Schriften des Admares.

Dem jungen Novizen sei dieses Traktat an Herz und Hand gelegt, auf dass es gleich einer Karte, die Schritte in die rechte Richtung lenke.





I

Vademecum Hephardos' - Über den Alten Kult





ieles wird verlautbart unter unseren Geschwisterkulten über die Kirche des Efferd, wie sie vielerorts genannt wird. Wir jedoch nennen uns die Ieroi Hephardou, die Bruderschaft von Wind und Wogen. Wir waren der erste Schritt zu diesem Land. Deshalb ist Bethana der heiligste Ort, deshalb halten wir fest an den Weisheiten unserer Vorfahren, die sich so ganz in die Hände Hephardos' gegeben haben.

Aus jener Zeit der Landung stammen die ältesten Überlieferungen, so kommt es, dass viele das alte Aureliani als Sprache der Offenbarung ansehen und es für recht halten, dass unsere Gebete und Liturgien in dieser Sprache verfasst und gar übersetzt werden. An dieser Stelle seien nun aus den ersten drei Büchern des Sankt Admares zitiert, der unnachahmlich die Weisheiten des tiefen Meeres in die alte Sprache fasste und den zu studieren das Ziel jedes gelehrten Bruders sein sollte.

»Und in der Tat liegen sie nicht ganz falsch, denn wir sind der Alte Kult und unser Herr Efferd oder Hephardos, der Alte Gott, denn er ist der Alte Sohn der Erdriesin.

Hier gleich lauern Irrweg und Unterströme auf den Unbesonnenen, denn wir sagen „der Alte“. Über den, der sich „der Älteste“ nennt, ist jungen und ungefestigten Novizen gegenüber nicht zu reden, erhob er sich doch über die Urgötter und zahlte dafür mit seinem Namen.

Wir aber erheben uns nicht über die anderen Kulte und bezeichnen die Angelegenheit schlicht, wie sie ist. Wir sind der Alte Kult, und unser Herr ist der Alte Gott, jedoch der Ältere der Drei Brüder, wie die Brüder Efferd, Ingerimm und Firun in den alten Schriften genannt werden. Reden wir von dem jüngeren Bruder, so meinen wir Ingerimm, dies ist die rechte Sicht, denn zuerst war das Urmeer, aus dem die Erdriesin mit ihrem inneren Feuer dann als Zweites erstieg.



Und erst als Drittes erlosch ihre Lebensflamme, was den Winter in die Welt brachte. So nennen wir Firun den eisigen Bruder.

All dies sind Gewissheiten, über die im Zwölfkreis jedoch keine Einigkeit herrscht. Gerade einem jungen Novize steht Zurückhaltung in diesen Fragen gut zu Gesicht, denn unsere Offenbarungen gegen die der anderen Kulte abzuwägen, erfordern große Erfahrung auf den Inneren Meeren der Gotteserkenntnis.«

—aus den Schriften des Sankt Admares, 1. Buch der Hephardouloia, seit 503 BF Teil der Delphinmanuskripte

Von den Götterbildern

»Was nun ist das Antlitz des Alten Gottes? Vielfältig sind die Gesichter, die die Anhänger des Unergründlichen über die Jahre von dem Alten empfangen haben. Alle drei Brüder werden zumeist bärtig dargestellt, weshalb das gemeine Volk die Darstellungen häufig verwechselt, so nicht eindeutige Attribute das Bildnis auszeichnen. Ist aber der Bart des jüngeren, zweiten Bruders Ingerimm Zeichen seiner Verbundenheit mit dem kleinwüchsigen Volk, und der Bart des Eisigen Zeichen für seine Wildheit und tiefe Verbundenheit mit Tieren, so ist der Bart Hephardos' Sinnbild und Zeichen seiner Macht, denn er stellt die Flüsse dar, welche sich gleich eines Bartes Strähnen ergießen und ihn preisen. Das Antlitz des Gottes selbst jedoch ist wechselhaft wie Wetter und Wellen. Wie der Lauf eines Flusses, der sich den rechten Weg bahnt, haben sich verschiedene Bildnisse des Gottes als wahrhaftig herausgestellt.

Allein als **Herr der Unergründlichkeit** wird Hephardos Abythoste als bartloser Jüngling dargestellt, denn diese Gestalt täuscht über Alter und Macht hinweg. Häufig trägt er als Kleidung oder Waffe das Netz, in welchem sich seine Gaben verfangen und das doch verbirgt. Diese Darstellungen und Bildnisse sind jedoch die seltensten unter den vielen Götterbildern. Am Häufigsten und Bedeutendsten seit der Landung ist

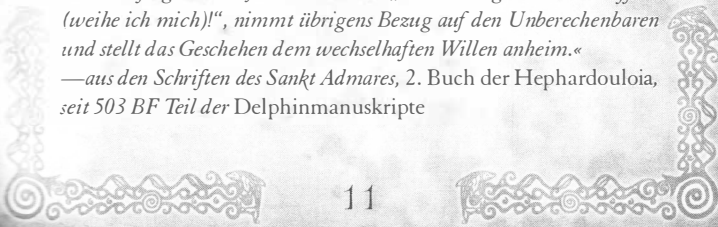




jedoch die Darstellung des würdigen Hephardos Palirroios, des **Herrn der Gezeiten**, dem auch die große Efferd-Statue zu Bethana geweiht ist. Als wohlmeinender Schutzherr von Seefahrt und Schiffsbau wird er häufig mit einem verknoteten Tau dargestellt, das mitunter auch versteckt an seiner Kleidung dargestellt wird. Immer noch recht häufig ist aber die Darstellung des zürnenden Hephardos Agriotatos und des sanften Hephardos Leiotos, welche Kehrseiten derselben Gottesnatur sind. Zwischen diesen beiden kann weder in der Anbetung noch in der Darstellung vollkommen unterschieden werden. Auch die gelungenste Darstellung des **Sanften** weist Zorn auf, und auch die einschüchternste Darstellung des **Zürnenden** die dem Gotte eigene Sanftmütigkeit. Das Attribut des Wilden und Sanften ist der Dreizack, mit welchem der Gott die Wogen aufzupeitschen oder zu besänftigen vermag. Als letzte verbreitete Darstellung des Gottes bleibt der Hephardos Astateon, der **Launenhafte**, zu beschreiben, der meist als junger, doch bärtiger Mann mit der Möwe dargestellt wird, doch auch Bilder mit den heiligen Delphinen und anderen seiner Diener sind beliebt. Von den Meistern der Flüsse favorisiert wird die Darstellung als Hephardos Pegeios, der als **Quellenvater** süßes Wasser spendet. Die Attribute dieser Darstellungen ist meist der Krug oder auch die Schale.

Nach meiner Kenntnis niemals dargestellt wird der Hephardos Aprobeptos, ist das Wohlwollen des **Unberechenbaren** doch niemals sicher und sind ihm auch keine Attribute auf Dauer zuzuordnen. Es heisst, die Darstellung des Gottes als Unberechenbarer weckt seinen Zorn und führt zu Tod und Verderben. Der rituelle Ausruf „Anexei Hephardou!“, den wir folgendermaßen übersetzen: „Dem unergründlichen Efferd (weihe ich mich)!“, nimmt übrigens Bezug auf den Unberechenbaren und stellt das Geschehen dem wechselhaften Willen anheim.«

—aus den Schriften des Sankt Admares, 2. Buch der Hephardouloia, seit 503 BF Teil der Delphinmanuskripte





Die Gefolgschaft des Gottes

»Da nun die Gesichter und Darstellungen des Gottes hinreichend beschrieben sind, ist hier noch die Gefolgschaft des Gottes zu beschreiben. Viele seiner Gefolgsleute entstammen seinen eigenen Lenden, denn seine jüngste Schwester Tsa dankt dem Bruder die Liebe mit ihrem Segen.

Zuvorderst zu nennen wären hier die Gischttöchter des Hephardos: Einst peitschte der Alte Gott die Meere auf, und die Wellen und Wogen waren ihm eine Lust und Freude. Stein und Fels zerbarsten und schier ewiglich schien der Sturm zu wüten. Aus der Lust des Gottes in diesem Bad entsprossen nun seine Töchter, die wir die Gischttöchter nennen. Sie gehören zu den Mächtigsten seiner Kinder und dienen dem Vater; denn allein aus ihm entstanden sie. Ihre Namen will ich nun nennen, denn nach dem Willen des Vaters behüten sie die Seefahrer und Schiffe und jeder Matrose sollte es wissen, sie anzurufen. Die drei treuen Schwestern sind Aemas, welche die Wellen des Windmeeres lenkt und die die Älteste der Töchter ist. Sie ist leicht zu grämen, doch auch pflichtbewusst und den Menschen wohlgesonnen. Auch hütet sie den Wall des Vaters wider die nachtblauen Ketzler des Gildenlandes mit der blauen Feste Nikeion. Die Fischer und Seeleute der westlichen Küste ehren sie am Fest der Wasserglätte, dem Beginn der schiffbaren Jahreszeit, mit einem Opfer. Die zweite Schwester ist Allymo und sie hütet die südlichen Gewässer. Der helle Schein Praios jedoch lenkt sie ab und allzu spielerisch ist ihr Gemüt, so dass sie unbedacht Leid bringen mag und nur aus einer Laune heraus Schiffe fern der Heimat lenkt. In ihrem gedankenlosen, doch wohlwollenden Wesen wird sie von Raistymo dem Delphin sanft gelenkt. Die dritte Tochter nun ist Phanarga und sie hütet das Meer der Tulamiden. Sie ist dem Menschen nicht wohlgesonnen, denn lange währte ihr Kampf gegen die von den Tulamiden verehrten Götzen. Einst





war sie die Schönste der Töchter, doch jetzt ist ihre Gestalt vernarbt, und vernarbt ihr Geist. Deshalb meiden die Tulamiden die Gischtochter. Zugleich ist Phanarga die Perlengekrönte auch die Pflichtbewussteste unter den Töchtern und achtet den Willen des Vaters am meisten. Allein seine Diener mögen von ihr Gutes erwarten zu haben. Die vierte, ungetreue Tochter wurde von ihrem Onkel verführt. Da aber das Eis sie nahm, wandelte sie ihr Wesen und entfremdete sich vom Vater. Bis heute weinen und seufzen die geringeren Meernixen an den nördlichen Gestaden um Iphous Untreue und hoffen auf die Rückkehr der Herrin in die Wasser.

Da nun die Töchter des Hephardos beschrieben wurden, sollen nun sein wichtigster Sohn beschrieben werden: Swafnir ist die Frucht des Streites zwischen dem Donnern der Kriegsgöttin und dem Blitz des Hephardos. Gewaltig war einstmals seine Gestalt, und er verwüstete Land und Berge im wilden Stürmen, und niemand wusste Rat. Da aber trauerte der Alte Gott um den Verlust seiner geliebten vierten Tochter, und seine Tränen fielen in das unbehütete Meer im Norden, und Ebbe und Flut versiegt. Dies rührte den Sohn und er sprach: „Vater, für dich will ich den Norden hüten und meiner Schwester Platz einnehmen. Denn größer noch als mein Stürmen ist das meiner Mutter, doch noch größer als ihr Donnergrollen ist deine Wut, die durch deine Trauer nicht gemindert werden darf.“

Da lachte Hephardos wieder und gab seinem Sohn die gewaltige Gestalt eines Wales, die der Donnerwolke gleicht, die er einst war. Und Ebbe und Flut strömten erneut, und der Schwermut war gebrochen und kehrt nur noch selten wieder. Iphou aber sah sich um ihr Erbe betrogen und klagte dem Onkel, und dieser legte der Nichte zu Gefallen das nördliche Meer in die Ketten der Kälte, und seither ist das Meer erstarrt und viele aus Hephardos' Gefolge darinnen gefangen.

Hephardos aber hat noch mehr Söhne. Mit seiner Tochter Aemas zeugte er zwei Söhne. Dalant tummelt sich im Süden, und Abenteuerlust und Frohsinn begleiten ihn. Sein Bruder Devendo jedoch untersuchte allzu leichtsinnig alte Ruinen und untergegangene Städte. Nur mit Not und Pein entkam er, und darum ist er der Schutzherr der untergegangenen Städte, denn der Preis seiner Befreiung durch Mutter und Vater war, dass er fürderhin diese Orte zu hüten habe. Mit seiner Schwester Tsa aber hat Hephardos Zwillingssöhne. Wechselhaft wie der Vater waren sie, doch es heißt, der eine ist verschollen oder verbannt, während der verbliebene seinen Bruder sucht und gegen den Vater rebelliert. Admares der Jüngere hat in seinen Schriften behauptet, dass der rebellische Sohn der Flussvater sei, dessen Bruders Strom versiegt ist. Doch glaubhafter scheint mir, dass der Flussvater eifersüchtig war auf die Brüder und den Leib des einen, den großen Fluss, sich raubte. Der rebellische Bruder aber sucht den Dieb zu töten.





Nun aber ist Zeit, über die Winde zu reden, welche dem Hephardos dienen, obschon sie nicht seine Kinder sind. Vielmehr berichtet Admares der Ältere davon, dass sie einst Menschen gewesen seien, die von dem Alten Gott erhöht wurden. Admares der Jüngere jedoch verwirft diese Ansicht und berichtet, die Winde seien seit der Ersten Trauer Diener des Hephardos gewesen, und die Namen seien die der Priester, die den Horas auf der Fahrt gen Bethana begleiteten. All dies ändert jedoch nichts daran, wie wir heute die Winde nennen. Aufgrund der Weissagungen der hohen Herrin Chalyndria von Rethis erkennen wir nun als Wahrheit: der Schirmherr der Siedler Beleman von West mit nassen Händen, die zwiegesichtige Nous Iannua oder Nuianna mit Nebelhaupt von Nordwest und der blütenduftende Horoban aus Süd und Ost. Sodann folgt der stürmische Rondrikan aus Nordwest als vierter und Caranthu, der nach Osten strebt, als fünfter Wind. Der sechste Wind nun ist Baltriv, der unverfroren den Bruder Beleman angreift, was er hier stets nur kurz mit eiskalter Hand wagt. Der siebte Wind aber ist Lakauta oder Katla, die die Wogen tanzen lässt, denn die Gischtstöchter und Wogengeister sind neidisch auf ihren Tanz. Einst gehörte Doldrum zu den Winden des Westens, und er diente Hephardos, doch er verriet den Alten Gott, der ihn strafte und ins Meer bannte. So kommt es, dass allein sein Name über den Wassern schwebt und kein Lufthauch sich regt, wo Doldrums Platz wäre im Reigen der Winde.

Von den Zwölf Winden nun habe ich die sieben des Westens genannt, so verbleiben die weiteren fünf des Ostens. Noch hat uns der Alte Gott die Wahrheit nicht offenbart, und den Worten der Winde selbst ist nicht immer zu trauen, denn zu flüchtig ist ihr Wort. Die Lehrmeinung der Meister der Brandung von Festum gilt aber als die verlässlichste und sei hier dargestellt: der achte Wind ist der unbeständige Gebelaus aus Nordost und der neunte Wind ist die wirbelnde Kauca im südlichen Perlenmeer. Der Siral weht aus Ost und gilt darum als Zwillingsbruder des Caranthu. Der nordische Drachenodem nun ist



der elfte Wind, und der zwölfte ist die tobrische Brise, die die Schwester des Drachenodems ist und die von Nordwest weht.

Häufig als einer der Zwölf Winde genannt wird auch der nördliche Firunsatem, der jedoch allzu oft auf Firuns Geheiß hört. Auch der Raschtuls Atem aus der Wüste ist keiner der großen Winde, denn er ist nur die aufgestaute Hitze, welche wie an einem heißen Tag den Ausgang sucht. Ohne diese Hitze gäbe es diese Lüfte nicht, so dass wir klar erkennen können, dass hier kein bedeutender Diener Hephardos' am Werk ist. Schweigen will ich über den unheilvollen dreizehnten Wind, denn hier zu erzählen würde ihm nur dienen. Hüte Dich vor seinen Lügen und Einflüsterungen, er mag sich hinter jedem Wind verstecken, der nicht von den zwölf hier genannten abstammt!

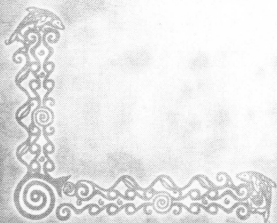
Die weiteren Winde des Südmeeres und auch des Nordmeeres zählen zu den geringeren Winden, und ihre Gefolgschaft ist unsicher, ob schon sie in den Tagen Sankt Elidas dem göttlichen Wort gehorchten. Zu diesen geringeren Winden zählen auch Revallan der Traumwind oder Phedemen der Wächter im Süden, der den Großen Wall dort bewacht. Viel wäre noch zu sagen über die geringeren Winde, doch führt dies hier zu weit.

Zuletzt seien hier noch die Drachenschildkröten genannt, deren Königin in Havena residiert. Es heißt zudem, der Gott habe einst ihre Tochter Eristais geliebt und sie auch erhört. Und die Seevögel berichten dem Alten Gott alles, was sie hören. Einstens gehörte die Königin der Graumöwen, Pegethëu, zu den besonderen Günstlingen und Lieblingen des Gottes. Als Sendbotin des Gottes leitete sie die Siedler über die Meere, wurde jedoch vor der Landung von dem Seeungeheuer Skaryllion in die Tiefe gerissen. Ihre Kinder sind immer noch dem Gott zu Gefallen und ihm lieb, nicht jedoch die Enten, denn diese haben keinen Zorn und kein Gemüt.»

—aus den Schriften des Sankt Admares, 3. Buch der Hephardouloia, seit 503 BF Teil der Delphinmanuskripte



Hier magst du von eigener Hand ergänzen





II

Gebete der Anbetung und Versenkung





a nun der Gott und sein Gefolge beschrieben sind, mögen nun die rechten Worte und Rituale folgen, den so leicht erzürnbaren Alten Gott anzubeten:

Kapitänsgebet

Bei der Ernennung, aber auch vor schwierigen Entscheidungen ist der Kapitän eines Schiffes zu segnen:

*Nach Efferds Willen
gelte nur ein Wort auf See.
Dich, Kapitän, haben die heiligen Gesetze bestimmt,
dir leihen sie ihr Gewicht und ihre Weisheit.
Sprich und handle nun wie fürderhin in ihrem Sinn.
Anxei Hephardou!*

Gebet der Besinnung

In Zeiten großer Aufgewühltheit magst du fürchten, Verführungen und Beeinflussungen ausgesetzt zu sein. Da den eigenen Zorn zu leben eine Tugend, den fremden auszuführen jedoch eine Sünde ist, mag dir dieses Gebet helfen, den Unterschied rechtzeitig zu erkennen:

*Sturm, oh Wogenumtosender, beherrscht mein Herz!
Wutwogen erfüllen mich und peitschen mir das Blut durch die Adern!
Hilf, Launenhafter/Astateon, zu erkennen,
welches die Regung meines Herzens ist und recht,
und welches mir eingeflösst ist von üblen Winden!
Weise mir den Weg, Zürnender/Agriotatos, zum rechten Zorn!
Lass mich in der rechten Ruhe verweilen, Sanfter/Leiotatos!*





*Spüle Versuchung und Einflüsterung hinweg
und lass nur mein Herz sprechen,
meine Ruhe meine Ruhe sein,
und meinen Zorn meinen Zorn!*

Gebet der Flüsse

Anders als die Gischttöchter erweisen sich die Flüsse als weitaus eigensinnigere Gefolgsleute des Alten Gottes. Zu Einstimmung auf ihren Eigensinn dient das folgende Gebet:

*Das Rauschen Deiner Wellen,
ist das Echo der Wogen der Meere.
Besinne Dich, Tränensohn/-tochter, der/die Du das Salz einst
ins Meer spültest und Trauer trugst,
dass Du Kind der göttlichen Augen bist.
Besinne Dich, dass Dein gewaltiger Bronn geboren ist
aus der ersten Trauer,
wie wir Dich achten und deine Freiheit als Geschenk
des Alten Gottes preisen.
Beuge Deinen Strom und Dein Fließen seinem Willen,
wie er Dich nach dem Deinen gewähren lässt.*



Gebet der sieben göttlichen Tränen

Sind Menschen ertrunken oder vermisst, so gilt es, ihre Angehörigen zu trösten und sie zu erinnern, dass sie selbst auch Teil der großen göttliche Trauer um die Erdmutter sind:



*Die Flut gibt, die Ebbe nimmt.
Dein ewiges Gesetz, oh Gezeitiger/Palirrios,
ist unbarmherzig und unausweichlich.
Deine Liebe ist Flut, deine Liebe ist Ebbe,
und ist der Preis auch oft hoch,
und dein Ratschluss schwer zu tragen von uns,
so geben wir Dir doch, was Dein ist.
Nimmst Du auch die Unsrigen,
und erwählst sie zu Matrosen auf Deinem göttlichen Schiff,
so opfern wir nun Dir unsere Trauer.
Unsere Tränen fließen, und als Gabe
mögen sie sich vermischen mit Deinen Wellen,
mögen in Zorn und Sanftmut als Schaum
bekrönen Deine Kinder und ihre Gespiele.
So mögen wir nun umschlossen sein
von Deinem Meer der ersten Trauer,
des Verlustes gedenken und zugleich
das Rauschen Deiner göttlichen Tränen erahnen.
Denn Waisen sind wir alle, wie wir in die Welt kamen,
denn erst Trauer füllte die Flüsse der Altvorderen.
Anexeí!*

Lobpreise der schiffbaren Jahreszeit

Das Fest der Wasserglätte oder auch der ersten Flut zeigt dem Volk den Beginn der schiffbaren Jahreszeit an. So zelebriere es, auf dass die ausfahrenden Schiffer und Fischer unter dem Segen des Efferd stehen. Ermahne die Menschen, dass die Fahrt vor der ersten Flut den Zorn des Gottes herausfordert, und dass die in dieser Zeit Ertrunkenen ruhelos unter den Wellen bleiben, bis ihnen besondere Gnade gewährt wird.



Der Zeitpunkt wird jedes Jahr aufs Neue nach Wetterschauungen und göttlichen Zeichen in jedem Hafen einzeln festgelegt. Meist beinhaltet das Fest würdevolle Prozessionen und das Entblößen des göttlichen Abbildes, häufig wird das Weihebild des Gottes für den Sommer zurück in den Hafenschrein gebracht. Meist aber feiern die Menschen die Wiederkehr des Alten Gottes mit ausgelassenem Tanz und Freude. Höhepunkt des Festes ist das folgende Weihegebet:

Gebet der ersten Flut

*Preiset ihn,
der uns Ebbe und Flut geschenkt hat!
Preiset ihn,
dessen Gaben uns unerschöpflich nähren!
Preiset ihn,
dessen Atem und Lust unsere Segel blähen!
Wieder sind die zürnenden Winterstürme abgeflaut,
der Alte Gott aus der Halle seines eisigen Bruders zurückgekehrt.
Frohgemut nun kehren wir zurück an die Gestade
die Schiffe voll Sorgfalt gerichtet
um nicht zu beleidigen den Launischen Gott.
Ein jedes Frühjahr hat der Alte Gott uns willkommen geheißen
so steht auch heute die Tür offen, die Wellen sind sacht.
Genug nun gepökelt und getrunken,
gesprochen und sinniert.
In den Wanten und an den Riemen
nun lasst uns den Alten Gott preisen,
ihm das schönste Loblied von ächzenden Schiffen
und schlagenden Rudern singen,
und seine vollen Gaben erhaschen.*

*Blickt nun wieder voller Zuversicht in das offene Antlitz des Gottes
und preiset ihn aus vollem Herzen.*

*Als willkommenste Gäste nun lasst uns
die Wogen und Wellen wieder besuchen.*

Preiset den Alten!

Preiset Winde und Wogen – mit euch nun wollen wir ziehen!



Am Ende der schiffbaren Jahreszeit nun geleite die Fischer und Seeleute in die dunkle Jahreszeit mit folgendem Gebet, meist begleitet mit der Verhüllung des göttlichen Bildnisses, das oft auch zum Tempel getragen wird:



Gebet der rituellen Reinigung

Wie Sankt Admares schrieb, steht es einem Efferd-Diener gut zu Gesicht, rein zu sein. Zur Reinigung besinnen wir uns auf die Erste Trauer und die Tränen des Gottes – das Salzwasser wäscht uns rein und das Süßwasser erquickt danach Körper und Geist erneut wie einst die Tränen des Gottes die Mutter wuschen. Von den Füßen wasche deinen Körper aufwärts und ende nach der Reinigung beider Arme mit dem Haupt und Deinem Gesicht. Wiederhole dabei fortwährend das folgende Mantra und ahme hierbei mit deiner Stimme den Schlag der Wellen nach, bei der Reinigung mit Salzwasser „*Halykodakrys*/salzige Tränen“, bei der Erquickung mit Süßwasser „*Glykydakrys*/süße Tränen“.

Gebet der letzten Ebbe

Am Fischerfest zu sprechen.

*Preiset ihn, der uns Ebbe und Flut geschenkt hat!
Preiset ihn, dessen Gaben uns unerschöpflich nähren!
Preiset ihn, dessen Atem und Lust unsere Segel blähen!*

Es ist Zeit, und der Winter naht.

*Wie der Alte Gott selbst sich nun zurückzieht
und einkehrt in das Haus seines eisigen Bruders,
so mögen auch wir nun innehalten.*

*Wie die göttlichen Brüder lasst auch uns am Tische versammeln,
uns besinnen und an seinen Geschenken und Gaben erfreuen.*

*Lasst uns Netze und Segel flicken
und wie auch die beiden Götter an ihrer Tafel sitzen und trinken,
so mögen auch wir reden über das, was uns dieses Jahr widerfuhr.*



Rituelle Reinigung



*Besinnen wir uns auf unseren Zorn,
besinnen wir uns auf unseren Langmut
und seien wir dankbar für unsere Wiederkehr
von Ausfahrt und Reise.*

*Gedenken wir auch derer, die auf dem Meer geblieben sind
und nun im göttlichen Schiff die Wanten bemannen.*

*Der Alte Gott sorgt gut für sie,
nun da wir es nicht mehr können.*

*Nun da der Alte Gott einkehrt, mögen seine Diener der Winde
und Kinder der Wellen ungezügelt toben und tollern.*

*So lasst uns von hier ziehen und die Wasser sich selbst überlassen,
auf dass wir sie im Frühjahr wieder
als willkommenen Gast betreten dürfen.*

Preiset den Alten!

Preiset Winde und Wogen – euch nun gehören Meer und Hafen!





III

Lieder und Choräle zu Ehren
des Zürnenden,
des Sanftmütigen und
des Unsteten





Alle Kulte der Zwölf kennen heilige Hymnen und Choräle. Unsere Geschwister, die Diener der grüngoldenen Schlange ordnen die Künste den einzelnen Elementen zu und stellen so dem Efferd den Gesang und die Musik anheim – und in der Tat sind diese Künste dem Gott die liebsten. Beide spielen in unserem Kult eine herausragende Rolle, besonders hervorzuheben sei die Sitte vor allem in Septimana, wo die Tempel gar Cantoren und Kapellmeister unterhalten. Bei den Chorälen gibt es eine große Anzahl an Seemannsliedern, und auch die mystischen Gesänge erzählen oft Geschichten in bildhafter Sprache.

Du regnest

*Du regnest, wolkengüt'ger Herr
lässt Blitz an Wolken wetzen,
dass Deine Tränen nun so sehr
Mensch und Tier benetzen.*

*Tropfen perlen wundervoll
in Erde und von Steinen,
zahlen ihren Wegezoll
in Peraines Hainen.*

*Von Menschenhand gebauter Trog
und manche Wassersenke
halten fern von jedem Sog,
des Himmels Nassgeschenke*



*Mit perlenweißem, hellen Klang
erfüllt Felder und Auen,
der jugendfrische Quellgesang
kann Baum und Feld betauen.*

*Das Bächlein wird zum großen Lauf
von Efferds vollen Tränen,
nimmt noch viele Flüsse auf,
erfüllt von großem Sehnen.*

*Des Salzes Woge schlägt mit Wucht
an Ufer und an Klippen,
beißt stets von des Landes Bucht
mit eisigkalten Lippen.*

*Die Wellen taumeln tiefenwärts,
es strömt zu blaustem Orte
so tief hinab ins blaue Herz,
hinab bis vor die Pforte.*

*Dort öffnen sich so inniglich
des Paradieses Wellen,
heißen Mensch und Regen sich
zu ew'gen Strom gesellen.*





Sankt Kenderans Hingabe

*Ich preise Dich, o Wellengleicher,
schaumgekrönter König!
Von Nass und Quell so reicher!
Dein' Gnade ist nicht wenig.
Umschließest Du die ganze Welt
mit Deinen Götterblicken,
hast Meer und Land dahingestellt
den Menschen zum Entzücken.*

*Ganz Deinem Willen nur entspringt
das Floß, von dem wir leben,
des Meeres Hand die Schätze bringt,
Du hast so viel zu geben.*

*Wir preisen Dich ganz ungesäumt
und spüren ganz Dein Wesen,
dürfen wie niemals geträumt
Dein Empfinden lesen!*

Preis der Seefahrt

*Größter Wellenherr, Du schützt
Koggen und Schivonen
wenn Deine Hand die Schiffe stützt
mag die Fahrt sich lohnen.*

*Der alle Güte, alle Wut
des Meers in sich vereinigt,
der alle Menschen, alles Gut
im Wellensturm bereinigt.*



*Deine Milde zu uns lenkt
nicht nur Deine Gaben
auch was uns Peraine schenkt,
Hungernde zu laben.*

*Dank Elidas Weihesang
kann nicht Sturm und Wellengang
unsre Reise hindern
Not und Leid zu lindern.*

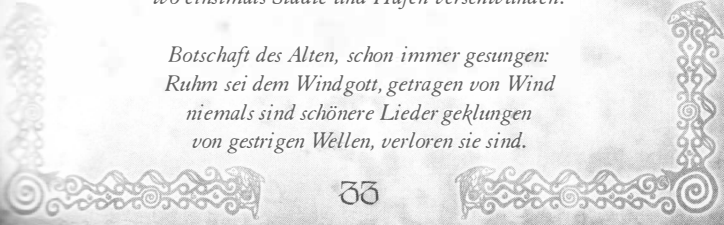
Kehrreim:
*Dem Wasser, dem Regen,
dem Wind entgegen.
Weg ohne Ruh,
mein Glück bist Du.*

Gruß des Versunkenen

*Preiset die Wellen, die glitzernd bekrönt
stetige Mahner von göttlicher Kraft
Träger von Hoffnung, von Leben verschönt,
Gaben des Gottes, der gibt und der schafft.*

*Schmeichelnder Lufthauch, vom Gotte gesandt,
schäumende Wogen von Salz sind umwunden,
schlagen in Wellen auf glitzernden Strand
wo einstmals Städte und Häfen verschwunden.*

*Botschaft des Alten, schon immer gesungen:
Ruhm sei dem Windgott, getragen von Wind
niemals sind schönere Lieder geklungen
von gestrigen Wellen, verloren sie sind.*





Seemanns Todesstund

*Komm nun Alter, nimm nun an
meines Lebens Schwere
bin ja nun ein alter Mann
und muss fort von Dere.*

*Hast mein Lebtage wohl gesorgt
Dich um Wohl und Leben.
Doch ist dies Leben nur geborgt
zurück will ich's nun geben.*

*Mit dem letzten Lebenshauch
möchte ich Dich preisen
Und so tue ich's jetzt auch,
auf der letzten Reisen.*





IV

Liturgisches Wirken





Uelielich wie die Fische sind die Liturgien und Gebete des Alten Kultes. Den Willen des launenhaften Gottes zu erkennen vermagst du nur nach langen Jahren, in denen du das Äußere und das Innere Meer befahren hast. Erst dann magst du die höheren Liturgien wirken. Einstweilen sei gewiss, dass dir Hilfe zuteil wird, selbst wenn der Wellenschlag dir zunächst entgegen zu streben scheint.

Eidsegen

Anders als unsere Brüder im Lichte streben wir als Jünger von Ebbe und Flut nicht an, unser Handeln und Denken, vor allem aber unser Fühlen durch Eid und Versprechen mit Dämmen zu versehen, denn der Launige wünscht unsere Herzen frei.

Dennoch gibt es besondere Arten des Eidsegens, die auch in unserer Gemeinschaft geschätzt werden: der Traviabund von Seefahrern, der über die Meere hinweg bindet, die Zusagen zwischen Schiffer und Reeder und auch das Versprechen auf Heimkehr. Allgemeines hier zu raten wäre falsch, denn der Gott ist launenhaft und beständig ist nur der Bann des Feuers.

So zwei Personen sich im Namen Efferds an ihr Wort zu binden wünschen, verkünde ihnen, dass sie Einkehr halten sollen eine Nacht lang und zur Zeit der ersten Flut bei Tageslicht wiederkommen sollen. Erscheinen sie pünktlich und ohne Zagen, so versammle sie am Ufer von Meer, Fluss oder Teich unter Zeugen mit den Worten:

*So sehet, wir alle sind versammelt, um euer Versprechen zu bezeugen.
Vor uns und vor dem Alten möget ihr nun eure Absicht verkünden!*



Nun frage zunächst den Jüngeren und sodann den Älteren in dem Wortsinne, die sie dir am Abend vorher genannt. Bejahen die Gläubigen nun ihren Willen zum Eid, so nimm einen Strick, welches in Efferds Diensten genutzt wurde – sei es als Teil eines Schiffes, sei es als Gürtel eines Geweihten – und binde ihre vier Hände mit den Worten:

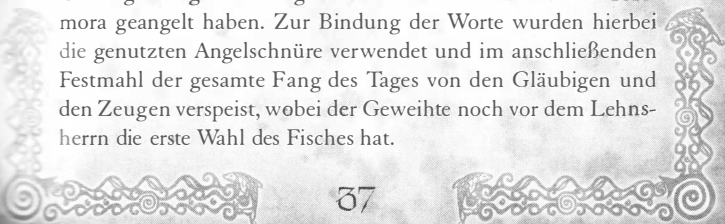
Euer gemeinsamer, geprüfter Wille binde von nun an eure Taten, wie dieses Seil es tut. Möge dieses Seil euch von nun an binden, und sich doch nie zu einem Netz ausweiten.

Ist der Knoten gebunden, führe die Gläubigen zum Ufer, dass sie ihr Spiegelbild in den Wassern sehen.

So lasst den Alten nun Zeuge werden eures Eides, auf dass er ihn annehme und sich aneigne.

Sodann zerschneide den Strick und halte ihn empor, auf dass die Zeugen sehen, dass der Knoten nicht gelöst wurde. Opfere den Strick dem Alten, indem du ihn in weitem Bogen in das Wasser wirfst und ihn dem Alten überantwortest. Sollte der Alte nur in einem kleinen Rinnsal bei euch sein, so vergrabe den Strick im feuchten Uferbett.

Aus Tobrien ist überliefert, dass die Einheimischen diese Zeremonie im letzten Licht des Tages durchführten, nachdem beide Gläubige das gesamte Tageslicht über im Yslisee oder der Tobimora geangelt haben. Zur Bindung der Worte wurden hierbei die genutzten Angelschnüre verwendet und im anschließenden Festmahl der gesamte Fang des Tages von den Gläubigen und den Zeugen verspeist, wobei der Geweihte noch vor dem Lehns Herrn die erste Wahl des Fisches hat.





Feuersegen

In Zeiten größter Verzweiflung und Not magst du die Vergebung des Gezeitenherrn erflehen und die stetige Flamme in eine hölzerne Schale herbeirufen mit den Worten:

Gezeitiger, wende Deinen Blick ab! Feuerherr, Dich flehe ich an: schick mir Deinen Segen und Deine heilige Flamme zu Deiner Ehr und Deinem Lob!

Ist die Flamme erschienen, magst du sie der Notwendigkeit nach auf Holz und Zunder ausweiten. Die Schale aber bewahre, indem du die Flammen mit Sand löschst, bevor sie die Schale verzehren. Behalte sie bei dir und opfere sie dem Gezeitigen, am besten im Verlaufe einer gefälligen Pilgerfahrt.

Grabsegen

Das Leben ist Tod, und Tod ist das Leben. Der Zorn des Gottes mag das Leben eines Menschen fordern ebenso wie die Schliche der Untiefen den Menschen wider den göttlichen Willen zu töten vermögen. Um den Körper und die Seele des Toten jedoch vor Unglück zu bewahren, so bahre den Leichnam oder was du von ihm hast auf. Am besten ist es, den Toten in einem Boot aufzubahren und dieses nach göttlichem Willen leckzuschlagen. Bist du fern der Wogen, so magst du den Toten in der feuchten Erde bestatten. Spreche nun den Segen:

Unser aller Leben ist in der göttlichen Hand. Unergründlich und unausweichlich. Klagt, ihr Menschen, denn dieser hier ist uns genommen, seinen Zorn und seine Freude werden wir nunmehr nicht mehr teilen.



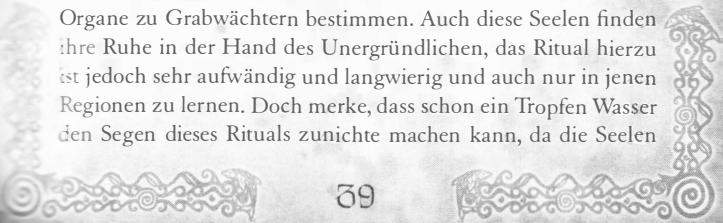
An dieser Stelle magst du auf den Toten näher eingehen und ihn passend beschreiben, auch seine Verwandten mögen hier beitragen. Du magst die Liturgie schließen mit:

Tragt, Ihr Winde, meine Worte und verkündet, was Ihr hier gesehen und gehört! Tragt das Andenken an diesen Tropfen des unendlichen Meeres mit Euch und mahnt uns, die in der großen Welle verbleiben, seines Andenkens. Mag nun sein Körper Teil des Meeres werden, wie auch seine Seele Teil der unergründlichen Weite wird. Und ihr, die ihr verlassen hier bleibt: lasst los und schenkt dem Tropfen seine Freiheit, denn er ist gut geborgen in der göttlichen Flut!

Mit diesen Worten stoße das Boot vom Ufer ab und warte ruhig ab, bis es dem Blick in Efferds Reich entschwindet.

Ist der Verstorbene aber durch Feuer zu Tode gekommen, so suche einen anderen Diener der Zwölfe, ihn zu bestatten. Ist keiner zugegen, so magst du die Überreste in trockenem Boden oder unter Steinen bestatten. Am besten bestimme einen Wächter über diesen Ort, denn der Tote ist trotz Segen in Gefahr. Keinesfalls folge den Irrlehren jenes Ketzers Isidios, der schrieb, dass der Tote in heiliger gerufener Flamme weiter zu verbrennen sei und seine Asche zum Ausgleich den heiligen Winden anzuvertrauen sei, dass diese statt der Gischttöchter über die Seele wachen.

Aus den dünnen Gebieten jedoch ist überliefert und vielfach bezeugt, dass unsere Brüder dort ihre Toten in Steingräbern aufbahren und die trockenen Winde nach Entfernen der feuchten Organe zu Grabwächtern bestimmen. Auch diese Seelen finden ihre Ruhe in der Hand des Unergründlichen, das Ritual hierzu ist jedoch sehr aufwändig und langwierig und auch nur in jenen Regionen zu lernen. Doch merke, dass schon ein Tropfen Wasser den Segen dieses Rituals zunichte machen kann, da die Seelen





dem Wasser abschwören müssen, um in der luftigen Hand des Gottes geborgen zu sein!

Schutzsegen

Siehst du dich der Gefahr ausgesetzt, dass die Sendboten der Untiefen Ufer und Wasser verderben und dich und die deinen bedrohen, so nimm deine Kalebasse und besprenkle den Boden mit dem Geschenk des Zürnenden und des Sanften, je mehr, desto besser. Stehst du hoch in seiner Gunst, mögen schon wenige Tropfen Nass genügen. Besser jedoch ist es, einen Teich oder Tümpel zu wählen und in ihm zu stehen. Hüte dich jedoch davor, dich womöglich in die vergifteten Wasser selbst zu stellen, denn dort mag dieser Segen nicht genug sein, dich zu schützen. Sodann rufe laut und übertöne die Winde:

Zürnender und Donnernde, lauter als das Toben Eurer Diener ist Euer Wille: Weicht zurück und schreitet nie hinüber! Diese Furt sei euch verwehrt!

Die Diener des Zürnenden in den südlichen Gefilden kennen eine Variante dieser Liturgie, welche eine Furt oder aber eine Flussbreite segnet und so das Eindringen von verderbten Sendboten aus dem Meer in den Fluss oder umgekehrt wehren. Doch auch hier sei Vorsicht geboten, denn für einen kraftvollen Bann braucht es einen schmalen, meist reißenden Strom, in dessen Mitte du stehen musst. Zudem mag das Übel durch andere Wasseradern den Bann umgehen und dein Wirken so zunichte gemacht werden. Der heilige Ishadan ist so gestorben, und ihm sollst du gedenken.



Tranksegen

Ist eine Flüssigkeit unrein oder gar unrätig, so magst du sie mit diesem Segen reinigen.

Gezeitiger! Gebender und Nehmender, Herr der sprudelnden Quellen! Nach Deinem Willen sei dieses Nass nun Dein, und es spiegele Dein Antlitz und Deinen Willen! Aus dem ewigen Quell Deines Segens erquicke uns und labe uns, denn wir preisen Dich und loben Deine Gabe, in Freude und Leid!

Du magst in jede denkbare Flüssigkeit so den Gezeitigen, der das Wasser schenkt, herbeirufen. Hüte dich jedoch vor den Flüssigkeiten, die nicht mehr Wasser sind und die durch den Einfluss des Feuers alles Wässrige verloren haben – selbst wenn der Segen gelingt, ist dies schwerer Frevel, den du sühnen musst.

Weisheitssegen

Die Seelen der Menschen sind wie die Untiefen der Meere, und wenn deine Kenntnis nicht genügt, diese zu erkennen, magst Du den Unergründlichen anrufen, dir zu helfen. Segne mit den Worten:

Unergründlicher und Allwissende, Euch rufe ich an! Klärt die trüben Ströme und verborgenen Klippen, lasst Klarheit herrschen in brackischem Wasser! Schärfst meinen Sinn, dass er auf den Grund der Seelenmeere blicke und erkenne, wo sich die Klippen der Lüge verbergen!

Sei gewarnt! Rufe um Hilfe gegen die Untiefen der Lügen an, und du magst nach ausführlicher Meditation ungleich mehr



Kenntnis über die Seele deines Gegenübers erfahren als angestrebt. Deshalb achte auf die rechte Wortwahl, denn der Blick in die Seele ist nur mit Bedacht vorzunehmen. Bedenke, dass bei der **Seelenprüfung** nicht so sehr Klippen, doch vielmehr Untiefen lauern und sich offenbaren können. Zu dieser Prüfung der Seele bereite dich und den Prüfling vor mit einer gemeinsamen Vigilia von Nachtoffizium bis zur ersten Flut. Sodann tretet vor die Statue des Gottes, vor der du ähnliche dem Eidsegen die Hände des Prüflings binden magst. Zumeist sollte der Prüfling nackt sein, musst du ihn doch spätestens jetzt bis auf die Fesseln entkleiden. Führe ihn zu einem geeigneten Becken oder Teich, wo du ihn badest und wäschst. Bei dem Perlen der Wassertropfen auf dem Leib des Prüflings wirst du spüren, hören und riechen, wie es um die Seele des Prüflings bestellt ist.

Exorzismus

Allzu oft suchen die Diener der nachtblauen Herrin die Gestade Efferds heim. Größte Not befahl unsere Brüder und Schwestern im Osten. Dem entgegenzuwirken ist die erste Pflicht von uns allen, weshalb du dieses Ritual stets in deinem Herzen tragen sollst. Anders als die Widersacher der göttlichen Geschwister stehen wir nämlich vor dem undurchdringlichen Schleierdunst der nachtblauen Tiefen. Unerkannt und heimlich vermögen sich die Diener der Nachtblauen Tiefe an unsere Schiffe zu schleichen und unerkannt in der Tiefe zu lauern. Dieses Problem magst du mit dem Gebet des kristallklaren Blicks zeitweilig lösen können, für eine gesamte Fahrt jedoch wird der Segen nicht genügen. Darum achte auf Omen und die Zeichen und sei jederzeit bereit, der Feindin und ihrer Brut gegenüber zu treten. Entdecke den Zorn in dir, trete vor die Wesenheit und rufe aus:



*Ausgespieen, Gezücht,
bist du von Nemorois Wogen.
Ausgespieen, Gezücht,
bist du von Gulzals Klippen.
Jetzt, Bestie, sei ausgespieen
im Namen des Alten,
im Namen des Launenhaften,
im Namen des Gezeitigen!*

Bei jeder Nennung des Efferd spucke aus. Gut ist es, wenn du das Unwesen triffst, doch nicht notwendig. Unterschätze niemals die Unströme der nachtblauen Tiefe und sei vorsichtig, lasse dich auch im Zorn nicht verleiten, deine Kräfte zu überschätzen. Denn Efferd verlangt das dir Mögliche, nicht das Unmögliche, welches allein in seiner Hand liegt.

Göttliche Verständigung

Ist es notwendig, deinem Mentor eine Nachricht zukommen zu lassen über See und Wogen hinweg, so sprich das folgende Gebet:

Hört mich, weißflüglige Kinder von Sanftmut und Zorn! Geschwind, tragt zu [setze hier den Namen deines Mentors ein] in eures Vaters Namen mit euch meine Worte, die da sind:

Sodann lass kurz und knapp deine Botschaft folge und ende mit den Worten:

Anexei Hephardou!



Göttliches Zeichen

Es mag notwendig sein, dich des Gottes zu vergewissern und dies auch anderen zu zeigen. Hierzu rufe mit lauter Stimme seine Namen:

Zu uns hinauf, Astateon (Launenhafter), sende Dein Sinnen, auf uns hinab senke Deine Gaben! Öffne Deine Pforten für eine Ahnung Deiner Gestade, und sende Deinen göttlichen Möwenschrei in unsere Herzen!

Das Zeichen, welches er dir sendet, mag dir Aufschluss über die Laune des Gottes geben, doch sei gewarnt: allzu plötzlich vermag diese umzuschwenken! Denn Stetigkeit ist dem Gott verhasst, und er liebt das Wechselhafte.

Die alten Schriften berichten häufig von Seewinden und gar sprühender Gischt, die die Umstehenden trifft. Seltener mag göttliche Sanftmut die Menschen ergreifen. Ganz selten erfüllt der Gott die Herzen mit scheinbar grundlosem Zorn, doch hierbei sei gewarnt! Nur mit gutem Grund gibt der Gott den eigenen Zorn weiter, und dieser wird in solchem Fall stets nahe sein!

Objektsegen

Die Segnung der kleinen Wasser, wie sie in unserem Kult überliefert wird, ist wohl die wichtigste und zentralste aller unserer Liturgien und Rituale, wie sie in allen Strömungen unseren Kultes gepflegt wird.

Fülle hierzu drei Gefäße oder Schalen mit Wasser, oder auch sieben oder mehr, niemals jedoch acht. Platziere sie zu Füßen eines Götterbildes oder unterhalb einer Quelle oder eines dem Efferd



heiligen Brunnens und beginne mit der Zeremonie. Gut ist es, wenn du dich unterstützen lässt durch drei Mitbeter, die alle mit den Stimmen der ältesten Gischttöchter sprechen.

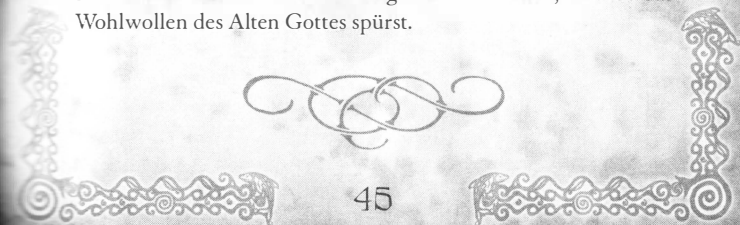
Knie nieder zur rechten Hand des Antlitz des Gottes. Nach Besinnen auf die ewigen, gebenden Gezeiten erhebe deine Arme und verkünde:

Ewiglich Zürnender, gleich der Flut fange sich Deine Kraft nun in den Netzen dieser Wasser. Bewahre die Wildheit des Zornes in den allzu engen Wänden des irdenen/erznen Gefängnisses. So ruhig die Wasser liegen, verbergen sie doch Deine Kraft und Deinen Zorn und Deinen übergroßen Zorn.

Stehe nun auf und trete gemessenen Schrittes auf die andere, linke Seite des göttlichen Bildnisses. Besinne dich wiederum auf die ewigen, nehmenden Gezeiten und verkünde:

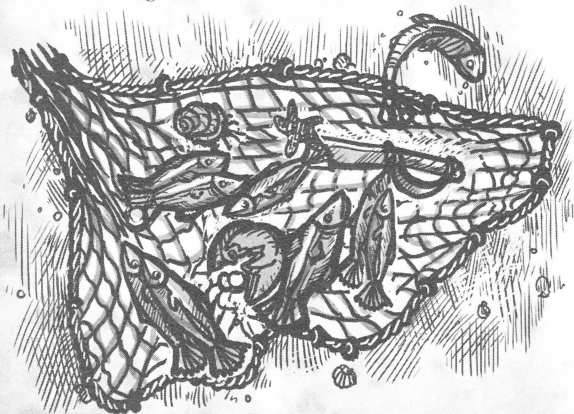
Ewiglich Sanfter, gleich der Ebbe gibt frei, was Dein ist, und über-eigne es den Menschen. Bewahre die innerste Kraft der Tropfen und behüte sie auch fern von Deinen übermächtigen Wogen. So sehr Du Deine Gaben nun in unsere Hand und unseren Willen legst, lass doch Deinen Willen in jedem Tropfen sich erhalten und wirken in Deiner Kraft und Deiner Ruhe und Deiner übergroßen Gnade.

Sodann stimme mit den Mitbetern den Choral „Preis der Seefahrt“ an. Verbleibe noch in angemessener Ruhe, bis du das Wohlwollen des Alten Gottes spürst.



Objektweihe

Vielfältig sind die Gebete zur Weihe von Objekten. Wichtig ist hierbei, die fremde Gabe meist des jüngeren Bruders von Erz und Feuer, also das Objectum, in Einklang zu bringen mit dem Wesen und Willen des alten Bruders. Hierzu nutze das Weiheobjekt in den Wassern des Gottes in seiner Bestimmung oder tauche es zumindest ein. Zwiefach sind Ebbe und Flut und untrennbar, deshalb weihe stets in jeder der Gezeiten. Für andauernden Segen magst du die volle Gezeit über das Objectum in den Fluten halten, ansonsten mag eine zwiefache Weihe genügen. Allein Gegenstände, die nicht der Seefahrt und dem Meer dienen, magst du in Tempelbecken weihen und nicht in den freien Fluten. Beim Segnen ist es recht, wenn du dich selbst auch dem Meer anvertraust. Nach dem Segnen lass dich und den Gegenstand durch die Winde und ihre Gespielinnen trocknen, auf dass kein Tuch den Segen verderbe.





Prophezeiung

Launenhaft und wankelmütig ist der Gott, und so gehört es zu den edleren Aufgaben seiner Diener, seinen Willen zu erkunden und den Blick über den Horizont der Zeit zu erheben.

Zur Erlangung gottgegebener Gesichte besinne dich auf die ewigen Wogen und launigen Lüfte. Im Gedenken an die Visionen des Teiphas entbiete eine Schale Wassers den Lüften und benetze ohne Zögern dein Haupt mit dem Nass. Wie das Wasser über deine Augen rinnt, so siehe die gottgegebenen Gesichte, wie das Rauschen des Wassers deine Ohren erfüllt, so höre die Stimme des Horizontes der Zeit, wie kaltes Salz deine Haut berührt so spüre den kommenden Griff des Zeitschiffes. Vor allem aber rieche in Salz und Meeresodem den Willen des Gottes und das Werden der Wellen. Für stärkere Visionen und fortgesetzte Gesichte wie der Visionssuche fülle die Schale und entleere sie wiederum über dein Haupt ständig und fortwährend.

Vereinzelt wird auch von Geweihten berichtet, die nur anfangs das Haupt mit Wasser benetzen und die sodann den Willen des Gottes aus dem Flug der Vögel oder gar den Eingeweiden der Fische herauslesen. Gerade Letzteres wurde nahezu täglich von den Dunklen Zeiten bis in Rohals Tage durchgeführt und erbringt intensive, doch meist unkontrollierbare Visionen, die nicht selten dem Geist des Geweihten schaden und ihn wahn-sinnig werden lassen können.

Tiergestalt

Unergründlich ist der Alte Gott, doch zu ihm sollen wir hinstreben. So unterrichten die Geweihten des Tempels Teremon ihre Novizen in der Liturgie, sich dem Reich des Gottes zu nähern



und die ihm gefällige Gestalt anzunehmen. Doch sei gewarnt! Schon manch ein unvorsichtiger Bruder ist auf immer im Reiche Efferds verblieben, während er in dieser Gestalt des Alten Nähe suchte!

Gehe zu dieser Anrufung zum Wasser und entkleide dich. Behandle jedes einzelne Kleidungsstück als Opfer deiner Selbst an den Gott, so dass du am Ende nackt vor den Wassern stehst, deine Kleidung aber am Ufer liegt. Sodann benetze deine Füße mit dem Wasser, bevor mit ihnen in die Fluten trittst. Fahre so fort mit den Beinen, Lenden und so fort. Ist das Ufer hierfür zu steil, so springe am Ende der Waschung mit dem Kopf voran in die Fluten und vertraue dich so der Gnade des Gottes an. Rufe bei jeder Waschung den Gott an mit seinem Namen. Den Unergründlichen, Abythoste, rufe als letzten an, bleibe unter den Wellen und besinne dich im letzten Augenblick vor der Wandlung auf dein menschliches Wesen, welches du nun in die Hände Efferds legst.

Anrufung der Winde

Diese wohl berühmteste aller Anrufungen ist zugleich eine der schwierigsten, denn die Lüfte sind Efferd zwar untertan, jedoch nicht seine Kinder. Deshalb musst du sie im Wettstreit bezwingen. Zögerst du und verzagt dein Mut so wird diese Anrufung niemals gelingen.

Stelle dich hin auf einen Hügel oder besser noch eine Klippe, auch das Oberdeck eines Schiffes mag dazu dienen, am besten ist hier der Bug. Recke die Arme in die Winde und rufe dreimal herbei den Wind, dem du zu befehlen wünschst. Ich sah einst einen Geweihten im Tobrischen, der die Winde gar mit einer Peitsche unter seinen Willen zwang. Hierzu ließ er nach jeder Namensrufung die Peitsche laut knallen. Du magst aber auch mit einem Efferdbart



auf den Boden pochen oder nach Art unserer Brüder im Norden ein Horn blasen. Spürst du das Zurückweichen der anderen Winde und das Nahen des gewünschten, so erinnere ihn:

Dich, windiger Diener, gemahne ich an Deine Gefolgschaft, die Du Agriostatos Leiostatoste (Zorniger und Sanfter) schuldest! Höre Zorn, höre Milde, höre Efferd! Lausche den Launen und beuge den Willen! Wie die Schaumkronen der Gischt spiele in seinem Wunsch! Ich gebiete Dir, zürne/beruhige!

Sodann halte inne und finde in dir die Aufgabe, welche du den Winden zuzuweisen wünschst.

Bei der Anrufung der großen Winde wie **Belemans Hochzeit** oder dem **Weihesang der heiligen Elida** wiederhole die Anrufung unter Nennung des Windes mehrfach bis zum Erfolg, du magst jedoch auch den Choral „Preis der Seefahrt“ zwischen den Anrufungen singen.

Anrufung Nous Iannuas / Nuiannas

Zwiesichtiger Geist oder Nous Iannua, so benennt schon der ältere Admares die Nebeldienerin des Meeresgottes. Und auch wenn die Laien behaupten, die Nebelschwaden wären dem Mondgott hörig, so erfassen sie nicht die ganze Wahrheit, denn die Nebel entstammen der Vermählung von Wind und Wasser und sind somit auch Efferds Gefolgschaft zu finden.

Zur Herbeirufung der zwiesichtigen Geister rufe aus:

Zwiefach ist Dein Reich, Zwiefach Dein Wille! Leiostatatos Agriostatoste (Sanfter und Zorniger)! Wind und Wogen! Vereint Euch in der Lust des Gottes!



Sodann verknote einen Strick oder ein Seil, ähnlich wie du es beim **Eidsegen** verwenden magst. Wirf es in hohem Bogen ins Wasser, egal, ob es salzig ist oder ohne Salz. Sodann singe mit leiser, inniger Stimme den Choral „Du regnest“ und preise den Gott. Zum Abschluss preise den **Nous Ianuas** und **Efferd** selbst abwechselnd, benenne ihn als den Alten Gott oder als den Zornigen und Sanften, niemals jedoch als den Unergründlichen, denn das mag großes Unheil bringen.

Azilas Quellgesang – Hashnabiths Flehen

Diese wohl seltsamsten aller Liturgien sind vor allem in Tulamistan verbreitet und dienen der Auffindung von Wasser oder der Erschaffung einer göttlichen Quelle. Beiden Liturgien zugrunde liegt das gleiche Gebet, sind Azila und Hashnabith als Mutter und Tochter doch eng verbunden. Erst nach dem Gebet unterscheiden sich die Liturgien.

Vor dem Beginn des Gebetes faste am besten einen Tag und bete dann um Mitternacht zum Alten Gott, nur in größter Not magst du eine andere Zeit wählen, doch halte deine Augen dann geschlossen und blinzle nicht, sondern verbinde dir vielmehr die Augen mit einem blauen Tuch.

Efferd! Dunkelste Wellen umhüten nun die Sonne, wie die Tiefen der Erde Deine Fluten verbergen. Nun, da das Licht am tiefsten in das Urmeer eintaucht: gib mir Atem und Sinn, gib mir Sehnen und Sanftmut. Lass mein Herz spüren die tiefen Quellen, lass mein Ohr hören des Wassers Sang! Azila, Deine Stimme locke die Wasser, Dein Weg sei des Wassers Weg, führe meine Hand zu Deinem Pfad! Hashnabith, Dein Lied geleite meinen Weg. Dein Schritt sei mein Schritt, Mein Auge sei Dein. Sieh, denn ich vertraue Eurer Führung!



Befeuchte dir bei diesen Worte die Augen. Ist die Dunkelheit der Nacht nicht genug, so verbinde dir die Augen spätestens jetzt.

Suchst du im Namen **Hashnabiths** nach Wasser, so stehe auf und lass dich von dem Gott leiten. Wenn du einen weiten Weg zurücklegen musst, so magst du dich auf ein Maultier oder einen Esel setzen oder auf ein weißes Pferd, aber kein braunes oder gar schwarzes Pferd, denn diese hören nicht auf die Gesichte des Alten Gottes. Während des Suchens gedenke der Reisen der Hashnabith und ihrer Spuren im trockenen Sand, und wie sich der Tau und die unterirdischen Wasser in ihren Fußspuren sammelten. Bist du am rechten Ort angekommen, so werden dir Tränen aus den verbundenen Augen fließen und deine Wangen benetzen und auf die Erde nieder tropfen, wo du graben sollst. Achte deshalb darauf, dem Wind nicht zu stark ausgesetzt zu sein, damit du die Nässe gut spürst.

Willst du die Urströme in **Azilas** Namen um ihre Hilfe anflehen, so magst du blind reisen oder am Ort verbleiben, denn auch hier gibt es Orte, die besser und schlechter geeignet sind als andere. Achte deshalb auf die Regung, die die Diener Efferds dir eingeben und die dich zu einem gefälligeren Ort hinführen können!

Rezitiere zu den oben genannten Texten den großen **Eidsegen** in Erinnerung des Werbens von Mhanadi, Gadang und Szinto um Azila. Gedenke des Verlangens der drei Ströme nach Azila, gedenke der blauen Wildrose. Währenddessen grabe ein Loch und vergrabe dort einen Aquanarine oder Lapislazuli, der als Morgengabe angemessen ist. Wenn die Sonne aus den Urmeeren aufgestiegen ist, magst du mit der Stirn den Erdboden berühren und „*Ya Azila!*“ ausrufen. Erst dann magst du die Binde entfernen und den Segen Efferds bewundern.

Wenn du diese Liturgie einst lernst, handle weise und mit Vorsicht, denn auch das Fehlen eines Flusses mag den göttlichen



Willen ausdrücken, und die Erschaffung einer Quelle am falschen Platze ausgeführt mag daher auch dem Willen des Gottes entgegen laufen. Die Anrufung selbst richtet sich nicht so sehr an Efferd selbst, sondern an seine Diener, die Mhanadi, Yaquir und Szinto heißen. Die Schriften des älteren Admares deuten an, dass bei rechter Namensnennung auch die anderen Diener Efferds für die neuen Wasser angerufen werden können. Doch sei vorsichtig, denn aufrührerisch wie der Gott sind die Quellenmündel des großen Flusses, und aus Tobrien hören wir, dass die Wasser der Tobimora verdorben sind und in nachtblauen Algen gekettet sind. Diese zwei anzurufen erscheint dem Weisen also allzu gefährlich.

Begehen der heiligen Wasser

Neben der **Tiergestalt** gilt diese Liturgie als dem Gott am nächsten und somit am gefährlichsten, ist sein Ratschluss doch unergründlich. Deshalb führe dieses Ritual nur aus, nachdem du drei Tage und Nächte gefastet und in Meditation verbracht hast und du nichts gegessen hast, dass auf Feuer zubereitet wurde, auch nicht Efferds Gaben. Nur dann kannst du sicher sein, seinen Willen zu spüren. Andernfalls mag es dir nämlich geschehen, dass du das Verlassen der göttlichen Gnade nicht spürst und mit einem Mal dich wieder findest als Schwimmer und Spielball der Wogen und nicht als Wanderer der Wellen.

Beginne diese Liturgie mit der Morgenebbe. Zunächst nimm' zuvor gesegnetes Wasser und reinige dich gründlich am ganzen Körper. Verstecke dich und deine Frömmigkeit nicht, denn nur der Blick des Alten Gottes ist von Bedeutung, und dich ihm zu präsentieren dient diese Anrufung. Bist du rein von der Fessel Parainas, so tritt in das Wasser. Rufe aus:



*In Deine Hände, Palirroios (Gezeitenherr), gebe ich mich, und sicher
wie in Deinen Händen sei mein Schritt!*

Gehe den ersten Schritt und rufe sodann aus:

*Denn siehe: wir sind nichts in Deinem Antlitz und angesichts Deines
Zorns, doch alles in Deiner Milde und angesichts Deiner Sanftmut!*

Gehe den zweiten Schritt und rufe aus:

*Du schreitest unser Leben als Schlag unseres Herzens. So lass Du
mich nun schreiten auf dem Schlag Deines Herzens, denn der Dank
für die Gabe ist gerecht!*

Gehe den dritten Schritt und beende die Anrufung mit dem
Ausruf:

Anexei Hephardou!

Bootssegens

Das größte Geschenk an die Bruderschaft von Ebbe und Flut
aber bildet die Segnung von Booten und Schiffen. Mit diesem
Segen werden Boote dem Wohlwollen der Wogen anvertraut. Be-
vor du aber diesen Segen durchführst, erforsche Sinn und Herz
des Eigentümers und des Kapitäns – es fällt auf dich zurück, er-
öffnest du Frevlern die Wege der See.

Versammle die Mannschaft des Bootes oder Schiffes auf ihrem
Gefährt. Weitere Akoluthen mögen an Bord mithelfen, andere
Laien als die Seeleute jedoch müssen am Ufer verbleiben. Nimm
nun eine große Schale des Wassers und hebe sie im stummen Ge-

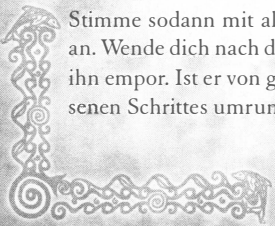


bet gen Himmel. Stelle sie wieder ab, knie dich zu ihr nieder und tauche mit beiden Händen in das Nass und schöpfe fortwährend das Wasser, lass es immer wieder zurück in die Schale fließen. Tu dies, bis deine Arme vom segnenden Nass bedeckt sind. Sodann stehe auf und rufe:

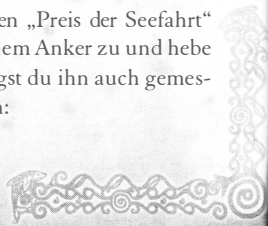
Alter Bruder von Woge und Wellen, vor Deinem Antlitz treten wir zusammen. [Alles fließt.] Holz, Planken und Willen seien verbunden und Dir vermählt! [Alles fließt.] So nimm hin den Tribut der Erdherrin, von unserem Willen gestaltet! [Alles fließt.] Mögen die Wasser ihr liebliches Spiel mit dieser Gabe treiben [Alles fließt.] – und der [Kapitän] den Verlust Deiner Gunst zur rechten Zeit spüren [Alles fließt.] und Dir das gemessene Opfer bringen. [Alles fließt.]

Schreite nun mit der Schale vom Steuerruder am Achtersteven über den Kiel entlang bis zum Bug und besprenke die Planken mit dem segnenden Nass. Am Bug richte deinen Blick nach vorne und rufe laut:

Wohltollende Wogen, Euch empfehle ich dieses geringe Gefährt an. Wohlmeinende Wellen, Euch preist diese Gabe mit dem leichten Tanz auf Euren Kronen. Glänzende Gischt, sei Du Kränzung und Zierrat dieser Gabel! Möget Ihr alle diese Gabe leiten im Lichte der himmlischen Feuer.



Stimme sodann mit allen Teilnehmern den „Preis der Seefahrt“ an. Wende dich nach der letzten Strophe dem Anker zu und hebe ihn empor. Ist er von großer Schwere, magst du ihn auch gemessenen Schrittes umrunden. Sprich sodann:





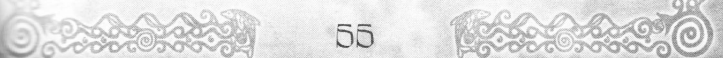
Erdschwerer Bruder der tiefen Gesteine – Dir danken wir für Dein Opfer und Deine Gabe. Möge sie angenommen sein und die nagenden Schwestern besänftigt, dass sie Dein Opfer nicht vorzeitig in blindem Zorn zerstören. Wir erkennen Deinen Großmut und Danken Dir! Gepriesen seien die erdschweren Gaben!

Diese Anrufung ist eine der wenigen, die du gemeinsam mit einem Diener des jüngeren Gottes durchführen kannst.

Sodann wende sich zum Mast, so ein solcher vorhanden. Zum Abschluss der Segnung trage die Schale mit dem restlichen Nass den Mast hoch in das Möwennest. Diesen Teil kannst du auch durch einen wendigen Akoluthen vollbringen lassen, mitunter wird das Nass auch zuferst in einen hochwandigen Krug gefüllt. Keinesfalls darf auf dem Weg nach oben Nass vergossen werden! Sollte dies dennoch geschehen, sind die Stellen, auf denen das Nass tropft, in einem alten Ritual mit dem Opferblut von Seevögeln zu reinigen. Tropft das Nass jedoch in die See, ist der Segen verwirkt, und dieses Gefährt wird niemals das Wohlwollen der Wogen genießen.

Oben im Möwennest magst du oder ein Akoluth das Nass in weitem Bogen über Boot und Meer entleeren mit einem lauten „*Alles fließt!*“. Hiermit ist der Segen abgeschlossen.

Die Segnung größerer Schiffe erfordert einen höheren Aufwand und den Segen der Gischttöchter. Hierzu muss nicht nur ein auf die Schutzherrin verweisender Name des Schiffes gefunden werden, sondern auch ein angemessenes hölzernes Bildnis als Weihegeschenk hergestellt werden, das dem Schiff als Galions- und Schutzfigur dienen wird. Denn ohne eine Galionsfigur ist ein Schiff schutzlos dem Unbill der Untiefen preisgegeben.







Zu Beginn der Zeremonie muss das Weihebildnis des Gottes gemessenen Schrittes, in die prächtigen Zeremonialgewänder gehüllt, vom Tempel bis zum Schiff ohne abzusetzen getragen werden. Nach dieser feierlichen Prozession, die von den sieben Gebeten der wohlmeinenden Winde begleitet wird, wird das Bildnis auf das Steuerdeck gebracht und dem Gott so die Steuerung des Schiffes übergeben. Biete nun dem Gott deinen Körper dar, indem du die Zeremonialgewänder anlegst und handle an seiner statt. Segne mit den Wassern aus der Schale zunächst Planken, dann Steuer, Steven und Bug des Schiffes wie im Bootssegen. Nach der Anrufung von Wogen, Wellen und Gischt am Bug wende dich zu der Gallionsfigur, die du mit dem segnenden Nass besprenkelst.

Tanzende Töchter des Alten, ihr lieblichen Jungfern, hört den Willen Eures Vaters! Dir, [Name der Gischttochter] sei dieses Gefährt anvertraut. Behüte und bewahre es, denn zu Deinem Lob soll es [Weihe Namen] heißen. So sei dieses Bildnis Dein! Erfülle die blinden Augen und starren Haare mit Leben und Lust, Dein wacher Blick geleite dieses Gefährt!

Sodann stimme mit den Umstehenden den Choral „Sankt Kenderans Hingabe“ an. Fahre mit der Zeremonie fort wie beim **Bootssegen** beschrieben. Nach Abschluss der Handlung jedoch lege ab und überantworte Schiff und Mannschaft einen Tag lang dem Herrn von Ebbe und Flut. Du magst neben dem Bildnis des Gottes stehen, aber das Steuer nur ergreifen, solange das Land nicht mehr als zwei Stadien entfernt liegt. Hernach überlass dem Gott bis zur nächsten Flut nach Sonnenaufgang das Steuer. Akzeptiere demütig das Urteil des Gottes, wenn er das Schiff auf ein Riff lenkt und gar das Leben der Mannschaft oder das deine fordert – unergründlich ist sein Wirken und Ratschluss, und dein Leben gebührt ohnehin ihm.



Efferdsegen

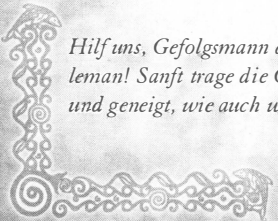
Um den Segen des Sanften herbeizurufen, suche zunächst einen geeigneten Ort. Umgeben von Wassern, zumindest jedoch erhöht, entfernt von Feuern, ist es gut, doch auch durch seinen Speer gespaltene Bäume sind ihm gefällig und zu suchen. Sodann recke die Arme in die Luft und rufe aus:

Gewähre uns, die wir Dir dienen, den Segen Deiner Gaben und vergib uns die Stetigkeit unseres Wollens. Vergib uns den stetigen Durst und das immerwährende Verlangen nach Deinem Segen. Denn wir sind schwach, da wir Deinen Segen verlangen und brauchen, ohne ihn zu erkennen, wo wir doch zugleich Deinen Zorn zu vermeiden suchen.

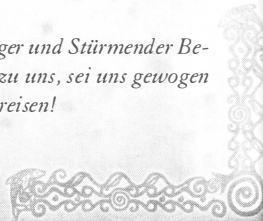
Sieh! Arm und verlassen sind wir nur noch erfüllt mit der Hoffnung auf Dich! In Deinen Händen liegt unser Leben, in Deinen Händen liegt unser Sterben! Sieh nun! Wir vertrauen Dir, und geben Dir das, was noch geblieben ist.

Sodann opfere dem Sanften das Wasser einer Zisterne oder eines anderen Gefäßes, das sein Geschenk ist und als Regen herabregnete, jedoch kein Wasser aus einer Quelle oder gar einem Brunnen. Tust du dies, so mögen Überschwemmungen die Folge sein!

Begieße den Boden mit dem Nass, sei es auch brackig und ungenießbar. Rufe nun aus:



Hilf uns, Gefolgsmann des Alten, Windheiliger und Stürmender Beleman! Sanft trage die Gabe Deines Herrn zu uns, sei uns gewogen und geneigt, wie auch wir Dich ehren und preisen!







An dieser Stelle nun zerbrich das Gefäß, in dem das zuvor geopferte Nass aufgefangen worden war, und rufe aus:

Seht! Wir ehren Euch, und wir trauen auf Euch! Und bringt uns dies auch Dürre und Durst, Euerm Ratschluss sei unsere Bitte unterworfen! Was gegeben wird, sei freudig gegeben und dankbar genommen, was nicht gegeben wird sei göttlicher Wille und in Demut erduldet! Anexei Hephardou!

Sehr ähnlich verläuft der Segen der Quellen, den der heilige Ischadan uns lehrte. Klage hierbei über den Makel, der Wasser und Quelle befallen hat oder befallen mag. Flehe den Zornigen und Sanften an, die Wasser zu schützen und zu erfüllen mit seinem Zorn und seiner Gnade. Schöpfe hierbei Wasser aus der Quelle oder dem Brunnen und gieße es zurück, denn vielfach vergilt der Gott das Opfer des wertvollen Nasses. Sodann schließe das Gebet mit dem Lobpreis, denn siehe! Der Alte Gott sorgt in Zorn und Gnade für die Seinen und füllt Flussbett und Brunnen mit Wasser, wie er die Adern des Leibes mit Zorn und Gnade füllt.

Gesegneter Fang



Großzügig über alle Maße ist der Gott, und seine Gaben sind unerschöpflich. Bedrohen Hunger und Not die Gläubigen und Frommen, so magst du den Palirroios (Gezeitenherrn) anflehen. Nimm hierzu ein kleines Fischernetz, es mag auch für besondere Liturgien gefertigt sein, und ziehe es in einer fließenden Bewegung durch das Gewässer, in welchem du das Geschenk des Gottes zu fangen wünschst. Rufe hierbei wahlweise in Bosparano oder Aureliani aus:

Ströme herbei, Gezeitiger / Ekporei, Palirroios!



Wiederhole dies je im Namen des Agriostatos und des Leiostatos, denn drei ist die Zahl des Alten Gottes. Nach dem letzten Aufruf nimm das Netz und schüttle es so aus, dass Fischer und Netze von den Wassertropfen benetzt werden. Sodann beginne den Fang mit dem rituellen Netz, auch wenn dein Auswerfen von kürzerer Dauer sein mag als das der anderen Fischer.

Eine Sonderform dieser Liturgie ist die Segnung von Schiffsmannschaften. Hierzu beginne mit dem obigen Ritual, rufe jedoch ausschließlich den launenhaften Efferd, den Hephardos Astatos an. Sodann mögen die zu Segnenden einzeln vortreten und sich von dir im Wasser untertauchen lassen – sei es im Süßwasser eines Tempelbeckens oder im Meereswasser eines Hafens. Vor jedem Untertauchen rufe aus:

Nimm hin, Alter, was Dein ist!

Taucht der zu Segnende wieder auf, so rufe laut:

Gewähr uns, Unberechenbarer, was Dein ist!

Sind alle Personen auf diese Weise ihm anheimgestellt worden, so rufe aus:

Mögen wir uns Deines Blickes würdig erweisen und möge uns Dein Dreizack leiten! Anexei Hephardou!

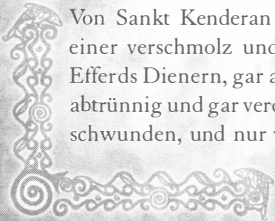
Ruf des Gefährten

Nicht nur die Winde schulden dem Alten Gott Gefolgschaft, auch die Tiere der Meere schulden ihm Gehorsam und Rechenschaft. Dies magst du nutzen, um die treuen Gefährten der

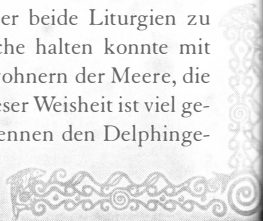


Meere zu rufen oder mit ihnen zu sprechen. Hierzu benötigt du ein Amulett, welches dem Hephardos Palirroios (Gezeitenherrn) geweiht sein muss. Von den Gaben des Meeres mag es sein aus Koralle, Perl oder Walbein (so es von einem gegebenen Tier stammt), von den Gaben des jüngeren Bruders kann dir nur Aquamarin oder Lapislazuli dienen. Willst du mit Efferds Gefolge sprechen, so lege dir den Anhänger auf die Zunge und besinne dich der milden göttlichen Tränen in stillem Gebet. Wenn der Gleichmut des Gottes dich erfüllt, magst du auf seinen Diener zugehen und das Empfinden des Wesens teilen. Hüte dich hierbei vor raschen Bewegungen, besonders, wenn du vollends in die Wasser steigen musst. Einige wenige Berichte behaupten, dass auch die Berührung mit einem der alten Spieße genügt und keine direkte Berührung für diese Liturgie vonnöten wäre, allein die Waffen sind selten und rar. Doch ermöglicht diese Variante, den Schmerz auch eines abtrünnigen Dieners des Alten Gottes zu empfinden. Doch hüte dich! Schmerz bringt mit sich Weisheit und Wahnsinn, und beides ist so untrennbar zusammen wie Wasser und Salz.

Willst du die Gefährten des Efferd rufen, so magst du das Amulett über die Wasseroberfläche streichen. Besser noch lege es um und schwimme mehrere Züge mit dem Stein auf der baren Brust, damit die Gefährten deine Not und dein Sehnen spüren und erhören. Hüte dich hierbei vor Zorn, denn die Gefährten verstehen es auch, dein Herz zu lesen und werden durch unangemessene Wut vertrieben.



Von Sankt Kenderan ist berichtet, dass er beide Liturgien zu einer verschmolz und so ganze Gespräche halten konnte mit Efferds Dienern, gar auch mit jenen Bewohnern der Meere, die abtrünnig und gar verdorben sind. Von dieser Weisheit ist viel geschwunden, und nur wenige Geweihte kennen den Delphinge-





sang gut genug, um ihrerseits ihr Empfinden und ihre Gedanken an die Diener des Efferd weiterzugeben.

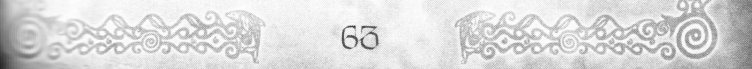
Segen des Plättlings

Mag es dir an süßem Wasser einst mangeln, das salzige Meeresnass jedoch im Übermaß vorhanden sein, so magst du die Anrufung der ältesten Trauer und Freude vollziehen. Fülle Wasser in ein Gefäß und sprich mit feierlicher Stimme das folgende Gebet:

Einst, Alter, fielen Deine Tränen über den Leib der getöteten Mutter, und ebenso wie Ihr Tod brachten auch sie noch mehr Tod und ließen Pflanzen und Tiere darben und verderben. Besinne Dich nun, Leiotatos (Sanfter), Deines Herzens, als Du den Tod spürtest, der nach dem der Mutter kam. Spüre, wie die Gnade Dein Herz erfüllte und das Salz Deiner Tränen versiegen ließ, spüre wieder, wie Deine süßen Tränen das tödliche Salz fort wuschen vom Leib der Mutter wie wir bis heute waschen unsere Verstorbenen. Und erbebe vor Freude, dass Deine Gnade Leben birgt, welches schon verloren schien, denn Deine süßen Tränen nähren und erquicken Mensch und Tier. Darum preisen wir Dich, Hephardos Leiotatos (Sanfter), und beten Dich in Dankbarkeit an, denn in den Spiegeln Deiner Güte verbringen wir unser Leben an den Ufern, die durch den Tod aufgewühlt wurden. Süßer Sanfter, Deine Geschenke sind reichlich, und wir ehren und behüten sie.

Sodann hebe das Gefäß gen Himmel, wende dich gen Nikeion, der göttlichen Feste im Efferdswall, und sprich laut:

Und selbst von Deiner Gabe sei Dir Dein Teil, denn an allem, was Du uns schenkst, sollst auch Du teilhaben! Anexei Hephardou!





Mit diesen Worten vergieße einen kleinen Schwall Wasser auf den Boden und lasse ihn dort verdunsten, jedoch keinesfalls wegwischen.

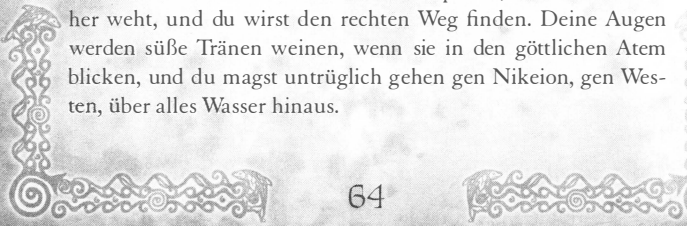
Weisung des Himmels

Untrüglich ist der Sinn von Efferds Dienern, den zwölf Winden, und untrüglich spüren sie stets, wo ihr rechter Weg hinführt. Benetze hierfür deine Augen mit Wasser und erhebe beide Hände mit ausgestreckten Zeige- und Mittelfingern in die Luft, damit die Winde dir ihr Spüren leihen.

Sodann sprich ein Gebet zu Hephardos Abythoste (dem Unergründlichen) – du magst es auch leise flüstern, denn die Winde schert es nicht, ob deine Stimme laut ist oder leise. Sprich den Segen:

Umwunden sind wir mit Euren Stricken, geleitet sind wir von Euren Wegen, und all unsere Worte sind getragen von Euren Flügeln. So gedenkt nun, Ihr zwölf getreuen, der Dienste, die Ihr dem Alten Gott schuldet, und leiht mir Euer Herz, auf dass ich den rechten Weg spüre, Euern Geist, auf dass ich den rechten Weg begreife, Euer Wehen, dass ich mich von Mauer und Fels nicht täuschen lassen. Denn zu den festen Wassern von Nikeion will ich mich wenden, und die Wogenmauern des Alten spüren.

Sodann wirst du den Atem des Gottes spüren, der von Nikeion her weht, und du wirst den rechten Weg finden. Deine Augen werden süße Tränen weinen, wenn sie in den göttlichen Atem blicken, und du magst untrüglich gehen gen Nikeion, gen Westen, über alles Wasser hinaus.



V

Die Delphinmanuskripte und ihre Lehren





Das Wirken der Gefährten der Wogen

»Den Sterblichen aber bleibt es, sich dem Segen des Gottes hinzugeben, sei es Güte, sei es Zorn. Beide sind sie übergroß, beide sind sie unfassbar.«

—aus dem Buch Möwenschreie, Teiphas der Seher, etwa 25 BF

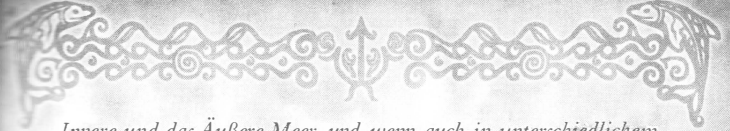
»Es liegt an uns, den Menschen den göttlichen Himmel, den Horizont zu eröffnen. Mittler und Mahner sind wir, und unser größtes Werk ist doch das Ergründen des Unergründlichen. So sind auch unsere Gebote Zeichen und Notwendigkeit unseres Wirkens: anders als die meisten Diener der anderen Gottheiten glauben wir nicht, dass die Welt besser wird, wenn alle Menschen nach unseren Geboten lebten. Des Göttlichen bewusster wäre sie, doch der göttliche Zorn und die göttliche Milde würden nach wie vor walten. Doch glücklicher wäre diese Welt allemal, denn den göttlichen Zorn anzuerkennen ist unsere Tugend.«

—aus den Delphinmanuskripten der Admares-Ausgabe, 491 BF

»Zwiefach sind die Gaben des Gottes, zwiefach das Gesicht, zwiefach der Weg zu ihm:

wie Ebbe und Flut zusammengehören, so gehören die innere Erkenntnis zusammen mit der äußeren Hingabe. Dem Meer, dem Gott hingeben musst du dich, um dich ihm zu nähern, sei es als Seemann, sei es als Schiffsbauer. Diese Nähe zu spüren und darin den Gott zu erkennen, dafür brauchst du Gefühl. Erst aus Nähe und Gefühl erschließt sich ein Teil des Unergründlichen.

So führen zwei Pfade zum dritten Gott des Zwölfkreises, und keiner kann ohne den anderen sein oder gar zum Ziel führen, denn Ebbe kann nicht ohne Flut sein, und Güte nicht ohne Zorn. Wir aber nennen diese beiden Pfade, die ein jeder von uns kennenlernen muss, das



Innere und das Äußere Meer, und wenn auch in unterschiedlichem Umfang nach Neigung und Willen, so mußt du dich doch beiden widmen.«

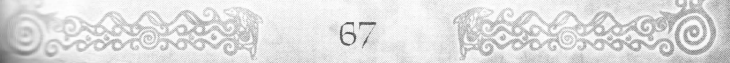
*—aus der Ermahnung an die Graulinge der Hüterin Larona,
1007 BF*

Wie der Alte Gott Vorbild und Lehrer ist, so sind die Gläubigen unsere Schüler, und wie wir nur wenig verstehen von dem Wesen und Wirken des Gottes, so verstehen die Gläubigen nur wenig von unseren Lehren.

Den Unergründlichen zu ergründen ist die Aufgabe der Bruderschaft von Wind und Wogen, und ihn fassbar machen für die Laien und einfachen Gläubigen. Belehrung und Zwang aber lassen den Gott nicht begreifbarer werden.

Das ewige Gesetz von Ebbe und Flut ist in uns allen verankert, und das Rauschen der Wasser klingt in unser aller Herzen wider. Hilf den Gläubigen, dieses Rauschen in ihren eigenen Herzen zu vernehmen, so dienst du wahrhaft dem Gott. Das Geschenk der Seefahrt befreite einst unsere Vorfäter von der Angst vor der See und ließ sie den göttlichen Willen in Aventurien suchen – gleich diesem Bilde suche die Menschen zu befreien von unnötiger Angst, welche den Geist in Ketten legt und das freie Treiben von Geist und Seele hindert. Bedenke, dass diese Angst etwas grundlegend anderes ist als die wohlbegründete Gottesfurcht, die jedem Menschen angesichts des göttlichen Zornes und der göttlichen Güte wohl ansteht!

Zugleich ist deine Aufgabe, das Leid der Menschen zu mildern und die unbedachte Grausamkeit, zu der der Alte Gott sich zuweilen hinreißen lässt, zu lindern. Es ist sein einzigartiger Wille, dass er Widerspruch wünscht und nicht durchweg beharrt auf seiner Göttlichkeit. Es ist ein Zeichen unserer Erwähltheit und Weisheit,





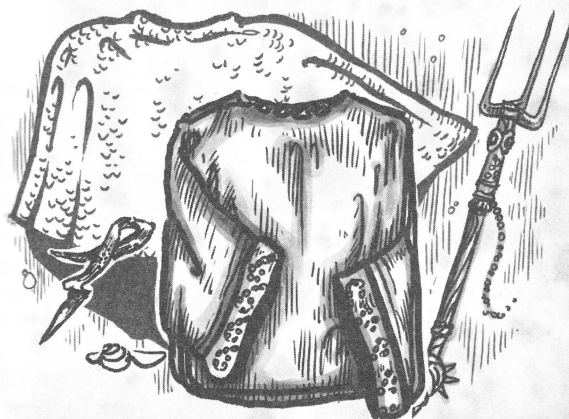
den rechten Augenblick des Widerspruchs zu erspüren und ihn wahrzunehmen, ganz gleich, wie groß die Not und scheinbar ungerecht sein Zorn sind. Die göttliche Milde magst du nach deinem eigenen Sinnen herbeirufen, doch vergiss nicht, dich später seinem göttlichen Urteil zu unterwerfen und ihm Reue und Gehorsam als Opfer darzubringen! Seine Gnade und Milde sind der einzige Weg, der dir offen steht, so schmerzvoll dies auch scheint.

Ritual und Gottesdienst

Die Rituale des Alten Gottes sind durchdrungen von ihrem ehrwürdigen Alter, wie auch die Wasser der Meere ewig sind und doch jede Welle von neuem jung. Das Alter der Meere würdigen wir durch die Sprache unserer Vorfahren: egal wie viele Schritte auf Aventuriens Boden folgen, der erste Schritt der Landung war Efferds, und deshalb ist die Sprache der Altvorderen die unsrige. Deshalb sprich die heiligen Worte sooft es geht im Aureliani, zumindest jedoch in Bosparano. Für die heiligen Texte sind andere Sprachen als das Aureliani oder auch das Bosparano zu meiden. Da jedoch die Wellen ewig jung sind, wiederhole das Gesagte in der allgemeinen Sprache, damit auch die Laien verstehen und hören, was du sagst. Denn es ist auch deine Aufgabe, den Menschen das Unergründliche zu vermitteln.

Als Einstimmung für die Rituale des Alten Kultes magst du die rituelle Reinigung vollziehen, die in dieser Schrift unter den Gebeten aufgeführt wird. Sollte es an Wasser mangeln, so magst du sie ohne Wasser vollziehen, zunächst mit Erde, sodann ohne Erde. Auch wenn dein Körper danach beschmutzt erscheint, so wirst du spüren, dass dein Geist rein sein wird! Von unseren Brüdern in den Wüsten und Steppen wird berichtet, dass sie Sand zur rituellen Reinigung verwendeten.

Der Gottesdienst selbst wird meist von drei Geweihten geleitet: der Liturg leitet die Zeremonie und ist unabkömmlich. Hinzu kommt der Conzelebrant, der auch als Akoluth die Gebete zur Eröffnung und zum Ende des Gottesdienstes spricht. Zu guter Letzt nimmt der Kurator scheinbar untätig die Zeremonie wahr und spürt dem göttlichen Empfinden nach. Seine Mitwirkung ist nicht unabdingbar, jedoch für größere Zeremonien von Bedeutung, sollen sie das Wohlgefallen des Unergründlichen finden. Die Zeremonie selbst gestaltet sich, wie sich auch der Lauf eines Baches meist nach den Ufern richtet, nach dem Anlass: so mag ein zeremonieller Zweikampf zur Betonung des göttlichen Kampfes wider die nachtblauen Tiefen ebenso Platz finden wie das gemeinschaftliche Trankritual, dass alle Teilnehmer in Eintracht verbindet. Auch Gesang ist weit verbreitet und wohlgefällig, einige Tempel des Efferd weihen gezielt Sänger zu Akoluthen für den Lobpreis während des Gottesdienstes.





Instrumente hingegen findet man eher selten, während der Tanz in Anlehnung an den Tanz der Schaumkronen auf den Wogen eine besondere Bedeutung gerade in den östlichen Brandungen innehat.

Anlass der Gottesdienste

Bei einer Vielzahl von Gelegenheiten mag ein Gottesdienst mit und vor Laien angemessen sein. Während die erste Tide – je nach Gezeit Ebbe oder Flut – nach dem Sonnenaufgang die Zeit des täglichen Tempeldienstes ist, so soll die letzte Tide des Tages mit einer stillen Andacht begangen werden. Daneben gibt es noch eine Vielzahl anderer würdiger Gelegenheiten. Bei klösterlichen Gemeinschaften und an gewissen Feiertagen auch anderer Götter hat sich das Nachtoffizium bewährt, bei der den Menschen in der Mitte der angsterfüllten Nacht Zuspruch gewährt wird. Mitunter werden auch gewagte Vergleiche zwischen der Nacht und den nachtblauen Tiefen geschlagen, die jedoch abzulehnen sind.

Hohe Feiertage unseres Kultes sind der Beginn und das Ende der Wasserglätte, wie die schiffbare Jahreszeit auch genannt wird. Beide Feste werden auch die erste Flut und die letzte Ebbe des Jahres genannt. Nur scheinbar ist der Widerspruch, dass sich im Jahreszyklus die letzte Ebbe vor der ersten Flut ereignet. Die erste Flut und damit des Fest der Wasserglätte wird jährlich neu von den örtlichen Tempeln aufgrund von Erfahrung und Vision festgelegt. Das Fest wird meist durch die Besitznahme des Hafens durch den Gott begangen: eine Statue des Gottes wird zu ihrem offenen Schrein am Hafen gebracht. Am Fischerfest wird sie dann wieder von diesem Schrein zurück in den Tempel getragen. Häufig wird dies auch mit der Verhüllung – also Bekleidung – des Gottesbildes verbunden und die Altäre mit den letzten Blumen des Jahres geschmückt.

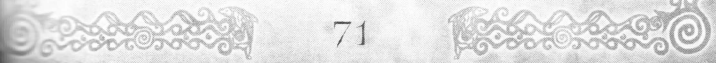


Ganz ähnliche Rituale werden am 30. Rahja und am 1. Praios gehalten – die Unterbrechung der Seefahrt für die namenlosen Tage wird so rituell eingerahmt. In Meridiana, wo die See das ganze Jahr über befahrbar ist, wird das Fest der Wasserglätte nur in wenigen Häfen begangen, der 30. Rahja und der 1. Praios wird jedoch umso feierlicher begangen, denn es scheint fast, dass die Stürme an den Nichttagen hier heftiger wüten als anderswo. An diesen Tagen werden die Statuen des Gottes mit einem Tuch gänzlich verhüllt und die Schreine des Gottes in den Häfen verschlossen.

Ansonsten ist noch der Tag des Wassers zu nennen, der in ganz Aventurien begangen wird. Er gilt als höchster Feiertag des Gottes, an dem häufig die Weihe neuer Geweihter stattfindet und die Geweihten die Macht des Gottes demonstrieren. Daneben gibt noch eine Vielzahl lokaler Feiertage, die oft auch der Abfahrtszeiten verschollener Schiffe oder gar bezeugter Schiffsuntergänge gedenken.

An Binnentempeln wird vor allem des Beginns der Schneeschmelze bei dem beginnenden Hochwasser und nach Zurückfinden der Wasser in das Flussbett gedacht. Gelegentlich werden erstere Zeremonien auch mit dem Wohlwollen des Gottes durch die Diener des Wintergottes durchgeführt. Sie ähneln zumeist den Feierlichkeiten der ersten Flut und der letzten Ebbe des Jahres.

Die wichtigsten Feiertage des Götterlaufes sind der 1. Praios, an dem die Häfen in einer mindestens kleinen Andacht erneut geöffnet werden, der Tag des Wassers am 1. Efferd, an dem die Akoluthenweihe und das Begehen der Wasser stattfinden und an dem der Hüter des Zirkels die „göttliche Flotte“ segnet, das Fischerfest am 30. Efferd, an dem das Ende der schiffbaren Jah-





reszeit begangen wird sowie das **Fest der Wasserglätte**, das im Frühling stets neu und für jeden Hafen einzeln festgelegt wird. Am **30. Rahja** sind die Statuen und Schreine des Gottes in einer einfachen Zeremonie zu verhüllen. In den meisten Tempeln wird **Sankta Bethanas Erleuchtung** am **30. Phex** begangen, fast unbemerkt neben dem Trubel der Schlangenspriester, während andauernde Liturgien zumeist am 10. Tsa erneuert werden.

Opfergaben

Es gab und gibt eine Vielzahl von Opferritualen. Schon das Zurückwerfen kleiner Fische eines Fanges an Bord eines Fischerbootes ist ein Opfer an den Meeressgott und geschieht aus Demut und Andacht. Streng genommen ist auch der Zehnt – die Abgabe des zehnten Teils eines Fangs als Gottesdank – eine Opfergabe. Die Opferung lebender Fische ist hierbei dem Gott am wohlgefalligsten, die Opferung von Efferdfrüchten hingegen sehr unüblich und ähnlich wie die Trankopfer zu sehen. Die Opferung anderer Nahrung ist an manchen Orten im Landesinneren üblich, an der Küste jedoch sehr ungewöhnlich, oft dient jedoch die nur rituell geopfert Nahrung den Geweihten als Speise. Trankopfer hingegen werden ausschließlich von Laien dargebracht, denn der Kundige weiß, dass er das ureigenste Wesen Efferds nicht ihm selbst opfern kann. Es ist jedoch nicht nötig, einen jeden Laien auf dieses theologische Paradoxon aufmerksam zu machen.

Neben diesen alltäglichen Opferungen gibt es Feiern wie die rituelle Haijagd von Rethis, die seit einigen Jahren auch in Festum gefeiert wird. Bei ihr hat der Fang und Tötung eines Hais die Bedeutung einer Opferung.

Die Opferung im engeren Sinne findet heutzutage nur noch selten in der südlichen Brandung statt: Efferd werden fast aus-



schließlich Meerestiere geopfert, häufig wird dies – im Fall von lebendigen Tieren – auch mit einer Eingeweidenschau verbunden. Diese Tradition ist bereits seit den Dunklen Zeiten überliefert und soll den Kult damals vor großem Schaden bewahrt haben. Mancherorts werden von Tempeln auch gezielt Fische in Aquarien oder Teichen herangezogen, um an hohen Festtagen den göttlichen Willen zu erkunden. Beste Kenntnisse der Meere erreicht man durch Opferung von Schwarmfischen wie des Dorschs oder gar des Soldatenfisches, während die Fische wie Salzarele und Salm vielmehr gezielte Kunde von Flüssen oder gar einzelnen Tempeln ermöglichen. Zur Wetterlesung eignen sich die so genannten Schuppensegler am besten.

Die durch die Eingeweidenschau geopfertem Tiere werden ihrerseits zur Speisung der Ärmsten verwendet – mildtätig ist der Gott, und es ist recht, dass ein solches Tier die Hungrigen nährt. Doch es heißt, dass hartnäckige Frevler nicht genährt, jedoch vergiftet wurden durch eine solche Speise.

Tote oder gar getötete Delphine hingegen werden nicht geopfert, sondern in den Tempeln zur Ruhe gebettet, auf dass sie Gerechtigkeit im Gott suchen und nicht ihrerseits rachsüchtig ihre mutmaßlichen Mörder suchen – da sie Menschen nur schwer voneinander zu unterscheiden vermögen, ist die Bestattung getöteter Delphine eine unserer vornehmsten Pflichten.

Anders verhält es sich mit efferdgefälligen Votivgaben: die ansonsten oft heikle Verwendung von Fisch- oder gar Walbein ist hier unbedenklich, und auch Perlen, Korallen, Haizähne und Perlmutter sind geeignete Opfergaben für Tempel und Gott – egal, ob geschnitzt oder als bloße Gaben der Meere. Schwieriger sind die Geschenke des Landes: Gold, Silber, Bronze und Kupfer mögen noch akzeptiert werden, Eisen jedoch ist kein dem Efferd wohlgefälliges Material. Allein zur Herstellung von Waffen und



anderem Gerät, dass aus Eisen zu bestehen hat, mag es entgegengenommen werden, doch auch hier obliegt es dem Bewahrer von Wind und Wogen, eine vorsichtige Wahl zu treffen. Allzu oft trifft man deshalb auf Brüder und Schwestern, die mit bronzenen Dreizacken wie weiland unsere Altvorderen bewaffnet sind. Knochen fast aller Tiere sind dem Efferd genehm, von den Bäumen sind ihm vor allem Zeder, Weide, Esche und Erle wohlgefällig, so dass auch Tempel zum Teil aus diesem Holz erbaut werden. Ton und Steingut gilt mancher Ortens als verdorben, ist jedoch zur Schale oder als Krug geformt dem Gott wohlgefällig. Gedenke, dass das fromme Sinnen des Opfernden wichtiger ist als Gold und Juwelen!

Reinigen der göttlichen Kleider

Eine besondere Opfergabe für den Alten Gott stellen die Kleider der Götterbildnisse dar: gerade er, der sich in seinem Reich, dem Wasser, nackt präsentiert, hält das rituelle Be- und Entkleiden seiner Bildnisse durch angemessene Kleidung in hohen Ehren. Nur beste Stoffe kommen als göttliches Kleid in Frage, auch feinste Schleier sind als Sinnbild für die göttlichen Netze angemessen. Von Fürst Gortum von Havena ist überliefert, dass er dem Götterbildnis nach der großen Flut einen reichverzierten Umhang weihte. Es ist hierbei zu betonen, dass das Tragen dieser göttlichen Kleider durch Sterbliche Frevel darstellt – der Frevler gibt sein Leben selbst direkt in die Hände des launischen Gottes, der dergleichen nur selten gerne sieht. Es heißt, dass auch die Diener der anderen Götter bei dieser Anmaßung rettungslos dem Zorn des Alten Gottes ausgeliefert sind.



Von der Bedeutung der Götterbilder

Allerseits bekannt und gerühmt sind die großen Bildnisse des Gottes. Den Laien unbekannt jedoch ist, dass die heiligen Hallen stets auch ein weiteres, geheimes Abbild des Gottes besitzen. Die gemeinhin gepriesenen und auch Laien zugänglichen Statuen des Gottes in den Haupthallen sind meist aus Stein gefertigt und dienen dem Lobpreis des Gottes, nicht jedoch kultischen Zwecken im eigentlichen Sinn. Man kann sogar sagen, dass das Fehlen einer solchen Monumentalstatue der Heiligkeit des Tempels keinen Abbruch tut. Ungleich wichtiger sind die hölzernen Bilder des Gottes, welche allein der Priesterschaft zugänglich sind. Diese Bildnisse sind meist aus Holz oder Bein geschnitzt, niemals sah ich ein erzenes oder gar aus Metall gefertigtes. Einzige Ausnahme sind Bildnisse aus Meerscham, Lapislazuli oder Silber, aus denen einige Bildnisse gefertigt sind und die vielerlei Bildnisse besser schmücken als Gold oder Kupfer. Meist handelt es sich um Statuetten, mitunter aber auch um prächtige Bilder, in denen Muscheln und von der See geschliffene Steine verwendet werden. Nur wenige dieser Bilder widerstehen den Hörnern des Zeitherren, so dass nach Willen des Gottes diese Bildnisse bis zur Unbrauchbarkeit verschleifen. Dann werden die Bildnisse in feierlichem Ritual in heiliger Erde bestattet, gerade in Cyclopeia gibt es geradezu Grabhöhlen der alten Bildnisse. Gelegentlich werden hier auch alte Galionsfiguren ausgedienter Schiffe aufbewahrt und geehrt. Während dieser Zeremonie übergibt der alte Hohegeweihte sein Amt an einen Nachfolger, denn niemals kann ein Hohegeweihter zwei Bildnissen des Gottes dienen, allein der Gott selbst mag sich über dieses Gebot hinwegsetzen. So übergab auch die vormalige Hüterin des Zirkels Larona in einer solchen Zeremonie ihr Amt ihrem Nachfolger. Die Bildnisse – egal ob

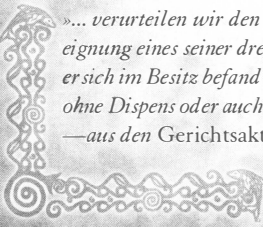


Gemälde, Mosaik oder Statue – sind vor den Laien zu verbergen, wie sich auch vor uns Geweihten das Gesicht des Hephardos Aproblemptos, des Unberechenbaren, verbirgt. Allein am **Fest der Wasserglätte**, dem Beginn der schiffbaren Jahreszeit, wird das Bildnis in die große Halle des Tempels getragen, um den Auszug der für den Hafenschrein bestimmten Statue zu segnen. Jene Götterbilder unterliegen ähnlichen Bestimmungen wie denen der geheimen Bilder, allerdings ist das Amt des Hohegeweihten nicht an das Bildnis gebunden.

Vom Gotteslicht – Gwen Petryl

»Als aber die Winde in brausendem Ungestüm wider die Zitadelle anstürmten, da zerbrach die Unversehrtheit Alverans. Die Bruchstücke und Splitter zerstoben in alle Himmelsrichtungen und die geringeren unter Efferds Winden, die zu schwach zum Kampfe waren, trugen sie fort zu ihren Gefährten in den Wellen, denn die minderen Wasser waren zu weit fort von Alveran. Und gut war es, dass sie dies taten, denn in den Wogen war der Stein behütet und blieb doch eins, jene Steine aber, die ihrem Griff sich entrangen, fielen auseinander und zerrannen zu Staub. Als die anderen Götter dies sahen nach dem Kampf, da besannen sie sich und übergaben dem Alten Gott alle Bruchstücke, dass seine Kraft sie bewahre, und so tut er es noch heute ...«

—aus den Delphinmanuskripten, *Alrik Racon-Ausgabe*, 873 BF



»... verurteilen wir den anwesenden Magistraten Ostilio zu der Überweisung eines seiner drei Schiffe an den Hohegeweihten des Efferd, da er sich im Besitz befand von einem kindskopfgroßen Gwen Petryl-Stein ohne Dispens oder auch nur Kenntnis der Meeresbruderschaft ...«

—aus den Gerichtsakten des Kammergerichts Grangor, 793 BF





Viel wäre zu sagen über Gwen Petryl, die Träger des alver-
anschen Lichtes. Als damals die Bruchstücke niedergingen,
so heißt es, opferte sich der lieblichste der Wassersöhne, der
Geliebte Aemas auf, um die Steine zu bewahren, und seither
leuchten sie in seinen Farben, durchdrungen von seiner Le-
benskraft. Deshalb hütet Aemas bis heute die Steine und sam-
melt sie auch selbst, und sucht jedem die Steine zu entreißen
ohne einen Einwand gelten zu lassen. Als das Opfer aber schon
gebracht war, da fielen noch weitere Steine herab, die sich be-
reits von den Mauern lösten, und allein der Wille des Gottes
hielt sie zusammen. Diese Steine jedoch glühen in einem hel-
len Rot, und Güte und Zorn bewahren sie vor Zerfall, und ein
jeder unterscheidet sich von dem anderen, denn der Gott ist
launenhaft und unergründlich.

Die erste Trauer

*Als aber die Tat geschehen war, da wandte sich der Urgott ab
von dem Leib seines Opfers, und er ging.
Der Tod der Urmutter aber gebar
ihre Kinder, und mannigfach waren ihre Wesen wie ihre Gestalt.
Der Älteste aber ihrer Söhne erblickte die Getötete,
und sein junges Herz und Gemüt füllte sich mit Zorn und Trauer;
und der Junge Gott wurde zum Alten Gott.*

*Die Trauer aber erfüllte sein Herz,
wie Regenfluten ein Flussbett erfüllen und
über die Ufer steigen lassen.*

*Trauernd kniete er nieder, und unzählbar waren seine Tränen um
das Leben der Mutter.*

*Die Tränen aber fielen auf den Leib der Toten, und ihr Salz ließ das
erkeimende Leben verdorren und vergiftete Boden und Krume.*



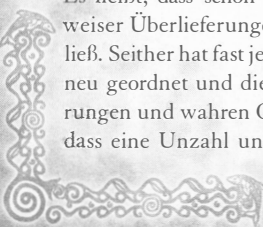
Zu der ersten Trauer und dem ersten Zorn aber kam das Mitleid, die erste Güte, und die Tränen des Gottes wandelten sich und fielen süß auf den Leib der Mutter, der gewaschen wurde. Das Salz der alten Tränen wurde fortgespült in die Meere, die entstanden aus der Tränenflut, oder aber der Bruder des Alten nahm sich des Salzes an und verwahrte es tief im eigenen Schoß. Die süßen Tränen aber bargen Leben, und so waren die Flüsse geboren.»

—aus dem Delphinmanuskript der Geronus-Ausgabe, etwa 900 v.BF

Bis heute stellt diese Geschichte einen Kern unserer Lehre dar: Efferd als erster Tränenherr, Salz als Zeichen der tötenden Trauer, die Flüsse als Zeichen der gütigen, Leben spendenden Trauer. Auf diese Reinigung des Leibes der Urmutter geht unsere rituelle Reinigung und auch das Waschen der Toten zurück.

Zugleich beruht hierauf auch die Trennung zwischen lebensspendendem Nass und zerstörender Flut, wie sie vor allem im Binnenland gelehrt wird. So lehren sie auch, dass Efferds linke Hand den Menschen schützt und nährt, seine rechte aber straft und zerstört. Die Geweihten der Meere wissen aber, dass beide Hände beides tun und können, und dass auch das Salzwasser Leben birgt.

Die Delphinmanuskripte



Es heißt, dass schon Lamea einst eine Sammlung heiliger und weiser Überlieferungen der großen Überfahrt zusammenstellen ließ. Seither hat fast jeder Hüter des Zirkels die heiligen Schriften neu geordnet und die Grenze zwischen apokryphen Überlieferungen und wahren Offenbarungen neu gezogen. So kommt es, dass eine Unzahl unterschiedlicher Delphin-Manuskripte kur-





sieren, die sich je nach Ausgabe stark unterscheiden. Die Grundlage fast aller existierenden Abschriften bildet die neu geordnete Admares-Ausgabe der Rohalszeit. Ebenfalls erwähnenswert ist die Vinena-Ausgabe aus den Dunklen Zeiten, die die Gottlosigkeit anderer Meereskulte anprangerte, sowie die Kesran-Ausgabe, welche die Segelschiffahrt als gottgewollt und somit vor allen anderen Bauweisen vorzuziehen konstatierte. Die gegenwärtige Efferdan-Ausgabe beinhaltet eine Vielzahl neuer Kapitel über Meeresbewohner und Necker, hat dafür aber ältere Offenbarungen nicht mehr übernommen. Hier zu nennen wären auch legendäre Ausgaben, die nur im Seegarn reisender Geweihter existieren: das älteste Lamea-Manuskript, die Iphonius-Ausgabe des Hüters-der-drei-Wochen und die in den Kämpfen um Bosparan verschollene Proba-Ausgabe. Dem Unkundigen sei Vorsicht mit alten Ausgaben angeraten, einige der Texte enthalten Passagen, die wir mittlerweile als wenig gottgefällig erkannt haben.

Von der Gottesschau

Vielfältig wie die Antlitze des Alten Gottes sind auch unsere Wege, seinen Willen und sein Empfinden zu ergründen. Vorsicht ist hierbei jedoch angeraten, denn der Alte Gott heißt nicht umsonst der Unergründliche, und mehr als nur einer unserer Brüder zahlte unangemessene Neugier schon mit dem Leben.

Willst du also einen Blick in die Tiefen des Schicksals tun, so besinne dich und meditiere eine Nacht hindurch. Findest du in dir Ruhe und Ausgeglichenheit, so magst du mit dem Werk fortfahren.

Zu Teremon pflegen die Geweihten den Flug der Wasservögel zu beobachten und aus ihm Efferds Willen herauszulesen. Hüte dich davor, jedem der Vögel zu vertrauen. Graumöwen seien dir



ans Herz gelegt, aber auch Reiher, Sturmtaucher, Austernfischer, Seeadler und Seeschwalben eignen sich gut, von Enten ist abzuraten. Im Norden pflegen die Geweihten besonderes Augenmerk auf den Eisvogel zu legen, der blau schillernd zum Lobpreis Efferds fliegt. Zur Prophezeiung zähle die Anzahl der Runden, die ein Vogel fliegt, und beobachte gegebenenfalls den Fang, den er nach Eintauchen in die See tut. Ist der Kopf des Fisches rechts, ist es ein gutes Omen, ist er links, ist es ein schlechtes.

Eine nur noch vereinzelt praktizierte Form der Gottesschau ist die Sichtung der Eingeweide nach der Opferung lebender Meerestiere. Bis zur Rohalszeit war diese Form der Gottesschau weit verbreitet, ist seitdem jedoch immer weniger praktiziert worden, so dass heute nur noch wenige Geweihte Meridianas Meister dieser Orakelkunst sind. Genaueres hierüber ist im Kapitel über die dem Gott gefälligen Opfergaben zu lesen.

In den nördlichen Brandungen ist die Gottesschau oft mit einem Gottesurteil verbunden: der Prophet wirft sich in das Meer oder vertraut sich allein ohne Ruder dem Meer an. Daher stammt auch der Ausspruch: „*Das ist so sicher wie Efferds Hand*“, denn Wahrheit und Geborgenheit des Geweihten gehen hier Hand in Hand. Im nördlichen Perlenmeer stürzen sich Geweihte gar in den Neer hinab, so dass „*den Neer suchen*“ ein Synonym für prophezeien geworden ist.

Von der Erhebung des Hüters



Viel Falsches und Halbwahres ist berichtet worden von der Auswahl des Hüters des Zirkels. Wahr ist, dass gleich dem Kurs eines Schiffes von einem Hafen zu einem anderen es mehrere Wege gibt.

Von Sankta Bethana wissen wir, dass sie Geronus zum Meister der Gestade bestellte, der ihr Vertrauter war und dort sprach, wo





sie nicht sprechen konnte, und der nach ihr Hüter wurde. Aus dieser Tradition und der Berufung der Heiligen selbst leiten sich die Erwählungen des Hüters ab:

Der Hüter von Wind und Wogen kann seinen Nachfolger bestimmen, wie einst Sankta Bethana Geronus bestimmte. Heute bedeutet dies jedoch zugleich, dass der Hüter selbst offenbar seine Aufgabe erfüllt hat und nicht mehr Efferds Werk verrichten kann, so dass er meist zurücktritt in die Reihen der Gefährten und wieder als einfacher Geweihter dient. Nur in wenigen Fällen klammerte sich ein Hüter trotz Bestimmung eines Nachfolgers an sein Amt, doch dies war jedes Mal eine dunkle und düstere Zeit für den Alten Kult, selbst wenn der Nachfolger nur im Geheimen festgeschrieben wurde.

Der zweite und häufigste Weg ist die Wahl eines Nachfolgers aus den Reihen der Metropoliten, wie Geronus als einziger Metropolit sich selbst zum Hüter wählen musste. Seit Sankt Admares Tagen wählen jedoch nicht die Metropoliten selbst, sondern die Windsprecher. Die Wahl war immer die häufigste Vorgehensweise des Kultes und ist die von ihrem Kern her legitime, auch wenn eine wirkliche Wahl erst seit der Teilung des Metropolitenamtes in Meister der Brandung und Meister des Flusses und damals noch Meister des Salzes stattfinden konnte. Sankt Admares erkannte den Irrtum im Bann der altvorderen Windpriester und schuf die Ämter der Windsprecher, die heute einen der Metropoliten zum Hüter erwählen können.



Die beste und doch seltenste Auswahl wiederum trifft der Alte Gott selbst, wie er einst Sankta Bethana berief zur Hüterin und obersten Dienerin. Wie die Wasser nicht voneinander zu scheiden sind in der Mündung der Flüsse, so gehen auch hier alle Wege ineinander über: die Erwählung seiner Heiligkeit Efferdan durch den Alten Gott führte ihrerseits zur Designation als Nach-





folger der Hüterin Larona, die nach dem Willen des Gottes ihr Werk als getan erkannte.

Die Auswahl der Metropoliten nun obliegt dem Hüter, nur wenn er eine Efferdfrist von drei Jahren schweigt, mögen die Hohegeweihten einen neuen Metropoliten aus ihren Reihen erwählen. Und so führt der Weg immer weiter hinauf, bis zu den einfachen Geweihten und – wie bereits einmal geschehen – Novizen.

Von den Novizen

Was nun lässt sich über die Novizen und ihre Schulung sagen? Zumeist wird ein Novize einem Geweihten zugeteilt, der ihn grundlegend unterweist und in der Schicksalsergebenheit unterweist. Hierzu mag alles Denkbare dienen, von Bodenschrubben bis zum Rohrstock, den Efferd uns gab, um das Biegsame zu biegen.

Diese Bindung an einen Geweihten bedeutet jedoch auch, dass ein Novize gelegentlich nur einen Teil der Überlieferungen seines Tempels erlernt oder gar nicht nach seines Herzens Klang das Äußere oder Innere Meer erkunden kann. Dies halten wir für die zweite große Prüfung unserer Ergebenheit gegenüber dem Gott. Dennoch soll der Mentor seinem Schützling den eigenen Weg nahelegen, denn über diesen Weg hat der Mentor Gewissheit, über die Zukunft des Novizen jedoch nicht. Die dritte große Prüfung stellt der Abschluss des Noviziates, die Nachtwache an Ufer oder Bord, dar, und ein jeder Geweihte erzählt von anderen Botschaften des Alten Gottes, die seinen Lebenskurs bestimmen sollten.



Von den Akoluthen

Wenig verwundert es, dass die Alte Kirche die bei weitem meisten Akoluthen hat. Die alljährliche Weihe zu Bethana am Tag des Wassers umfasst bis zu hundert hoffnungsvolle Laien, in den vergangenen Jahren sogar noch mehr, seit der Schatten der Unbarmherzigen Ersäuerin uns allen droht. Seit Sankta Bethanas Tagen sind die Weihungen üblich, damals musste ein jeder Kapitän die Akoluthenschaft vorweisen, um seine Aufgaben zu erfüllen. Noch heute ist dies angemessen, erfordert die Einsamkeit der Meere doch von dem Anführer, die Aufgaben eines Geweihten zu übernehmen, seien es Totengebete, seien es Hochzeiten oder gar Taufen oder Gerichtsurteile. So kommt es, dass vor allen anderen die Kenntnis dieser Gebete vermittelt wird, damit die Laienbrüder in ihrem Handeln im Einklang mit dem Gotte stehen, der ihr Leben in der Hand hat.

Um die Berührung des Gottes darzustellen wechselt der Akoluth seinen Namen: Efferdlieb mag allen Akoluthen als Namenszusatz zustehen, doch vereinzelt mag ein Akoluth auch einen Pilgernamen als den seinen annehmen.

Von der rechten Speise

Vieles wurde schon berichtet von der rechten Speisung der Gläubigen und allzu häufig berichten unsere Brüder und Schwestern der anderen Kulte Missverständliches und Halbwahres. Doch auch in der Bruderschaft des Efferd gibt es eine Unzahl an Überlieferungen, und manch eine Gemeinschaft glaubt gesegnet, was nur in Notfällen erlitten werden darf.

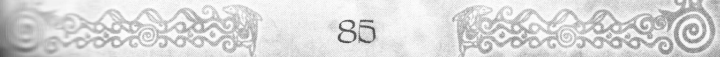
So sei nun hier ein für alle Male das festgehalten, was im Jahre 377 BF auf dem großen Konzil zu Grangor als göttlicher Wille erkannt und beschlossen wurde:



Dem Efferd gefällig ist alle Nahrung, die aus seinen Händen stammt, sei es Pflanze oder Tier. So groß ist sein Segen, dass die Flammen des Feuers sein Geschenk unmöglich verderben können. So ist ein auf Feuer gebratener Fisch ein durchaus gottgefälliges Mahl.

Alle übrige Nahrung aber wird durch Feuer verdorben. Durch ihren Verzehr geraten die Säfte des Körpers in Tumult und ins Ungleichgewicht und die Seele entfernt sich allzu weit von der göttlichen Natur. Deshalb meidet der Gläubige alle Gaben der milden Peraine und des grimmen Firun, die gekocht, geröstet, gebraten oder sonst wie durch Ingerimms oder Traviass Feuer verdorben wurden. Als einzige Ausnahmen seien hier alle Wasservögel, der Biber, der Otter, die Robbe und das Walross genannt, welche Efferds Wohlwollen genießen und deshalb auch gegart, jedoch nicht gebraten genossen werden dürfen. Auch die Schildkröte gehört zu den Gaben Efferds und darf auf Feuer gekocht werden.

Eine weitere Ausnahme sind im Angesicht Praios' getrocknete Speisen, denn die Strahlen Praios' können keine Gebote brechen und somit auch nicht die Speisegebote der alten Kirche. Dies ist besonders wichtig für unsere Brüder und Schwestern in den dürrn Landen, die nicht den übertollen Segen des Efferd genießen. In diesen Landen gelten nach Ratschluss und Maßgabe der Flussmeister verschiedene Dispense, die das Überleben unserer Brüder und Schwestern im Wohlwollen des Gottes ermöglichen. Bei den Getränken gelten andere Gebote, da der Alte Gott uns seine Gaben zwar schenkt, wir aber in Dankbarkeit nicht wahllos mit ihnen umgehen sollen. Hier gilt, dass alle Getränke, welche wässrig sind, gefällig sind, so auch Bier und Wein. Erst das Vertreiben des Segens durch die fluchwürdige Destillation oder ähnliche Verfahren lässt den Genuss dieser Getränke zu einem Frevel für unsere Brüder und Schwestern werden.





Diese Gebote nun gelten seitdem und haben sich als gut und nützlich erwiesen. Die Ausweitung dieser Gebote auf die Gläubigen, seefahrenden Laien sowie auf den Kult des Walsohns in Thorwal wurde zwar festgeschrieben, bis dato jedoch nicht umgesetzt. Heute werden diese armen, dem Branntwein verfallenen Seelen nicht so sehr des Frevels verurteilt sondern vielmehr bemitleidet. Beten wir für sie, denen der Branntwein die Seelen zerfrisst und ihnen so den Segen des Alten Gottes nimmt!

Vom Feuer und dem gottgefälligen Umgang damit

Größer noch als die Angst der Menschen vor dem Feuer scheint die Angst vor der Feuerlosigkeit zu sein. Schon die alten Philosophen stellten das Feuer als göttlichen Odem dar, der den Geist des Menschen beflügele. Verzagt und ohne Gottvertrauen erkennen sie nicht, dass sie die Bedeutung der Flammen weit überschätzen.

Doch muss auch hier gesagt werden, dass selbst wir Brüder von Flut und Ebbe, die wir ein Leben fern des Feuers zu führen wünschen, nicht ganz ohne es auskommen können. Darum schätzt der weise Gläubige die Kraft der Flamme und die durch sie erschaffenen Kunstwerke durchaus. Keinesfalls wünschen wir den Irrglauben des Ketzers Skendin wieder zu beleben, der jeden Gebrauch von Metall zu untersagen suchte.

Doch die Hinwendung zur Flamme mindert das Empfinden der Wellen und Wogen. Deshalb sind wir angehalten, uns fern zu halten von den Feuern und keine solchen in den heiligen Hallen des Efferd zu entzünden.

Dieses Gebot stellt aber unsere Brüder im eisigen Norden vor große Nöte, weshalb das Konzil von Albenhus 635 BF die Frage

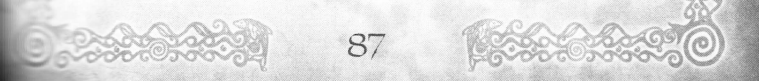


endgültig klärte. Von der abtrünnigen Meisterin Panfilo von Brabak abgesehen stimmten alle Meister damals den Schriften des Meisters Jakures zu: Es ist gestattet, sowohl heilige Hallen sowie profane Räume in den selbem Gebäude zu beherbergen. In den profanen Räumen ist Feuer jedweder Form erlaubt, in den heiligen Hallen strengstens verboten. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass die Räumlichkeiten vollständig voneinander getrennt sind und nicht Luke noch Fenster und auch kein Löchlein sie verbindet. Ich selbst habe im Tempel zu Festum gesehen und erlebt, wie wirkungsvoll unsere Brüder dort die Wärme des Feuers nutzen können, ohne die Einsicht in die Wasser zu mindern!

Die Vorschriften des Barhelm gehen jedoch noch weiter, denn sie fordern, dass die Diener, die die profanen Feuer hüten, von jedem Ritual ausgeschlossen sind. So ist es die heilige Pflicht unserer Brüder und Schwestern, Abhilfe zu schaffen und jenen Dienern die Seelsorge und Segnungen durch unsere Brüder im Zwölfkreis zu ermöglichen und sie hierin nach Kräften zu unterstützen. Keinesfalls darf jedoch ein Akoluth das Hüten dieser Feuer übernehmen, auch wenn ansonsten häufig Akoluthen Dienstaufgaben in unseren Tempeln versehen.

Dennoch muss ein jeder Novize die Herbeirufung des Feuers erlernen, ist sie doch ein Teil des Zwölfkreises, dem auch wir uns einordnen. Zudem ermöglicht dieser Segen das efferdgefällige Entzünden von Flammen: die Leuchttürme zur Warnung und zum Gedenken sind dem Gott gefällig und gar heilige Pflicht. In hoher Achtung stehen die Efferdbrüder, die ihre Nähe zum Gott opfern und diese Feuer pflegen und hegen.

Es mag auch Situationen geben, in denen das Entzünden von Feuer notwendig ist, sei es als Quell von Licht oder Wärme. Meist ist schicksalsergebenes Erdulden angeraten, doch auch Efferd ist der reuige, lebende Sünder mehr wert als der gottgefällige Tote.





In diesen Fällen ist es ratsam, den Segen des jüngeren Bruders zu verwenden. Denn so unterwirfst du dich sündig dem Urteil des Alten Gottes, und er wird darüber richten, ob dein Vergehen verzeihlich oder zu strafen war.

Von dem Pilgerwesen

Einem jeden Diener des Meeressgottes steht es gut an, den Schritt über Wogen zu lenken gen Bethana, besonders zu den vier großen Festen von Wasserglätte, Wasser und Fischern sowie dem 1. Praios. Auch die Fahrt zu anderen großen Pilgerorten wie Grangor und Teremon, oder der Besuch des Festes der bunten Lichter zu Perricum am Tag des Wassers, die Fahrt nach Brig-Lo am 30. Praios und der Besuch der Tempel von Albenhus oder Havena am 19. Ingerimm sind hoch zu ehrende Festtage. Zumindest eine dieser Pilgerfahrten zu unternehmen ist die Pflicht eines jeden Geweihten. Nicht mehr begangen wird der Tag der stillen Wasser zu Llanka, der bis zur Verdüsterung des Ostens am 15. Rahja jeden Jahres feierlich begangen wurde.

Zeichen der Pilgerfahrt ist nicht nur die Bethana-Muschel an Kleidung oder Hut, sondern auch an Land der Pilgerstab mit Kalebasse, die dem Wanderer Nass spendet, an See jedoch ein blaues Kopftuch, das die Nähe zum Gott darstellen soll. Ein jeder ist zu ermahnen, diese Pilger zu achten und zu ehren und sich in keinsten Weise gegen sie zu vergehen, soll nicht des Alten Gottes Fluch den Frevler treffen.

Während der Pilgerfahrt verlässt der Pilger die starren Regeln des Landes und mag sich Pegeton nennen nach der göttlichen Führerin. Als Ehrenname mag er seinen Familiennamen in Flut, Bach, Welle oder ähnliches ändern, wenn er als erste eines Schiffes die Türme des Tempels zu Bethana sieht und ausruft.



Von der Zähmung des Wassers

Ein sehr schwieriges Ansinnen ist das Zähmen der Wasser, egal ob es der Bau einer Schleuse oder eines Dammes ist. Bei allen diesen Vorhaben ist ratsam, das Wohlwollen des Gottes zu erlangen. Früher wurden hierzu Tiere geopfert, welche dem Bauherren lieb und teuer waren. Je lieber dem Baumeister das Opfer, desto wohlgesonnener der Gott. Zumeist wurden die Überreste dieser Opfer nach der Eingeweidenschau in das Bauwerk eingemauert. Nunmehr apokryphe Passagen der Delphinmanuskripte versichern, dass deren Totenruhe niemals gestört werden dürfe, sollte der Unwille des Alten Gottes nicht später das Bauwerk zerstören.

Kanäle, Pumpen und Hafenmauern sind nicht nur von kundiger Hand anzulegen, sondern auch durch uns zu bestätigen, denn allein wir vermögen zu erahnen, ob ein solches Bauwerk statthaft ist oder die Pläne geändert werden müssen. So ist in Tulamidiestan die Anlage und Instandsetzung von Bewässerungskanälen eine unserer wichtigsten Aufgaben dort.

Bei dem Errichten von Fundamenten unter Wasser und der Anlage von Wasserburgen wird allzu oft nur auf die Hilfe und den Rat der Diener der Himmelslöwin gehört. Allein die Zeit zeigt, dass solche nur minder abgesegneten Burgen allzu oft von Zerstörung oder Seuchen heimgesucht werden und dass diese Gemäuer oft durch die Kraft des Wassers selbst verrotten und zerfallen.



Schiffsuntergänge und Schicksal

In alten Zeiten waren die Meere und Wasser Quell der Angst, und nur die Mutigsten unter den Menschen wagten es, sich ihr zu stellen. Seit jenen Tagen gehören diese Menschen, seien es Fischer, Seefahrer oder Handelsreisende, zu den Lieblingen des Gottes, denn er liebt, wer ihm vertraut. Obgleich es uns scheint, dass der Gott selbst ungerecht ist und rechtschaffene Seefahrer vor der Zeit zu sich ruft, so können wir nicht errahnen, ob göttlicher Plan oder Laune dahinter steht. Doch vertrauen können wir darauf, dass jene, die in seiner Hand ihr Leben lassen, belohnt werden und auf seinem ewigen Schiff die Gestade Alverans bereisen. Jene aber, die im Unglück gebunden sind an die Gestade Aventuriens, können seiner Gnade noch teilhaftig werden und nach erfülltem Dienst aufsteigen zu den göttlichen Gestaden.

So ist der Schiffsuntergang zum Sinnbild für den meist unberechenbaren Zorn des Alten Gottes geworden, zumal nur selten Zeugen den Hinterbliebenen Kunde bringen können. Dreierlei mag der Zorn des Gottes sein: Der scheinbar ungerechte Schiffsuntergang durch den unvermittelten Zorn gilt als direkte Regung des Gottes. Die Ertrunkenen dieser Schiffe werden kurze Zeit nach ihrem Tod vom nun wieder sanften Alten Gott zu sich gerufen und dienen fernerhin auf seinem göttlichen Schiff, seiner Gnade gewiss. Selten mag er ihnen Landgang auf Dere gewähren, etwa um ein letztes Mal die Geliebten zu sehen. Zur zweiten Kategorie gehören die leichtsinnigen Havarien: jene Seefahrer, die wider besseres Wissen allzu große Wagnisse eingingen und zum Efferdswall oder gar in das Neer hinsegelten, gehören dazu. Diese ruhen auf dem Grund der Meere und harren des Rufes des Gottes, der sie nach seinem Willen erwecken kann. Nach dem Ruf, so heißt es, sind sie frei und wandern in Borons Hallen, wo

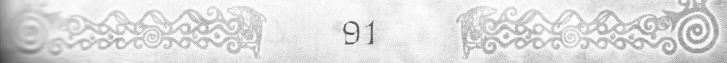


die gütige Tsa ihnen eine neue Chance geben mag. Verloren aber sind die Frevler, die die Gebote des Gottes mutwillig brachen und sich gar den nachtblauen Tiefen anschlossen: nicht nur der nachtblaue Heptarch, sondern auch einige der Piraten der Meere huldigen der Ersäuerin. Oft schützten sie ihre Schiffe mit List und Tücke und entgehen so den wachsamen Augen der Kinder des Alten Gottes. Auf Gnade können sie nicht hoffen, denn die Seelen dieser Frevler werden nach ihrem Tod von allen Efferdtöchtern und -söhnen gejagt. In den Visionen des Teiphas heißt es, dass die Seelen der Verdammten in den göttlichen Salzgärten auf immerdar austrocknen und dörren, und dass sie niemals einen Tropfen Wasser mehr aufnehmen werden.

Uns als Priestern aber obliegt es, die Verschwundenen für tot zu erklären. Wenn der Alte Gott schweigt, so mögen wir die Efferdfrist von drei mal drei Jahren abwarten, nach deren Ablauf die Erben nunmehr vollständig in den Besitz der Güter kommen können und die Verpflichtungen des Verschollenen erlöschen.

Recht und Gesetz

Gleichgültig erscheint der Alte Gott dem menschlichen Recht und Gesetz gegenüber. Allein in einigen Fällen beansprucht er Wort und Urteil, und auch der Sonnengott selbst mag seinen Spruch anerkennen. Im Falle des Hafenrechtes ist unser Schiedsspruch dem der Sonnenpriester zumindest gleichgesetzt, auch wenn wir wohl tun, bei einer Vielzahl von Handelsgesetzen Zurückhaltung zu üben. Doch in Bezug auf das Hafenrecht haben wir zu beharren. Es darf nicht sein, dass eine Schiffsmannschaft verdurstet, weil ihr das Anlegen verwehrt wird, und es darf nicht sein, dass ein von einer Seuche betroffenes Schiff anlegt und Unschuldige ins Verderben reißt! Die göttlichen Gebote sagen auch,





dass allein wir den Tod verschollener Seeleute nach der Efferdfrist von drei mal drei Jahren feststellen und verkünden dürfen. Denn jedem Schutzbefohlenen des Meeresherrn – sei er Fischer, sei er Geweihter – sind drei Jahre vergönnt zur Hinreise, drei zum Aufenthalt und drei zur Rückkehr, wie die Erzählungen um den altvorderen Sankt Odrin berichten.

Schwierig ist die Interpretation der weltlichen Gesetze, mit denen heiligen Gesetzen oft nur wenig zu tun haben: Dinge wie beispielsweise Schmuggel zum Umgehen des Hafenzehnts ist beinahe frevlerisch, zur Umgehung anderer Abgaben jedoch lässlich – es sei denn, die Ware selbst ist lästerlich. Oftmals ist ratsam, das Geschehen unter der Wasseroberfläche zunächst zu beobachten, bevor ein Urteil gefällt wird. Doch dann weiche nicht, wie auch des Gottes Zorn nicht weicht!

Die Unsitte der Piraterie jedoch ist Leichtsinn, denn wenn der Alte Gott auch nur den geringsten Plan mit einem der Menschen oder gar der Ladung im Herzen birgt, so ist der Pirat verloren und verdammt. Unweigerlich werden er und seine Mannschaft, ja gar sein Schiff, von Efferd verdammt und zum nachtgrauen Geisterschiff, den Lebenden zu Schrecken und den ruhelosen Toten zur Strafe.

Der Kampf zweier Schiffsmannschaften miteinander jedoch gilt als Huldigung an den Zürnenden und ist kein Frevel. So magst du persönlich auch frei wählen und Partei ergreifen, doch wählst du wider den Gott, wird er dich strafen und du wirst ergehen deine Strafe tragen müssen. Dies trifft auch auf deine Urteile als Richter zu, denn auf See, sprichst du Recht, dein Wort gilt über den Wogen.





VI

Geschichte der Gemeinschaft von Wind und Wogen

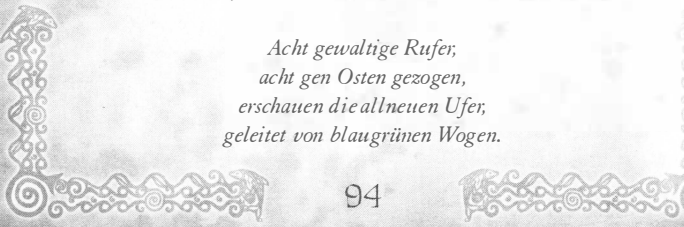




„Wir sind der Alte Kult“ – Viel, wenn nicht gar alles sagt dieser unser Leitspruch über uns aus. Keiner oder zumindest kaum einer der anderen Kulte kann sich auf eine derart ungebrochene, lange Tradition berufen wie wir, die wir bereits die ersten Siedler leiteten.

»Da aber die Götter allen die Offenbarung des Falken zuteil werden ließen und der Kaiser die Renegaten auszulöschen drohte, da offenbarte sich Ephhar seinen Anhängern und er sprach: „Gesegnet seiet ihr, und behütet. Ich will euch hinführen in die neuen Gestade, und die neuen Küsten sollen euer sein. So wie eure Schiffe die Wellen und Stürme meistern, so mögt ihr euch später das Land untertan machen. Tut dies im Gedenken an die Gnade, die ICH euch gewähre, und wandelt auf MEINEN Wellenkämmen.“ Da versammelten sich die sieben Priester und beteten ihm an, und ihnen schickte er seinen Sendboten. Die Auserwählten jauchzten, als der Gott vor ihren Augen die gewaltige Graumöwe Pegetu formte, und voller Gottvertrauen folgten sie dem göttlichen Boten. Calynastor aber nahm an, es wäre der Gott selbst, der in Gestalt der Graumöwe zu ihnen gekommen war, und viel Unglück sollte geschehen aus seinem Irrglauben.«
—aus den Delphinmanuskripten der Kystenis-Ausgabe,
etwa 300 v.BF

Viele sehr alte Lieder erzählen bis heute – zum Teil bis zur Unkenntlichkeit entstellt – von der Überfahrt der Priester. Unschwer erkennen wir hier die erste Verehrung der Sieben Winde als treue Diener des Efferd, denen sich ihrerseits Geweihte widmeten.



*Acht gewaltige Rufer,
acht gen Osten gezogen,
erschauen die allneuen Ufer,
geleitet von blaugrünen Wogen.*



*Eins ist Belman, schickt uns voraus,
schickt uns direkt in das neue Haus.*

*Zwei ist Nusos, erdenschwer,
will voll Wasser in die Höh nicht mehr.*

*Drei ist Horoban Fremdeluft,
trägt stets vor sich lieblichen Duft.*

*Vier ist Chroson mit schneidender Wut,
tut selten den Schiffen und Männern gut.*

*Fünfst Caranthos Ungetreu,
folgt erst dem Bruder und findet sich neu.*

*Sechs ist Baltos, der immerdar grollt,
denn Belmans Rang hat er gewollt.*

*Sieben ist Lakauta fern von Land,
tanzt über Wellen im Wogengewand.*

*Acht ist Calynos Eigensinn,
treibt fern von allen ins Ferne hin.*

*Alle umsorgt mit fliegendem Wort
Peget, sie führt uns zu festem Ort.*

*—Abzählreim von Novizen, bis heute in
verschiedenen Tempeln des Meeresherrn verbreitet*

*«Die Untiefen aber grollten, und sie spieen aus Skaryllion, das viel-
halsige Untier, und aus den Wogen erhob sich ihr Schlangenleib. Pe-
getu aber bewahrte Baltos Schiff vor dem Untier, und der Kampf
dauert an. Pegetu hieb tiefe Wunden in Skaryllion, und schwarz-
blaues Blut ergoss sich auf die See. Skaryllion aber umschlang den
göttlichen Vogel und zog ihn hinab, hinab, hinab ...»*

*—aus den Delphinmanuskripten der Kysten-Ausgabe,
etwa 300 v. BF.*



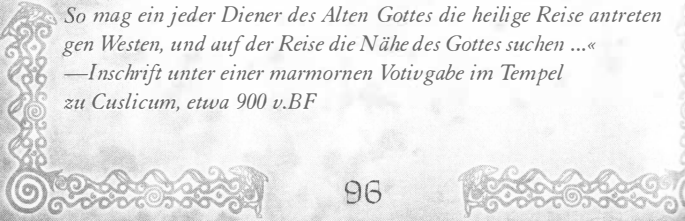


»Sechs Schritte
von Hephar uns führen.
Im Namen der Sechse
nun nehmen wir,
was uns die Sechse verheißen,
in Trauer um die verlorenen Brüder.«
—Tempelinschrift in Bethana, in den Fundamenten
des Hochaltars gefunden

»Friede! Dank sei Hephardos, Dank sei den Göttern und Dank sei dem Kaiser! Wellenumwogter, Wir danken Dir, dass Du Deinen Diener erwählt hast und den Zwist und Hader der sechs Windsprecher nunmehr beendet hast. Der Rusonos befindet sich noch in Obhut der Praetorianer, und es scheint, dass er wie auch die anderen vier verbannt werden wird, auf dass er fern von Macht und Menschen den göttlichen Weg wieder finde. Thanassos aber widersetzte sich und ringt mit dem Seelenvogel.

Dennoch herrscht nun Freude, denn mit der einfachen Priesterin Bethana hat Hephardos seine Dienerin berufen, der fürderhin als Hüterin die Gemeinschaft vor Zwist bewahren wird. Welch ein großer Irrglaube unserer Väter, zu glauben, sechse könnten das Kirchenschiff lenken, wo doch nur eine entscheiden kann! Denn siehe, die Gesichte, die uns erschienen vor Jahr und Tag und die die Fluten steigen hießen, sie sind wahr, und die blaue Feste erhebt sich im Westen. So mag ein jeder Diener des Alten Gottes die heilige Reise antreten gen Westen, und auf der Reise die Nähe des Gottes suchen ...«

—Inschrift unter einer marmornen Votivgabe im Tempel
zu Cuslicum, etwa 900 v.BF





„Beunruhigt nehmen Wir zur Kenntnis, dass sich die gestürzten, ketzerischen Windpriester in Klöster geflüchtet haben und dort noch immer in Ehren gehalten werden. Zuweilen werden sie gar als Märtyrer verehrt! Hiermit bekräftigen Wir den Bann unserer Vorgängerin Bethana und verurteilen die Ketzer zum Tode durch Ertränken, wann immer man ihrer habhaft werden kann.«

—Erlass des Hüters der Bruderschaft Geronus, etwa 880 v.BF

„Das große Anwachsen der Bruderschaft erfordert es, dass der erste Bruder nun nicht mehr allein den Hüter als seine rechte Hand unterstützen kann. Aus diesem Grunde sei der erste Bruder Arethios zum Meister der Brandung ernannt und für alle Häuser des Gottes an Meeresgestaden zuständig. Ihm zur Seite steht Delhanus von Firdana als Meister der Flüsse, und ihm unterstehen alle Häfen und Tempel an süßem Wasser. Als dritten Meister bestimmen wir Brajodne von Teremon zur Meisterin des Salzes: ihr mögen die Kapellen und Schreine unterstehen, die fern von Quellen allein Efferds Segens harren. Mangels eines größeren Tempels mag sie sich nach freiem Willen aufhalten, doch im Notfall Streit zwischen den anderen Meistern schlichten.«

—Erlass der Hüterin der Bruderschaft Dapata, etwa 850 v.BF

„Mit sofortiger Wirkung ist die Räumung des Tempels des Numinoru zu erzwingen. Das Schicksal der Ketzer liegt in Eurem Ermessen, Tempel und Liegenschaften mit allem, was darinnen ist, sind jedoch Sacerdos Licurdus zu übergeben. Fürderhin gelte sein Wort alle Belange die Flotte und den Hafen betreffend, und alle Streitigkeiten diese beiden betreffend unterstehen seinem, und allein seinem Urteil.«

—Schreiben Dozman-Horas an Silurgius,
Praefect von Brabacium, 480 v.BF

»Nun ist das Edikt schon zwanzig Jahre entschieden, und doch dauern die Kämpfe an. Noch immer werden die Götzen der Meere verehrt, und zu oft müssen wir nicht nur die Prediger, sondern gar die Gläubigen strafen. Allein die kleinen Kinder wagen wir am Leben zu lassen. So gut es geht erziehen wir die Waisen in unseren Tempeln, doch scheinen schon die Kleinsten dem Gott so fern zu sein. Wenn wir nun daran denken, was uns noch außerhalb des Imperiums erwartet, so fällt es auch mir schwer, Zuversicht zu zeigen: die Tulamiden hängen einigen Irrtümern an, doch zusammen mit den Dienern der Sturmlöwin mögen wir die Häresien ausrotten. Ungleich hartnäckiger erscheint mir der Unglaube der Axtmänner. Ihr Glaube an einen göttlichen Wal stachelt sie zu ihren Überfällen an und lässt die Axtmänner zu blutrünstigen Bestien werden. Es wird keinen Frieden geben, solange auch nur einer der Walprediger lebt ...«

—Bericht der Hochgeweihten Allysins von Methumis an den Tempel zu Bethana, etwa 70 v.BF

»Nennt sie Elida von Salza. Nennt sie Meisterin der Brandung. Nennt sie Heilige der Winde. Nennt sie Tochter Caranthus, denn wahrlich, das hat sie bewiesen.«

—Ernennung Sankta Elidas zur Meisterin der Brandung, 154 v.BF





»Sieg! Sieg! Sieg! Nun, da der Sultan besiegt ist, mögen wir mit dem guten Werk fortfahren. Nachdem bereits vor zwei Götterläufen Leuward Enning als Meister der Flüsse in die Markgrafschaft Mhanda-distan entsandt wurde und nunmehr in Mherwed residiert, können wir nunmehr Jadviga von Berlinghan zur Meisterin der Brandung ernennen, den Tempel der Wasser zu hüten. Sie mag hierbei den alten Tempel des Götzen dem wahren Gott weihen und so das Unwerk der Heiden doch noch zu Gutem wandeln. Preiset den Gott, denn der Zirkel umfasst nun wie die sichere Hand Efferds den gesamten Süden!«

—Rundbrief des Hüters Browin, der als erster Hüter von Wind und Wogen den Titel Hüter des Zirkels annahm, 15 v.BF

»Hiermit bestätigen wir im Namen von Wind und Wogen, dass Brigon von Grangor, Bordsacerdos des ruhmreichen Admiral Viķos, hiermit als erster Meister der Brandung und als Hochgeweihter des Walgottes über Iphous Gestade wachen soll. Möge diese Auszeichnung den Raub der Nordleute in Grangor zu Altvorderer Zeit sühnen! Die Ausrottung der Häresie und Lehre der göttlichen Wahrheit sollen fürderhin die vornehmlichste Aufgabe des Meisters der Brandung sein. Als Sitz seines Amtes bestimmen wir die Stadt Thorwal, und neben unserem Segen und besten Wünschen erhält er von uns einen Schatz von fünf geweihten Statuen des Gezeitenherrs, welche in den dortigen Tempeln aufzustellen sind, nebst weiterem Kultgerät.«

—Depesche des Hüters von Wind und Wogen Vestrin II. an Brigon von Grangor; 292 BF

»Swafnir lebt!«

—Inchrift in einem Balken der heiligen Halle des Efferd zu Olport, neben der Zeichnung eines Delphins in einem Wal, etwa 300 BF



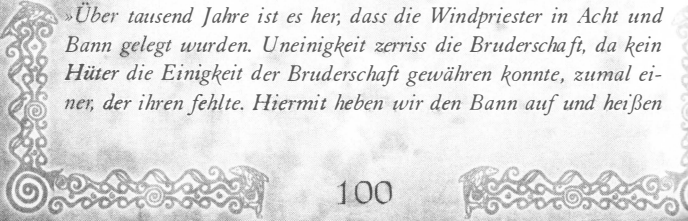


»Narren! Einhundert Jahre suchen wir nun, den Walglauben zurückzudrängen. Tag um Tag, Stunde um Stunde mühseligster Arbeit glauben die Sonnendiener mit einem Dekret zu übertrumpfen? Dafür wird der Norden brennen! Unsere einzige Hoffnung kann sein, dass wir diese Flammen nicht löschen dürfen, soll nicht alles verloren sein. Feuer sollen sie ernten, wir aber müssen bleiben: deshalb dient beiden, Vater und Sohn, und versteckt die Bildnisse des Sohnes, wohl behütet sie, ihr, die ihr treu zum Vater stehet. Nur so mag der Wahnsinn des Lichtboten zu Gutem führen ...«

—Weisung des Meisters der Brandung Ortwin Eschenbach an die Tempel der nördlichen Brandung, 335 BF

»Diesmal – so ist zu fürchten – hat Eminenz Elhardt vom Berg seine Segel zu hoch gehisst. Die Forderung des Erleuchteten nach den Hafeneinnahmen und Abgaben der Brandung Tobrien löste den langerwarteten Wutanfall bei seiner Eminenz aus. Eminenz ist daraufhin in den benachbarten Lichttempel gestürmt und stellte den Erleuchteten zur Rede. Der folgende Streit kostete den Erleuchteten mehrere Zähne, brachte Eminenz jedoch die Acht ein. Das Notwendigste ist gepackt, ohnehin ist Mendena trotz aller Mühen wohl kaum ein würdiger Sitz für einen Meister der Brandung. Noch hält Eminenz das Ziel unserer Flucht geheim, die Leitung des Tempels Mendena wird von Hochwürden Gebhard hoffentlich unbehelligt fortgeführt. Möge Efferd uns beistehen in den Stürmen die sind, und den Stürmen die kommen!«

—Brief des Geweihten Tanward an seinen Mentor, etwa 350 BF



»Über tausend Jahre ist es her, dass die Windpriester in Acht und Bann gelegt wurden. Uneinigkeit zerriss die Bruderschaft, da kein Hüter die Einigkeit der Bruderschaft gewähren konnte, zumal einer, der ihren fehlte. Hiermit heben wir den Bann auf und heißen



sie willkommen im Rund unserer Gemeinschaft. Ebenso sollen fürderhin sieben Windsprecher dem Gott dienen, als Berater und Erzprätoren, allein dem Hüter unterstellt. Was nun die alten Klöster der alten Windsprecher und ihrer Erben betrifft, so mögen sie hiermit bestätigt sein und versichert ihres Anrechtes und Standes. Ein jeder Gefährte der Wogen sei angehalten, die verlorenen Brüder zu suchen und heimzuführen in die Bruderschaft ...«

—Erlass des Hüters des Zirkels Sankt Admares, 504 BF

• Zu groß ist die Unbill für die Meister der Flüsse und der Brandungen und zu groß der Aufwand, nach dem Tod des Hüters einen Gesandten zu entsenden, um einen Nachfolger zu bestimmen. Deshalb sei hiermit verfügt, dass die Suche nach der Offenbarung eines neuen Hüters den Windsprechern obliegt, sie aber allein berechtigt, einen der Metropoliten zum Hüter zu erwählen. Die Geschäfte des Tempels während dieser Zeit aber obliegen dem Prätor von Bethana.«

—Erlass des Hüters Erezar, 594 BF

• Groß ist sein Zorn! Flieht ihn und fürchtet euch! Und wenn ihr vielfach ihn zu verehren vorgebt, und ihn am höchsten zu halten vorgebt – ihr könnt euch Gnade nicht erschmeicheln. Jene, die leben, haben jedoch ihre Chance, sein Wohlwollen wiederzugewinnen. Sicherlich, Fürst Gortum ist fort, die Flotte ist fort, und auch Meisterin Ontera wird ihren Sitz in Harben nehmen. Dennoch: das Alte Haus steht, der Alte Gott hat uns nicht verlassen! Von allen Gefühlen ist Verzweiflung das dem Gott ungefälligste – darum, ihr braven, tapferen Bürger der gebeutelten Stadt: schöpft mit den Wassern die Hoffnung, dass es besser werde und schöner als zuvor! Betrauert die Toten, doch sorgt Euch um die Lebenden!«

—Predigt des Hochgeweihten Gernot von Havena, 702 BF



»Preiset ihn, der die südlichen Gestade so offenbar erhoben hat vor allen anderen! Preiset ihn, der uns allen Leben schenkt und Glaube und Hoffnung! Preiset ihn, der die Städte nahe rückt und nährt, der die Lande wässert und die Hitze mildert! Preiset Effart und höret seinen göttlichen Willen! Wer auch immer nun zu uns komme, der möge wohlbehalten weitergeleitet werden gen Altoum, das göttliche Wunder zu schauen und Rat zu erhalten!«

—Rundbrief des Meisters der Brandung Geribaldo zu Brabak, 796 BF

»Wehe! Wehe! Wäre doch die Stadt in der alljährlichen Flut ertrunken – besser wäre es, davon zu berichten! Wie einst die blutrünstigen Axtmänner über unsere Vorfahren, so überfielen die wasserlosen Söhne der Wüste die Stadt, und unter ihren Säbeln starben Priester und Novizen. Der Meister des Mhanad ist verschollen: gebe Efferd, dass er am Leben ist! Seine Gemahlin, die schöne Nurasha, aber musste Grauenhaftes über sich ergehen lassen. Weh uns, dass uns der Gott nicht ertrinken ließ in den Frühjahrsfluten, sondern dass er dieses Schicksal uns beschied!«

—Brief des Geweihten Nashid aus Mherwed, 859 BF

»Ignorieren. Erstmal.«

—Kommentar des Hüters des Zirkels Efferdan auf einen Bericht Meister Goswyns aus Thorwal, 1023 BF



»So sei nun kundgetan und erkannt, dass Efferds Schatzkammern, die unter den Wogen gehütet werden von Neckern und Fischmenschen, übervoll sind mit seinen Schätzen und Geschenken. Doch mag auch Verfluchtes sich darunter befinden, das die Wasser vergiftet. So mag der Gott uns beides mit seinen Wogen schenken, das eine zum Lohn, das andere zur Obhut. Daher erkennen wir nun an, dass der Zirkel der Bruderschaft ein Teil ist, ein Teil des großen Meeres, ein Teil des großen Gefolges, das sich über Mensch und Neck erstreckt. Deshalb achte ein jeder die Neck, denn wir achten unseren Bruder unter den Wellen, und wünschen ihm Liebe und ergebene Treue entgegen zu bringen.«

—Dekret des Hüters des Zirkels Efferdan ui Bennain, 1025 BF





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





VII

Efferds Hand:
Die Brandungen und Gestade





ach den Überlieferungen des Sankt Admares gibt es die drei Gestalten des Kultes. Während die Bruderschaft der salzigen See die weitaus größte Verbreitung hat, können sich unsere Brüder und Schwestern von den süßen Tränen als Flussdiener behaupten und stellen gar zwei Meister der Flüsse, die ihre Belange vertreten. Zu Admares Zeiten gab es noch die dritte Gestalt, die des Salzes.

Die erste Gestalt – die Meere

Stark und kraftvoll ist die Hand Efferds, die Aventurien geborgen hält. Gleich den Fingern seiner rechten Hand halten die Brandungen das Land umschlossen und schützen es vor Unbill und Verderben.

Meist nennt man die Brandung „**Iphous Ozean**“ den Daumen des Meeresgottes, auch das verlassene Meer genannt. Lange Jahrhunderte residierte der Meister der Brandung fern der Gestade, erst kürzlich wendete er sich der wahren Bestimmung seines Amtes zu. Frenjara selbst, so heißt es, hat ihm eingegeben, dass es Zeit sei, seine Wacht in Iphous Sinne im Norden fortzusetzen. Wie es scheint, ist der alte Streit um Iphou in den Hintergrund gerückt, und beide Kulte stehen Seite an Seite dem Feind gegenüber.

Die ganze Brandung jedoch steht im Schatten des Walgottes, und seine Diener verbreiten ihre Weisheiten, nicht ganz falsch, nicht ganz wahr. So wundert es nicht, dass unsere Brüder und Schwestern im Norden teils wunderlichen Bildern anhängen: in ihren Texten ist die Rede vom *Druken Gode*, dem ertrunkenen Meeresgott, der Efferd sei. So gilt der Weg zum Gott noch mehr als Abkehr vom herkömmlichen Leben als bei uns, ja unsere Brüder und Schwestern gelten fast als bereits gestorben. So kommt es auch,



AL





dass nur wenige Geweihte dort einem wirklichen Handwerk nachgehen und tatsächlich etwas schaffen, die Gottessuche und Mystik hingegen scheint oftmals einziger Lebensinhalt zu sein. In den Ruinen der Stadt Swelt suchen die Geweihten, sich dem Ertrunkenen zu nähern, und während die einen hinfort mit düsteren Visionen leben, so fühlen sich die anderen vom Fluss selber erwählt und verspüren seinen Ruf stärker als die Nähe des Meeres. Auch gibt es hier viele Geweihte, die erst spät nach Verstümmelung und Not ihr Leben dem Gott weihten – es scheint, dass das Erlebnis, beinahe gestorben zu sein, die Nordleute in die Arme des Alten Gottes treibt, so dass sie fürderhin den Tempeldienst versehen.

Als heiligste Stätte der Brandung gilt der Efferdpfeiler von Olport, dessen Bedeutung aber oft dem Swafnir zugerechnet wird. Der wichtigste Tempel hingegen ist der Sitz des Meisters der Brandung, Riva, nebst dem Tempelschiff seiner Eminenz, der Sankta Efferdane.

Eine weitere Besonderheit des nördlichen Kultes ist die Kleidung der Geweihten. Anders als die Gottesdiener der südlichen Länder kleiden sich unsere Brüder dort nicht in Roben oder Kutten, sondern tragen mit blauen Delphinen bestickte Leder- und gar Pelzkleidung. Als Zeichen ihres Standes tragen sie breite, meist mit Schildpatt verzierte Gürtel. Zu ihrer Verteidigung muss gesagt werden, dass sie meist Robbenfell bevorzugen und dass die Kälte dieser Landstriche dickere Kleidung notwendig macht. Als Gottesurteil gilt es, von hohen Klippen in das Meer zu springen – solange Kleidung und Haar nass sind, liegt der Segen des Gottes auf ihnen. Für sie ist Efferd nicht wie zum Bade nackt, sondern gleich einem Ertrunkenen voll bekleidet, und ebenso vertrauen sie sich seinem Element an.

Der Zeigefinger nun ist der wichtigste der Finger Efferds, dem das Meer der sieben Winde als liebste Meer ist. Jedoch ist der Sitz

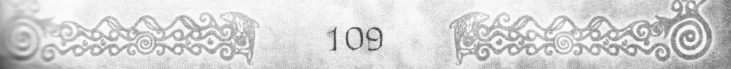


des Meisters der Brandung – der bei weitem wichtigste der Meister – immer wieder verlegt worden. In alter Zeit war Grangor der Sitz des Meisters, zeitweise residierte er auch in Sewamund. Der heilige Admares ließ den Sitz nach Havena verlegen, nach der großen Flut wiederum wurde Harben Metropolitensitz. Fast jede Stadt beherbergt einen wichtigen Efferd-Tempel, und so ist diese Region überreich gesegnet.

Launisch weist der Alte Gott in vielerlei Richtung, und so ist in jüngster Zeit wieder Streit entbrannt: Rethis hat sich offenbart, leitet sich der Name doch von Reethrou Polis, der fließenden Stadt, her. Die Inschriften des alten Tempels bezeugen als ersten Hochgeweihten Caranthoios, unzweifelhaft der verschollene Windsprecher der Landung. Somit wäre Rethis neben Bethana der älteste Hafen des Efferd, und ohne Zweifel steht die Würde des Metropolitensitzes der Residenz des Seekönigs und Thalassokraten zu. Noch hüllt sich der Hüter des Zirkels in Schweigen im Streit zwischen seiner Eminenz Connar von Quintian-Quandt, der bei der Meuterei der Flotte noch nicht einmal die Einigkeit des eigenen Hauses wahren konnte, und auf der anderen Seite der mit dem zweiten Gesicht gesegneten Hochgeweihten Chalyndria Thaliyin von Rethis, und noch ist unentschieden, zu wessen Gunsten die Windsprecher neigen.

Dennoch ist diese Brandung die bei weitem Bedeutendste, die weitaus meisten Geweihten stammen aus dem Horasiat, Cyclopeia oder Albernica. Auch die Zahl der Akoluthen ist bemerkenswert, so dass wir mit Fug und Recht sagen können, dass das Meer der sieben Winde Efferds Heimstatt auf Deren ist.

Die Geweihten nun kleiden sich vornehmlich in blaue Roben, auch wenn das eigentliche Zeichen ihres Standes mit Perlmutter verzierte Gürtel und Kränze sind. Mitunter sieht man auch Geweihte, die fein gemustertes Schildpatt als Zier verwenden, seit

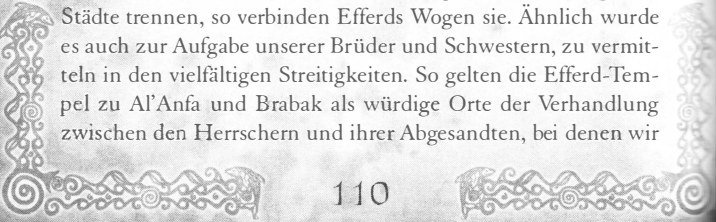




dem Konzil von Thorwal allerdings wird dies gelegentlich als Zustimmung zur Anmaßung der Walpriester gedeutet, und so wird Schildpatt nunmehr selten getragen.

Die Geweihten der Brandung befinden sich nicht nur auf der Suche nach dem Gott, indem sie oftmals einsam auf das Meer hinaus rudern. Oft gebärden sie sich sehr weltlich und befahren als Entdecker und Seefahrer die Meere, gehen ihrem Tagewerk als Fischer oder Fährleute nach oder sehen ihre Berufung an Land als Kartograph oder Schiffsbauer. Auch als Bildstecher oder Schreiber mag ein Geweihter seinen Beitrag zum Werk leisten, ist doch die Tinte ein Geschenk des Gottes.

Der nach dem Zeigefinger kraftvollste Finger Efferds ist die Brandung des **Südmeeres**: seit Menschengedenken ist Brabak der Sitz des Metropoliten, und mit der Sankta Elida stehen die Meister der Brandung in einer edlen Tradition. Allein, das Erbe wiegt schwer, doch die Zeiten sind schwerer: der hochwürdige Neubau des Tempels ist mittlerweile fast gänzlich zum Erliegen gekommen. Eminenz Emmeran nutzt dennoch den unfertigen Chor mit offener Kuppel für Andachten – „und wenn uns Efferd wegschwemmt, es ist nur recht!“, solange die Bauarbeiten ruhen, stellt sich auch die notwendige Würde ein. Die Stürme und Wogen der Gestade lassen die Geweihten zumeist exzellente Seefahrer sein, und nur wenige wählen den Weg des Inneren Meeres. Doch das Äußere Meer besteht hier nicht nur aus Wogen und Wellen: in den letzten Jahrhunderten entzweite Streit die Städte des Südens, und während die dampfenden Dschungel die Städte trennen, so verbinden Efferds Wogen sie. Ähnlich wurde es auch zur Aufgabe unserer Brüder und Schwestern, zu vermitteln in den vielfältigen Streitigkeiten. So gelten die Efferd-Tempel zu Al'Anfa und Brabak als würdige Orte der Verhandlung zwischen den Herrschern und ihrer Abgesandten, bei denen wir

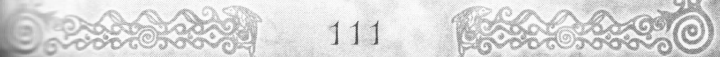




vermitteln. Leider jedoch färbt Zank und Streitsucht ab, so dass die einzelnen Tempel einander auch nicht grün sind, sondern in Wettstreit miteinander liegen. Allein Efferd mag wissen, was aus diesem Streit Gutes erwachsen kann! Einige Geweihte jedoch widmen sich hier der Baukunst: In den sumpfigen Gefilden ist es wichtig, die Fundamente von Haus und Hof trocken zu halten. Die Mystiker dieser Brandung widmen sich seit einigen Jahren einer neuen Aufgabe: In einer Vielzahl Efferd-Klöster an den Küsten suchen sie zu ergründen, wohin das göttliche Orakel zu Altaïa entrückt wurde und suchen es neu dem Menschen zu eröffnen. So mag es sein, dass manch ein Mystiker schon die dampfenden Dschungel aufsucht, um dem Hauch, dem Echo des Orakels nachzuspüren.

Einem gänzlich anderen Pfad folgten die Ranaken, einer in den südlichen Gestaden verbreiteten Sekte, die nach ihrem mittlerweile verlassenen Hauptkloster bei Ranak benannt wird. Ihre Begründerin Korassôn Panfilo beeindruckte in Jugendjahren mit dem Traktat „de Igne“, in dem sie glaubhaft ausführte, dass Wasser das Feuer dauerhaft lösche, Feuer aber Wasser nur in die Luft zu Dampf treiben könne. Aus diesen Thesen ergab sich später die Annahme, dass das Feuer zu schwach ist, um den Weg zum Göttlichen zu hemmen, so dass die Ranaken ohne Zögern mit dem Element umgehen. Seit dem Konzil zu Albenhus 635 BF stehen den Häretikern die tieferen Mysterien des Efferd-Kultes nicht mehr offen, so dass zu hoffen ist, dass dieser Sumpf austrocknet. Sehr zu Bedauern ist der gute Ruf der Ranaken bei dem einfachen Volk, da sie nicht nur sehr freigiebig sind, sondern auch bewandert in der Alchemie und gar mit den Werkstätten des roten Salamanders zusammenarbeiten.

In Ritus und Kleidung kleiden sich die Geweihten meist nach Landessitte in eher leichte Stoffe. Doch selbst hauchdünn ist eine





Robe eine Robe, und unter Wasser zählt die Dicke des Stoffes wenig. Doch mit dem Perlmutter übertreiben sie es, so dass man oft meint, der Kragen beginne am Ärmel! Schildpatt jedoch gilt als zu wenig glanzvoll, und es verziert eher die Griffe von Zierspeeren als die Kleidung.

Den Ringfinger des Gottes bildet der **Golf von Perricum**, und sein alter Tempel zu Llanka war stets ein Edelstein im Siegelring des Gottes. Gleich dieses Ringes schlossen sich die Tempel von Zorgan, Perricum, Beilunk zum Kreis, um in Llanka zusammenzukommen. Doch das Juwel ist gebrochen, und so suchen unsere Brüder am Golf bislang erfolglos, die alte Pracht wieder zu beleben. Statt eines Juwels nun lauert eine Monstrosität im Hafen von Llanka, und Meisterin Khorena residiert in Zorgan. Es gibt Stimmen, die die allzu große Nähe zu der aranischen Flotte kritisieren, doch Eminenz sucht vor allen Dingen, die alte Bedeutung wieder zu erlangen. Trotz der reichhaltigen Unterstützung aus dem Fürstenhaus leiden unsere Brüder und Schwestern dort Armut, und mancher Tempel ist halb zerfallen. Ihre Eminenz braucht das Gold an anderer Stelle, so heißt es. Es bleibt zu hoffen, dass sich alles zum Guten wenden wird und dass die Seefahrt wieder erstarbt, wenn dem nachtblauen Gezucht endlich gewehrt ist.

So wundert es kaum, dass manch ein Geweihter hier einen schwunghaften Seehandel betreibt, andere wiederum haben zum Kampf gerüstet und stechen meist mit den Efferdbrüdern in See, um das Gezucht zu jagen.

Die meisten Geweihten dieser Brandung tragen konventionelle Roben und Kutten wie auch bei uns üblich. Wie Einsprengsel wirken diejenigen, die die Landestracht bevorzugen und statt einer Kutte eine Pluderhose tragen, gar mit einer Weste auf der bloßen Brust. So schmücken sie auch eher Turban oder Stirnband

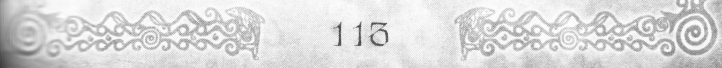


neben dem Gürtel als Standessymbol. So sind sie ein Sinnbild für den Zustand dieser Brandung, denn gleich einem Schiff ohne Kapitän schwankt diese Brandung in den Wellen der Ereignisse. Es scheint, dass diese Brandung der Zuwendung durch den Hüter bedarf.

Der kleinste Finger nun ist die Brandung zu Festum, und gleich des kleinen Fingers balanciert sie den Zirkel und schließt den Kreis. Sie sorgt für die **Tobrische See**, und bitter notwendig ist dies zu Zeiten von Paktierern und Verdammten. Sechs große Tempel führt das Verzeichnis hier auf, doch was ist geblieben! Festum selbst in bitterster Bedrängnis, Neersand noch immer der letzte Hafen. Vallusa uneins, ob es Wasser oder Feuer ehrt, von Ilсур zeugt nur noch ein kleiner, doch bedeutender Schrein. Allein Efferd mag ahnen, welche Umtriebe in Südwall sich regen und der Bewahrer zu Mendena residiert fernab in Peraine furten als eigenes Gestad, da die Tobimora verderbtes und unheiliges Wasser führt. Seit der Ernennung Vanjescha Karjensens zur Meisterin der Brandung keimt Hoffnung auf: die junge Frau erwehrt sich erfolgreich der Streitsucht der anderen Hochgeweihten. Ohne Zweifel sind es die Umtriebe ihrer Gegner, die von prophetischen letzten Warnungen ihrer Vorgängerin Paisuma Laikis sprechen.

Die wenigen verbliebenen Geweihten dieser Gestade verbinden meist Mystik mit handfestem Werk und mögen so eine neue Zeit des Kultes ankündigen. Alle Novizen werden gleichermaßen im Schiffsbau ausgebildet, und zuweilen gar als Richtschützen ausgebildet. Böse Neider behaupten gar, sie hingen einem geradezu ingerimmen Handwerk an! Da jedoch sei der Alte Gott vor!

Die Gewandung besteht meist aus einer Kutte oder Robe, unter der aber dicke Unterkleidung getragen wird. Zum Schmuck wird hier oftmals nicht Perlmutter, sondern Silberbesatz gewählt,





als Anklang an das hier eher seltene kostbare Material. Doch das Metall bietet auch Vorteile, wenn man einmal die mit Hunderten winziger Delphine bestickte Kappe eines Festumer Geweihten gesehen hat.

Erwähnenswert ist noch, dass diese unsere Brüder und Schwestern im Umgang mit dem Feuer einen Dispens haben und die Hallen des Alten Gottes in dieser Region einzigartig sind. So mögen sie auch Feuer entzünden mit eigener Hand, wenn es notwendig ist. Die Tempelgeweihten bringen sich auch oft als Ratgeber und Navigatoren ein und beraten die Kapitäne und Schiffe über Meer und Gefahren ohne Gegenleistung – zu groß ist die Not, zu nah das Verderben. Im Ritus halten sie sich wohl an die alten Traditionen, wenn sie auch in den letzten Jahren bemerkenswerte Totengesänge entwickelten, die die Ertrunkenen der Dämonenkriege besingen. Es heißt, dass in Festum das Schicksal des Meeres zu hören ist, und Wahres mag daran sein.

An dieser Stelle zu nennen wäre noch die sechste Brandung: Zwischen Bosparans Fall und ihrem Verschwinden 699 Jahre später war die **schwimmende Tempelstadt** Efferds Sitz des sechsten Meisters der Brandung, der allezeit über die Wogen selbst wachte. Jeder der Metropoliten hütet ein eigenes Mysterium, doch geschieht dies am festen Ufer. Die sechste Brandung aber erforderte, dass der Meister sich ganz in Efferds Hand begab und immer währende Wacht hält. Seit nunmehr 300 Jahren ist die Stadt verschollen, doch sind wir zuversichtlich, ist doch ihr Segensspruch „Fluctuat ne mergitur – Sie wankt, doch sie sinkt nicht“. Und seit der Verkündung des Hüters über seinen heiligen Bruder unter den Wogen sind viele zuversichtlich, dass Efferds Plan mit seiner Tempelstadt noch immer nicht erfüllt ist.



Die zweite Gestalt – die Flüsse

Den Handrücken nun bilden die beiden Regionen der Flüsse: Eng mit der Brandung der sieben Winde verbunden ist die Flussmeisterin zu **Albenhush**, der alle Flusstempel in den Gûldenlanden unterstehen. Ihr Stuhl ist der zweitälteste Metropolitensitz unserer Kirche. Hinzukommt, dass sie über einen prachtvollen Pilgertempel mit dem Grab des Sankt Admares verfügt. Doch überschattet das Zerwürfnis zwischen Flussvater und dem Alten Gott den Tempel, der nunmehr nicht nur lobt, sondern auch bewacht. Es heißt, die Metropolitin besäße Wissen, den Flussvater gefügig zu machen, wenn es Not tut.

Die große Herausforderung der Binnenlande ist die Abgeschiedenheit der Tempel. Gotteshäuser wie die in Gareth stehen nur an kleinen Mühlbächen und sind so von der Schifffahrt abgeschnitten und nur zu Lande erreichbar. Eine größere Rolle in der Tätigkeit der Priester dieser Region spielt die Aufgabe, viele Menschen mit Wasser zu versorgen – und den Unrat der Menschen fortzuspülen.

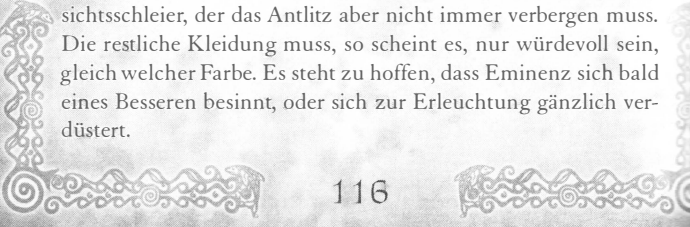
Viele Geweihte hier verstehen sich auf die Berufe wie Flößer, Schiffer oder gar Müller und huldigen so dem Gott. Die Mystiker jedoch erzählen wirre Geschichten über die Flüsse und Ströme, die eigenen Sinnes sind und nur Lehnsleute des Alten Gottes sein sollen. So finden sich eine Vielzahl kruder Ansichten im Binnenland, von denen die Verehrung des Lachses als göttlicher Bote noch die harmloseste ist. Manch ein Geweihter sitzt gar den ganzen Tag in einem Kahn auf einem Teich und erwartet göttliche Weisheit von einem fetten Karpfen! So kommt es auch, dass sie zumeist die göttliche Wut und das Zerstören diesen Flussgeistern zuordnen, während Efferd als allzu gütiger Regenherr und Gemahl Peraines verehrt wird. Sie erzählen gar Geschichten



von einem Kind beider Götter, das die Güte beider Elternteile in sich vereine. Das Salz endlich ordnen sie häufig dem jüngeren Bruder zu, was als Ketzerei verdammt gehört.

Bezüglich Tracht und Ritus stehen sich die Brandung der Winde und das Binnenland sehr nahe, so dass es hier kaum Unterschiede gibt und die Geweihten dem Kanon der Empfehlungen meist folgen. Allein gen Norden im Svelltschen Bund gibt es Geweihte, die sich eher an der Kleidung von Iphous Brandung orientieren. Dem Flussmeister zu **Thalusa** Ibn Benayman raten Kritiker, er möge Thalusa zum Sitz einer Brandung machen und die wenigen Flusstempel Albenhus unterstellen, obgleich hierdurch das schöne Bild von Efferds Hand gestört wäre. Doch dem gegenüber steht die Tätigkeit der Geweihten, die sich meist um Bewässerungskanäle und das Segnen der Überschwemmungen kümmern. Einen hohen Stellenwert in dieser Region nimmt das feierliche Begehen der Frühlings- und Herbstfluten von Thalusim, Mhanadi und Gadang ein. So sind die Geweihten hier meist auf den Feldern und nicht auf dem Meer anzutreffen und Peraine gilt mancherorts als Gemahlin Efferds. Aus Dauer und Höhe der Überschwemmungen vermögen unsere Brüder Erstaunliches abzuleiten, und sie verfolgen so eine ganz eigene Mystik, ganz fern des Meeres. Auf den Meeren aber fahren bei ihnen nur jene, die es müssen und die die Menschen nähren müssen.

Auch die Tracht spiegelt den Eigensinn des Landstrichs wider: unsere Brüder und Schwestern trugen dort schon immer Landstracht, entscheidend ist der blaue Turban, meist auch mit Gesichtsschleier, der das Antlitz aber nicht immer verbergen muss. Die restliche Kleidung muss, so scheint es, nur würdevoll sein, gleich welcher Farbe. Es steht zu hoffen, dass Eminenz sich bald eines Besseren besinnt, oder sich zur Erleuchtung gänzlich verdüstert.





Die dritte Gestalt – Salz der Wüste

Bevor die Wüstenstämme mit ihrem Gott die Khôm eroberten, gab es einen sehr lebendigen Kult des Alten Gottes in diesen Landen. Als Hüter von Oasen und Quellen waren unsere Brüder hochgeehrt und geschätzt. Azila, die Efferdtochter, war ihre Schutzheilige, und die blaue Rose ihr Symbol. Diese mythische Blume zu finden galt als größte Auszeichnung von Tapferkeit und Frömmigkeit, und sie nannten sich deshalb Azilaim. Ihre Rituale galten zwar dem Alten Gott, doch waren sie ganz anders als die unsrigen, denn sie verwendeten feinen Sand, wo wir die überreichen Fluten nehmen. Es hieß, der von den Winden getragene Sand sei dem Alten Gotte heilig. Zentren ihres Kultes waren die Brunnenhäuser und Zisternen dieses Landstriches.

Auf den wenigen Darstellungen, die sich erhalten haben, sieht man die Bedeutung der meist übergroßen Kalebassen in diesen Tempeln, aus denen meist gemeinsam im Zuge der wichtigen Rituale getrunken wurde. Die Kleidung der Geweihten glich der der Wüstenvölker, auch wenn sie meist in dunklem Blau gehalten war. Und ebenso müssen die anderen Gebote dieses Ordens seltsam gewesen sein: man spricht von Ziegenopfern und seltsamen Speisegesetzen. Es heißt, dass einige der alten Tempel noch als Gebäude stehen, unerkant als Gotteshaus.

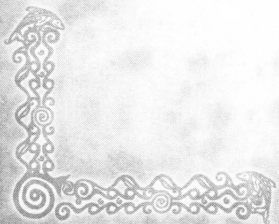
Nein, Fremder, den Quellgänger kannst du nicht ansprechen. Wir kennen ihn von Kindesbeinen an, und wir achten ihn. Unsere Frauen kochen ihm sein Mahl, wir Männer richten sein Haus und hüten seine Herde. Seine Felder sind die fruchtbarsten der Oase, und doch bestellen wir sie für ihn. Und obwohl er reich ist, lebt er gleich einem armen Mann im Brunnenhaus, und er hütet die Quelle. Selten fragen wir ihn achtungsvoll nach seinem Rat, doch meist ist seine



Aufmerksamkeit wie Wasser im Sand verronnen, ehe man ausgeredet hat. Meist schweigt er und bestätigt so den Ratschlag anderer, weniger weiser Männer.

Achte ihn, und lass mich statt deiner mit ihm reden. Vor dreißig Jahren nahm der Mawdli ihm den schönsten und fruchtbarsten Dattelhain ab, und der Quellengänger ließ es ohne Widerworte geschehen, wie Wasser, dass dich umfließt, doch dir nicht entgegenstrebt. Der Hain verdorrte binnen dreier Jahre, seitdem ist Ruhe. Lass mich gehen, und das erst nach dem Mahl, Fremder ...“

—so gehört in der Oase Virinlassih, neuzeitlich





VIII

Menschenwerk und Heilige





Sankt Admares

Einer der wichtigsten Heiligen des Efferd-Kultes ist der Hüter der Bruderschaft von Wind und Wogen Admares, genannt Admares der Ältere, der zwischen 478 und 513 BF die Bruderschaft anführte. Seine Auswahl der Delphinmanuskripte bleibt die bis heute bedeutendste, und er übersetzte die damaligen Texte und Liturgien zurück ins Aureliani.

Auch die Einteilung der Meere in die heutigen Brandungen fällt in seine Zeit. Als erster Hüter des Zirkels förderte er die Verehrung der Winde als Alveraniare des Alten Gottes und legte die Grundlage für die heute geltenden Ritualgebete. Sankt Admares ruht als einer der wenigen Hüter nicht in Bethana, sondern im Tempel zu Albenhus, wo er auf Reisen durch das Rohalsche Reich 513 BF verstarb. Nach seinem Tod begann der große Streit um die Hüterschaft, die erst mit dem Tod seines Großneffen Admares dem Jüngeren 527 BF endete.

Sankt Aitheokles

Aus den Dunklen Zeiten ist überliefert, dass an den Tagen von Blut und Asche die Thorwalpiraten alle Geweihten des Efferd im Bluttausch erschlugen. Es heißt, dass die toten Brüder und Schwestern als Geister zwischen den brennenden Häusern umherirrten und auf dem Wasser wandelnd versuchten, die Schiffe der Eroberer anzugreifen und sich zu rächen.

In diesen Tagen suchte der letzte überlebende Novize des Tempels Zuflucht im Allerheiligsten zu Füßen des wahren Bildnisses. In seiner Klage hatte er eine Vision, die ihm die Ordination lehrte. Mit Tränen in den Augen und Ruß auf den Wangen vollzog er den Willen des Gottes, und das Bildnis des Gottes selbst



nahm den Platz des weihenden Geweihten ein. An diesem Tag erlangte der Novize die Weihe des Unergründlichen aus hölzerner Hand, und er nahm den Weihenamen Aitheokles an. Seine Überzeugungskraft war so groß, dass sogar der Seekuning und sein Walpriester Grettar das Haupt beugten und dem Kult seine alten Vorrechte wiedergaben. Auf den Schriften und Überlieferungen Sankt Aitheokles beruhen auch die späteren Lehrmeinungen, die den Streit zwischen den nordischen Walpriestern und unserem Kult befrieden sollten und die wahre Natur des Walgottes bestätigen sollten.

Sankta Azila und Sankta Hashnabith

Aus dem Tulamidischen stammt die Verehrung der heiligen Azila, und dort wird auch ihre Geschichte erzählt.

Es heißt, Azila war die wunderschöne Tochter von Ibn Ushûn, dem Vater der Quellen, wie Efferd dort genannt wird. Einstmals warben drei stattliche Brüder um die schöne Azila, und dies waren der stolze Gadang, der tapfere Mhanad und der verschlagene Szinto. Um die Schöne zu werben schworen sie Ibn Ushûn Treue und Gefolgschaft, bis dass sie einen der ihren erhöre. Azila die Wildrose aber sträubte sich und wusste nicht, wen sie wählen sollte, und die Zeit wurde lang.

Da geschah es, dass den vierten, jüngsten Bruder der drei, dessen Name heute vergessen ist, das Verlangen und die Eifersucht packte und lockte das Mädchen in eine Falle und tat ihr Gewalt an. Zu spät konnte Azila sich befreien und Zuflucht bei ihrem Vater finden, der zusammen mit den drei Brüdern den Missetäter zu strafen suchte. Der Missetäter aber war schon entflohen.

Es heißt, Azila habe eine Tochter namens Hashnabith geboren, und sie zog in die Einsamkeit und verbringt bis heute ihre Tage



fern der Menschen und Götter. Da sie aber nun keinen der drei Brüder wählte, dienen diese bis heute Ibn Ushûn, der eine mit Treue, der andere mit Stolz und der dritte mit Verschlagenheit. Wenn die Menschen in Tulamidistan aber Azilas gedenken wollen, dann pflanzen sie einen Wildrosenstrauch in ihrem Gedenken, und zum Segnen von Wasser lassen sie Blüten und Knospen der Pflanze auf dem Wasser treiben. Sie behaupten, das größte Heiligtum Ibn Ushûns sei die blaue Rose, die an den Orten wächst, wo Azila längere Zeit lebte, und diese Blume trägt den Segen der Wasser in sich. Über Hashnabith aber existieren viele Geschichten, und sie zog verwegen auf Abenteuer aus und erlebte viel. Und auch sie war gesegnet, und in ihren Fußspuren sammelte sich stets der Morgentau. Ihr und auch jenen drei, die ihre Väter hätten sein sollen, widmen die Tulamiden Häuser Ibn Ushûns.

Sankta Bethana

Sankta Bethana von den Wogen war die erste Hüterin der Bruderschaft der Wogen und einte nicht nur die Geweihtenschaft, die damals zerstritten war und uneins, sondern erbaute auch in Bethana um den Meerschäumaltar den Alten Tempel des Gottes, das erste und vornehmste der Häuser des Gottes in seiner Stadt. Bei der Weihe des Tempels empfing sie den Delphinstab aus den Händen des Gottes, und auf ihrer letzten Reise in die güldenländische Heimat wurde sie in der blauen Feste entrückt, wie das Dogma des Glacierian uns kündet.

So kommt es, dass es keine andere Grabstatt der größten Heiligen des Kultes gibt als das Meer, und zu ihr beten wir auch, wenn wir der Ertrunkenen gedenken. Einstmals wird sie selbst die Schiffe von Efferds Wogen anführen und die ertrunkenen

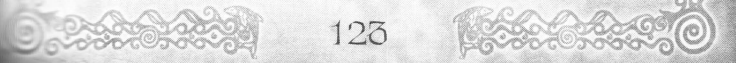


Helden anführen und den Triumph des Meeresherrn herbeiführen, denn Anfang und Ende des Kultes liegen in ihren Händen, wenn die Bestimmung erfüllt ist.

Um Sankta Bethana ranken sich die meisten Legenden, und sie ist neben Sankta Elida die wichtigste Heilige der Bruderschaft. So wurde sie bis in die frühe Rohalzeit als „Meerschäumgeborene“ bezeichnet und zur Tochter der Aemas stilisiert. Später wiederum wurde sie als Mutter des Meerschaums gepriesen, die den Schatz des Gottes vor den Dienern der Ersäuerin an Land verbarg. Im Lauf der Jahrhunderte gab es immer wieder Gemeinschaften von Geweihten, die der Sankta Bethana eine ganz eigene Rolle zusprachen, sei es, weil sie noch lebt, oder weil sie die leibliche Mutter der Sankta Elida sei. Alle diese besonderen Sekten sind mit der Zeit wieder versandet, teils auch mit tatkräftiger Nachhilfe durch die Bruderschaft von Wind und Wogen. Dennoch ist durchaus mit der Bildung neuer Sekten um Sankta Bethana zu rechnen.

Sankt Brigon der Schiffsbauer

Der alte Mann von Kuslik gehört zu den wichtigsten und zugleich am wenigsten beachteten Heiligen des Zwölfgötterkultes. Brigon lebte bis etwa 763 BF in Kuslik und arbeitete seinen Lebtag als Schiffsbauer in den Kusliker Werften. Aufgrund von göttlicher Eingebung gab er den Anstoß zu der Entwicklung der Karavelle und eröffnete den Menschen damit Efferds weite Meere. Heute wird Brigon nur von seiner Zunft verehrt und besitzt meist in den Lotsenhäusern und Seefahrergilden einen kleinen Schrein. Doch man erzählt sich, dass ihm kurz vor seinem Tode Baupläne gestohlen wurden, man erzählt von göttlich inspirierten Schiffen, die bauen zu dürfen schon eine Gunst des Meeres-





gottes wäre. Immer wieder machen sich Geweihte und Seefahrer auf, nach den verschollenen Plänen des Brigon zu suchen – bislang jedoch konnte niemand einen Beweis für die Sage finden.

Sankta Efferdane

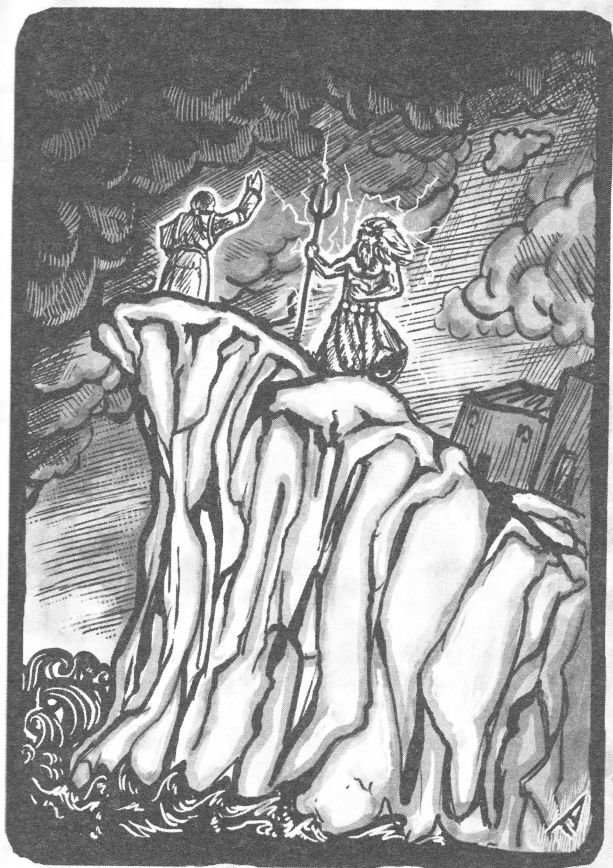
Nur wenig ist über Sankta Efferdane bekannt: nur wenige alte Texte und Geschichten erzählen von der Heiligen, auch die alten Delphinmanuskripte schweigen sich aus. Fest steht jedoch, dass die Tränen der Heiligen, bis heute der Beweis ihres Wirkens, in den Dunklen Zeiten im Besitz des Efferd-Tempels von Gran-gor auftauchten. Es heißt, die Heilige habe durch die Ersäuf-erin alle zwölf Kinder verloren und darob bittere Tränen geweint. Der Gott aber erkannte diese Tränen als seine an, und er ließ sie erstarren, und seitdem wirken sie nach seinem Willen. Ih-ren wahren Zweck aber haben die Tränen angeblich noch nicht enthüllt und sie mögen noch mehr sein als die Reliquien einer gebeutelten Mutter.

Sankt Kenderan Delphinsänger



Seine Jugend verbrachte Sankt Kenderan im Windhag, wo er bald als Sänger allseits bekannt und berühmt wurde. Es heißt, Efferd selbst habe den Klang seiner Stimme gehört und in ver-hehlter Gestalt den Hirten herausgefordert. Der ungestüme junge Mann nahm die Herausforderung des Fremden an. Das Wettsingen wogte hin und her, und die Zuhörer samt der zur Schiedsrichterin berufenen Markgräfin Erchardis wussten nicht recht zu entscheiden, wer der bessere Sänger sei. Da packte den Alten Gott der Zorn des gekränkten Stolzes, und er ließ seine Donnerstimme ertönen, und ein gewaltiger Platzregen verjagte





Sankt Kenderan



Mensch und Tier vom Ort. Der Hirte Kenderan aber sank auf die Knie und bat um Gnade, als Sturzbäche schon die Hütten der Bauern einzureißen drohten. Da erbarmte sich das Herz des Wassergottes, und er erwählte Kenderan zu seinem Sänger, und Kenderan sang nicht nur das Lob des Gottes in Hymnen und Liedern, sondern fertigte auch eine Vielzahl von Instrumenten an. Von weither brachte Efferds Volk Muscheln und Schnecken, Walbein und Korallen her, damit Kenderan ihnen eine Stimme verlieh. Sein Gesang, so heißt es, inspirierte seine Schüler zu der Liturgie des Delphingesanges.

Sankta Elida von Salza

Die wichtigste Efferd-Heilige nach Sankta Bethana aber ist Sankta Elida. An allen Küsten, allen voran Nostria und Brabak, wird sie bis heute innig verehrt, in fast jedem Tempel steht ein Standbild mit ihrem Attribut, der Ruderpinne oder auch dem Steuerrad. Zwiefach ist ihr Verdienst: Seine Heiligkeit Olan, Großneffe des Horas, stellte die Schifffahrt während der namenlosen Tagen in Acht und Bann und ließ die Häfen schließen. Sankta Elida jedoch stammte aus Salza, und sie hatte dem Horas und auch dem Hüter nicht Gehorsam geschworen und so setzte sie sich über sein Gebot hinweg und lief in den Morgenstunden des ersten Namenlosen Tages im Jahre 154 v.BF aus dem Hafen von Chorphop aus. Bei der Nachricht ihres Erfolges traf den schon hochbetagten Hüter der Schlag und sein Nachfolger Rodurgus erkannte das göttliche Zeichen an und ernannte die Geweihte zur Meisterin der Brandung der Südmeere. Bis heute gilt Sankta Elida als größte Meisterin der Brandung und Vorbild für alle Geweihten.



Sankt Odrin

In die Frühzeit des bosparanischen Reiches fällt das Leben dieses mutigen Seefahrers: Es heißt, er habe die Zyklopeninseln entdeckt und sei der letzte Seefahrer gewesen, der das Meer der sieben Winde überquerte und zurückkam. Viele Ausgaben der Delphinmanuskripte behaupten, es seien Odrins Erlebnisse gewesen, die den Alten Gott den Efferdswall auftürmen ließen. In der Geweihtenschaft gilt Odrin als Sinnbild der Reifung: Am Anfang seiner Fahrten ein tumber Narr, wächst er zu einem gesegneten Anführer und Helden heran, der keine Herausforderung durch Sturm oder Seeschlange scheut. Wobei erwähnt werden soll, dass seine überlieferten zwölf Taten nicht nur Siege, sondern auch herbe Niederlagen wie bei dem Kampf gegen Namairos den Riesenkalmar beinhalten.

Teiphas der Seher

Ein verschlossener, argwöhnischer Mann war Teiphas von Arkis. Es heißt, er habe sein gutherziges Weib durch seinen Groll zu großem Leid verurteilt. Doch zugleich fanden sich nach seinem Tod in Drôl in seiner Truhe eine Vielzahl von Schriften und Prophezeiungen und ausführliche Anleitungen, wie diese in Efferds Namen auszuführen seien. Auch beschreibt Teiphas die Welt als Jammertal und Abklang der göttlichen Strafen, und ausführlich beschreibt er das Leiden der Verstorbenen, der Ertrunkenen und der Verschollenen. Die Rückkehr vom Meer sieht er als unverdiente Gnade an und meint, dass jeder, der knapp den Armen Efferds entkam, fürderhin zum Leiden bestimmt ist. Die bei weitem düstersten Schriften des Alten Kultes haben in vielen Ausgaben der Delphinmanuskripte Eingang gefunden und erfreuen sich besonders in der heutigen schweren Zeit großer Beliebtheit.



Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IX

Göttliche Kult- und Ritualgegenstände





Delphinstab des Hüters

Die höchste Weihe der Efferd-Kirche wird durch die sieben Windsprecher durchgeführt. Nach der Erhebung verbringt der Hüter eine Nacht von der letzten Ebbe zur ersten Flut in Meditation und weiht den Delphinstab erneut. Nach dieser Weihe kann er die Möglichkeiten des Stabes für sich nutzen.

Der Stab vermag ganze Schulen von Delphinen zu rufen und gar zu lenken und gilt als größtes Geschenk Efferds an die Menschen. Fast alle Schriften sind sich einig, dass jeder Hüter unterschiedlichen Zugang zu dem Talisman hat und sich ihre Möglichkeiten so stark unterscheiden. Es heißt außerdem, dass der Stab den Plan des Gottes in sich trägt: ist der Träger nicht würdig, so lässt der Gott den Geweihten in sein Antlitz blicken, und Wahnsinn wird den Hüter hinfort erwählen. Dies mag zum Gedeih oder Verderben führen, als Beispiele wären die Hüter Geronus, Mettella und ab dem zweiten Glacian alle Hüter dieses Namens genannt, so dass die Wahl dieses Namens als Weihe Namen schon als Bestimmung zum Wahnsinn gilt.

Der Wasserkrug

Übervoll ist seine Gabe und groß seine Güte, denn er schenkte uns das Wasser und labt uns seitdem. Größtes und geheimnisvollstes seiner Geschenke ist sein Krug, das aller Orts Not und Leid zu mindern vermag. So es dem Willen des Gottes entspricht, so vermag ein Geweihter den Krug herbeizurufen mit den Gebeten des Regens oder der Quellen, und nach Efferds Willen wird der Krug erscheinen und Wasser spenden.

Der Krug präsentiert zu gleich den Willen des Gottes: Es heißt, er sei das direkte Werkzeug des Gottes, weshalb auch viele Ge-



weihte vor dem Krug meditieren und nachsinnen. Als 593 BF hoffärtige Magier suchten, die Geschicke Bethanas an sich zu reißen, da quollen aus dem Krug die Fluten und überschwemmten die Stadt, allein die Güter der Frommen gingen unbeschadet aus den Fluten hervor, die Stäbe der Zauberer aber konnten nimmermehr sich in flammende Schwerter verwandeln.

Aus dem Jahre 341 BF ist das Gottesurteil der Hüterin Efferdane IV. überliefert, die sich dem Gott unterwarf, um das Vergehen wider die Diener des Walgottes zu Thorwal zu sühnen. Drei Tage schloss sie sich mit dem Krug ein und betete, und die Fluten stiegen bis zu ihren Knöcheln, doch nicht weiter. So war sie fürderhin Hüterin und schloss Frieden mit unseren Brüdern im Dienen, den Priestern des Swafnir.

Entgegen mancher Vorstellung ist der Krug kein kleines Krüglein, sondern ähnelt vielmehr einer blau glasierten Amphore der Altvorderen. Je nach Lichteinfall schwimmen winzige Delphine und Fische in der Glasur hin und her und preisen so den Gott.

Tränen der Efferdane

Die Tränen der Heiligen sind bis heute die wohl wirksamste Wehr des Gottes gegen Umtriebe der Nachtblauen Tiefe. Es heißt, dass die Tränen eine große Rolle in den Dunklen Zeiten spielten. Apokryphen Legenden zufolge konnten die Tränen einst die Anhänger anderer Meereskulte verletzen oder gar vergiften, gerade zu Dozman-Horas Zeiten soll es zu einigen dieser Taten gekommen sein.

Die Tränen werfen das Licht des Gwen Petryl verstärkt zurück und vermögen einen Raum so zu erhellen, dass ein jeder Schatten weicht. Es heißt, dass die Liturgie des göttlichen Zeichens mit einer der Tränen in der Hand gewirkt einen ähnlichen Effekt



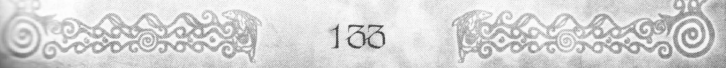


hervorruft. Die Tränen sind seit Rohals Zeiten zu einem Kollier zusammengefasst, das die große Efferd-Statue zu Grangor schmückt. Nur zum Tag des Wassers werden sie enthüllt, und hell gleißt das Licht an diesem Tag durch den Tempel und auch durch die Alabasterfenster in den Himmel und preist den Gott.

Das Efferdhorn von Kethis

»Einst, die Meere waren noch jung und voller Licht, da suchte die Rüsselschneckenkönigin Conaga nach einem Gevatter, der sich ihrer annehmen sollte. Damals gab es noch viele mächtige Wesenheiten im Meer, und so sprach sie Mütterchen Mun an. Doch das Mütterchen verspottete sie und nahm sie nicht auf, denn sie war viel zu schwer für Mütterchens schwebende Töchter. Und als sie die tiefe Tümmlerin fragte, lachte auch diese und fragte, was sie denn mit ihr machen sollte, schließlich hätte sie nur ein Horn, und das sei noch dazu stumpf. So ging es weiter, Olandil verspottete den gedrungenen Leib, Nominos hingegen ließ sie mit einer Muschel um die Wette rennen. Von Trauer aufgelöst fand der gütige Efferd sie und nahm sich ihrer an, und glücklich lebt sie im Gefolge des Meeresgottes, und ihre Kinder wuchsen zu enormer Größe. Lange sangen Conaga und ihrer Kinder das Lob des Meeresgottes, und sie vererben ihre Häuser dem Meeresvater. Es kam aber die Zeit, da trachtete die Tümmlerin aus Neid nach Conagas Leben, und es heißt, der Alte Gott kam zu spät, die getreue Dienerin zu erretten. Seitdem verfolgt er die Tiefe Tümmlerin mit unbändigem Hass, Conaga aber leiht ihm noch immer ihre Dienste, denn ihr Haus wurde zu seinem Horn, und der Klang ihrer Stimme lässt die Tümmlerin erzittern.«

—Märchen der Tocamuyac, aus den Delphinmanuskripten der Elenja, etwa 800 BF





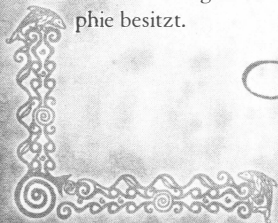
Das Muschelhorn zu Rethis gehört zu den größten Geschenken des Wassergottes. Seit seinem Erscheinen 1023 BF besinnen sich die Geweihten auf alte Texte, die Muschelhörner für Ritualgebete erwähnen, so dass diese neuerdings wieder in den Häfen Aventuriens zu hören sind, ja es heißt, dass Exorzismen unter Zuhilfenahme dieser Hörner ungleich wirkungsvoller seien.

Das Efferdhorn selbst liegt im Tempel zu Vallusa und ist das größte Kleinod Efferds an den östlichen Gestaden. Sein Ruf lähmt die niederhöllischen Diener und die Verdammten. Sein weiter Weg von Rethis nach Vallusa ist Sinnbild für die umfassende Hand Efferds, der ganz Aventurien behütet und an allen Küsten wider die Ersäuerin streitet.

Weitere Artefakte

Der Alte Kult kennt noch viele weitere Gegenstände, die Geschenke Efferds sind. Zumeist handelt es sich um Geschenke des Gottes, also Strandgut, dessen Herkunft, Sinn und Zweck oft unbekannt sind. Mitunter ist die Kraft dieser Gegenstände unbekannt, auch die Verehrung der Objekte hängt nicht notwendigerweise mit direktem göttlichen Wirken zusammen. Bei vielen der Objekte jedoch ist die Liturgie zu ihrer Nutzung schlicht vergessen, so dass es Aufgabe der Mystiker ist, mehr zu erschauen.

Oft jedoch finden sich diese Artefakte nicht am rechten Ort, bekanntestes Beispiel ist das Efferdhorn von Rethis. Es scheint, dass Efferds Gefolge eine allzu ungenaue Vorstellung von Derographie besitzt.



X

Splittergruppen und Sekten





Zweitausend Götterläufe hüten wir die Wogen – was wundert es, dass Irrtum und Wirrnis auch vor uns nicht Halt machen? Einige will ich hier nennen, die alle ein ganz eigene Wirkung auf den Kult entfalten und die – wenn auch nur durch göttliche Bestimmung und nicht durch Einsicht – dem Alten Gott dienen.

Zuerst zu nennen wären hier die alten **Windpriester**. Schon auf der Überfahrt sprachen sie Gesetz und Verkündung, und auch nach der Landung setzten sie dies fort. Die sechs Windpriester – denn zwei von ihnen waren abgetrieben mit ihren Schiffen, der eine gen Rethis, der andere in gänzlich fremde Gestade – besaßen den Segen des Gottes, doch sie formten eine Kirche, die eher fern der Gläubigen an einsamen Orten in Klöstern wirkte. Fernab vom Feuer sollten die Mönche Erleuchtung finden. Viele ihrer Klöster waren berühmte Horte der Gelehrsam- und Frömmigkeit und reich zudem, auch wenn die Nordleute in ständigen Überfällen manches Kloster frevelhaft niederbrannten – schon hieran konnte man die Verblendung ihrer Sinne erkennen.

Mit der Erwählung Sankta Bethanas jedoch wurden die Windorden gebannt, alle sechs. Es heißt, die beiden verlorenen Orden entkamen dem Bann, und auch die großen sechs wirkten noch einige Jahre nach. Als Sankt Admares nun den Bann brach und das Andenken der Windsprecher wieder zu Ehren erhob, war von der alten Tradition nur noch wenig mehr übrig als eigenartige Gesänge und Windanbetungen. Noch heute existieren einige Konvente, die sich an Steilküsten oder gar in Bergen den Winden verschrieben haben, doch erkennen sie den Zirkel an und gehorchen dem Wort von Meister und Hüter.

Eine ganz andere Gruppe waren die **Schwestern von der ergebnen Güte**. Diese Schwesternschaft wirkte von den Dunklen Zeiten an bis zu den Tagen der Priesterkaiser im Nordmärkischen.





Ihre Lehre richtete sich ganz auf das einfache, nicht durch Feuer beschmutzte Leben, so dass sie auch die Verwendung von Metall gänzlich ablehnten. Es heißt, dass die große Dürre von 387 BF das Land deshalb heimsuchte, weil Priesterkaiser Noralec die Schwestern wegen Druiderei zum Scheiterhaufen verurteilte, weil sie den Feuereid verweigerten. Noch heute sollen die Geister der Schwestern ruhelos umherirren, denn der Feuertod treibt sie bis heute um.

Seit der großen Flut in Havena widmen sich die **Efferdbrüder** jenen, die vom göttlichen Zorn geschlagen und versehrt wurden. Zuvor nur ein Zusammenschluss von Matrosen, begann hier die lange Tradition der Fürsorge für Versehrte, Waisen und Witwen. Die nächsten Häuser folgten bald, und im Jahr 864 BF zeigte der Orden einen bis heute gerühmten Einsatz im Bemühen, die Schiffbrüchigen der großen Havarie zu bergen. 1022 BF begann der Orden den Kampf gegen die blutige See, und stellte sich furchtlos den Schrecken der Untiefen entgegen. Heute wird ein großer Teil des Tempeldienstes durch Bedürftige der Efferdbrüder versehen – seien es notwendige Reparaturarbeiten, sei es der Empfang von Fremden. Denn eine jede Wohltat des Gottes kann einfach vergolten werden, und manch ein einarmiger Matrose kann so weiterhin in der Gunst des Alten Gottes leben, auch wenn er die Wanten nicht mehr zu besteigen vermag.

Bereits beschrieben wurden die **Häretiker von Ranak**, die in Meridiana ihre Irrlehren verbreiten. Sie erkennen das Feuerverbot nicht an, und so sind sie dort näher erwähnt.





XI

Anregungen zur Gestaltung von Geweihten





as nun also zeichnet einen Efferd-Geweihten aus? Welchen Leitfaden kann ein Vademecum hier bieten?

Sicherlich gehört der Efferd-Kult zu den Kulturen mit der größten Freiheit – im Grunde sind es nur zwei Gebote, die den Geweihten beeinträchtigen: das Feuerverbot ist sicherlich eine schwierige Einschränkung. Konsequenterweise macht es den Geweihten für Abenteuer in dunklen Verliesen absolut ungeeignet. Ein gemäßiger Umgang mit dem Feuergebot (und den Speisegeboten) ist in diesem Buch bereits beschrieben worden – wie immer ist die Ansicht des jeweiligen Spielleiters entscheidend.

Das Feuerverbot führt außerdem zu einem stark ritualisierten Tagesablauf. Die Dunkelheit der Nacht wird meist schicksalsergeben ertragen. So finden die Rituale vor Sonnenaufgang meist nur im schummrigen Licht von Gwen Petryl-Steinen statt, mitunter auch im absolut Dunklen.

Schwierig ist das Ersetzen des Feuers als Wärmequelle: gerade nordaventurische Geweihte haben hier einen eigenen Dispens. Allerdings ritualisieren sie den Umgang mit dem verbotenen Element stark und wirken darin meist umständlich und langsam.

Das zweite Gebot betrifft die Gefühle – seien es das Ausleben der eigenen oder das Erdulden der göttlichen. Dieses Gebot bietet große Möglichkeiten, doch auch Gefahren: das übermäßige Ausleben von Emotionen kann leicht eine Heldengruppe sprengen. Hier ist das persönliche Maß und auch der Spielstil der Gruppe gefragt. Ähnlich wie bei Hexen ist auch die Gestaltung eines übermäßig impulsiven Efferd-Geweihten nur schwer mit einer Gruppe Helden vereinbar.

Die Darstellung eines Efferd-Geweihten vereinfacht sich sehr durch ihre Vorstellung von Priesterschaft: auch wenn es gottgefällig ist, einem Menschen den Weg zu Efferd zu öffnen, den Weg gehen muss ein jeder allein. Der Weg zum unergründlichen Gott



allerdings ist nicht für jeden geschaffen, so dass ihre Gebote nicht als allgemeine Gesetze angestrebt werden: die Gebote dienen dazu, dem Gott näher zu kommen und ihn näher zu erfassen. Andere Menschen hingegen mögen durchaus Feuer nutzen und auch ihre Gefühle unterdrücken (müssen), nur wer sich unter seinen Schutz stellt, sollte diese Regeln beachten.

Die anderen Sterblichen hingegen können der Güte und des Zorns Efferds teilhaftig werden durch Regen und Flut, Fischfang und Dürre, doch erst ihre Wahl für den Alten Gott lässt sie zu seinem Volk werden. Anders allerdings verhält es sich mit den Ozeaniden, deren gesamte Belange Efferd angehen: der Brand einer großen Scheune mag ein Geweihter achselzuckend hinnehmen, den Befehl an einen Necksklaven, eine Kerze anzuzünden, ist etwas ganz anderes ...

Folge deinen Launen, denn der Gott tut es auch oder Was schert mich mein Geschwätz ...

Mehr noch als die Impulsivität bietet die Wechsel- und Launenhaftigkeit von Gott und Geweihten Potential: aus Sicht der Efferd-Kirche tut eine auch unnachvollziehbare Meinungsänderung der Würde und Autorität des Geweihten keinen Abbruch. Besonders für unerfahrene Spieler bietet die Efferd-Kirche hier großes Potential: abgesehen von den beiden Grundgeboten ist nur wenig unabänderlich.

Die Autorität von Efferd-Geweihten speist sich nicht notwendigerweise aus unabänderlicher Offenbarung, sondern vielmehr aus der eigenen Inspiration, die das Handeln bestimmt. Das Schwanken zwischen ewiger und vorübergehender Weisheit zeichnet den Efferd-Glauben aus, und dieses Spannungsfeld bietet dadurch viel Möglichkeit zum freien Spiel.



Auch dieses Vademecum bietet insofern Informationen, die ein Spieler nicht notwendigerweise auswendig kennen muss – viel wichtiger ist eine Vorstellung von dem Gott und seinen Dienern.

Motivation eines Efferd-Geweihten

Mit den Wassern wandern – dieses Grundideal des Kultes mag ein junger Geweihter zu verwirklichen suchen. Darüber hinaus gibt es noch eine Vielzahl von Möglichkeiten: die Suche nach Offenbarung mag sowohl mystische wie auch pragmatische Geweihte zu motivieren – die einen im Bewusstsein um den eigenen Weg, die anderen aus dem Gefühl, den Willen des Gottes nicht genug zu erspüren. Eine weltlichere Motivation hängt stark von der praktischen Neigung ab: seien es Konstruktionspläne von Schivonellen oder gar der Sulman al-Nassori, sei es die Anfertigung eines neuen Atlanten. Generell ist auch die Variante des gesetzlosen Geweihten eine gute Gelegenheit: gerade die Impulsivität kann junge, unerfahrene Geweihten zu Vergehen wie Majestätsbeleidigungen oder gar tätliche Angriffe verleiten, aufgrund derer der Held *Gesucht* wird.

Auch die Differenzen zwischen den einzelnen Delphinmanuskripten oder gar die Erforschung alter Geheimnisse mögen dem jungen Geweihten eine Bestimmung bieten – sei es das Geheimnis um die Azilaim oder aber gar die Geschehnisse um ganze Archipel wie Sharitnar. Der Mangel an Wasser kann ebenso Motiv sein, in eine Region zu reisen, wie das übermäßige Vorhandensein von Wasser, seien es rätselhafte Seen oder unbekannte Meere. Auch die Eisöden des Nordens bieten die Gelegenheit des Kampfes gegen Glorania.

Eine weitere Motivation mag die Verantwortung beim Fehlen von anderen weltlichen oder geistlichen Autoritäten sein,

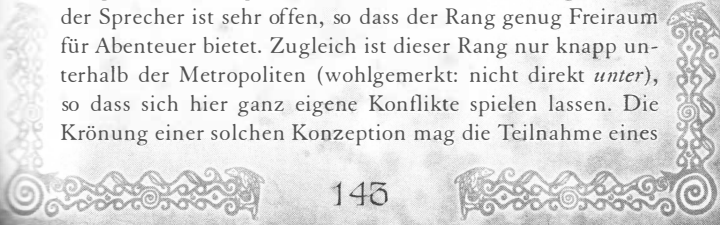


die für die Efferd-Geweihtenschaft eine besondere Rolle spielt, muss doch jeder Geweihte zumindest bereit sein, eine führerlose Mannschaft zu kommandieren. Ohnehin ist das Mannschaftsgefühl bei den Geweihten recht verbreitet: selbst die Geweihten aus dem Binnenland streben einem Mannschaftsideal nach, und eine Heldengruppe mag die Gelegenheit bieten, sich im übertragenen Sinn als „Kapitän“ oder „Navigator“ zu erproben.

Ebenso gut kann der Geweihte auch göttliches Werkzeug sein: während der Zorn des Gottes sich meist unmittelbar mitteilt, ist die Reue des Alten Gottes meist unauffälliger: der Wiederaufbau von zerstörten Gebäuden, die Errettung von Schiffbrüchigen oder die Speisung von Hungernden mag hierzu gehören.

Einen ebenfalls hohen Stellenwert kann das Wiederentdecken von Vergangenen bekommen: Im Laufe der Jahrhunderte ist mehr als ein Geheimnis des Meeresgottes im Strom der Zeit verschwunden. Die Flut nimmt, die Flut gibt, und so sehen Efferd-Diener das Wiederauftauchen von Versunkenem als direktes Zeichen ihres Gottes – egal ob es sich um einen Pokal in einem Brunnen oder um ein ganzes Schiffswrack handelt. Bei der Bergung von Versunkenem liegen Segen und Verdammnis nahe beieinander – hier spielt eine große Rolle, wie der Spieler das Vorgehen des Geweihten schildert und seine Suche nach dem göttlichen Willen.

Darüber hinaus bietet der Efferd-Kult noch eine besondere Option: mit den Windsprechern stehen hohe Ämter der Kirche gewollt auch Spielercharakteren offen. Das Aufgabenfeld der Sprecher ist sehr offen, so dass der Rang genug Freiraum für Abenteuer bietet. Zugleich ist dieser Rang nur knapp unterhalb der Metropoliten (wohlgemerkt: nicht direkt *unter*), so dass sich hier ganz eigene Konflikte spielen lassen. Die Krönung einer solchen Konzeption mag die Teilnahme eines





Spielergeweihten mit der Heldengruppe als Gefolge an der Wahl eines neuen Hüters sein, die von verschlagenen Intrigen begleitet wird. In Zukunft werden nur einige der Windsprecher beschrieben werden, so dass hier Platz für Held und Intimfeind bleiben wird.

Mythos und Wahrheit – Kampagnen um Efferd

Im mystischen Umfeld bietet der Efferd-Geweihter eine exzellente Vorlage, da gerade bezüglich der vergangenen Zeitalter recht viel Spielleiterwissen vorliegt, dass in Aventurien bestenfalls rudimentär anklingt. So kann ein Geweihter durch Visionen dem Geheimnis von Sharitnar oder gar Lamahria nahekommen ebenso wie die Grundlagen für den Kontakt mit Ozeaniden legen. Das Vademecum spiegelt an den meisten Stellen die aventurischen Lehren und Ansichten des Efferd-Kultes wider. Auch wenn in den meisten Lehren ein wahrer Kern vermutet werden kann, besteht doch keine Klarheit über viele Fragen. Die Position des Flussvaters zu Efferd ist ein solcher strittiger Punkt, über den ja auch wild spekuliert wird. Ähnliche Punkte sind zu einer Vielzahl von Lehren der Kirche möglich. Diese offenen Fragen bieten sich auch als Aufhänger für Kampagnen mit Efferd-Geweihten an. Auch in der Vergangenheit gab es eine Vielzahl Offenbarungen, die in alten Ruinen auf Heldenaugen warten – trotz bester Absichten war die Bruderschaft von Wind und Wogen nie wirklich effizient in der spurlosen Vernichtung abweichender Lehrmeinungen.

Gerade in den Dunklen Zeiten gibt es noch die anderen Meereskulte, die eigene Ansichten haben und verbreiten. Einige dieser fremden Wahrheiten wurden übernommen, andere aus Eitelkeit



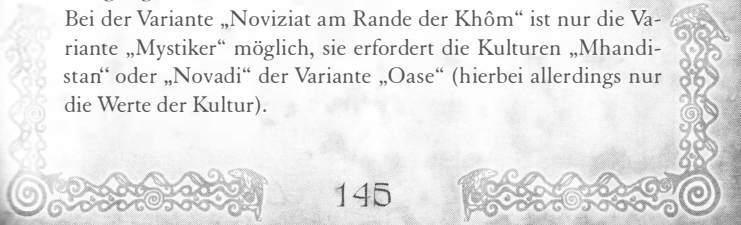
verdammt. In diesem Sinne bringt dieses Buch auch ein wenig Grundlage für die Dunklen Zeiten.

Auch wenn sogar die wichtigsten Heiligen allesamt Frauen waren, so sieht sich der Efferd-Kult doch als Bruderschaft von Wind und Wogen. Auch hier verbergen sich Mysterien, denn es mag durchaus sein, dass eine Trennung in eine Bruder- und eine Schwesternschaft bis in die Dunklen Zeiten bestand – und dass die Schwesternschaft aus irgendeinem Grund nicht weiter existierte. Letzter Rest dieser Auffassung ist die Angewohnheit von Efferd-Geweihten, mit „Brüdern“ nicht nur die männlichen Mitgeweihten des Meeresgottes, sondern auch die weiblichen zu meinen – ganz im Sinne des Wortes „Mannschaft“, dass ja auch Matrosinnen umfasst.

Erschaffung eines Efferd-Geweihten

Die anfängliche Ausrichtung als Mystiker oder Pragmatiker, oder Geweihter des Inneren oder Äußeren Meeres, mag nicht notwendigerweise der Begabung eines Helden entsprechen. Insofern ist auch die Auswahl von Vorteilen und Nachteilen der anderen Ausrichtung als der wertetechnisch gewählten möglich. Passende Vorteile für mystische Geweihte sind *Prophezeien*, (Tier-) *Empathie* oder *Gefahreninstinkt*, pragmatische Geweihte neigen eher zu *Richtungssinn*, *Entfernungssinn*, *Innerer Kompass* und *Balance*. Vorteile wie *Kälteresistenz* sind für beide Richtungen gleichermaßen geeignet.

Bei der Variante „Noviziat am Rande der Khôm“ ist nur die Variante „Mystiker“ möglich, sie erfordert die Kulturen „Mhandistan“ oder „Novadi“ der Variante „Oase“ (hierbei allerdings nur die Werte der Kultur).





Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden:

Mystiker (+2 GP): Schwimmen +1, Menschenkenntnis +1, Wettervorhersage +2, Heilkunde Seele +2; Sonderfertigkeiten: (I) Prophezeien statt Objektsegen; verbilligte Sonderfertigkeit: (II) Gesang der Delphine; (III) Tiergestalt statt einer anderen Liturgie III. Grades oder verbilligt, wenn so in der Variante angegeben

Pragmatiker (+3 GP): Fischen/Angeln +2, Geographie +1, Rechnen +1, Sternkunde +1; ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2, ein weiteres +1: Boote fahren, Fesseln/Entfesseln, Handel, Holzbearbeitung, Kartographie, Malen/Zeichnen, Mechanik, Seefahrt, Seiler, Zimmermann, verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation oder Standfest oder (II) Gesegneter Fang und (II) Handwerkssegen

Liturgische Theologie im Alltag der Geweihten

Die ausführliche Regeltechnik zur Verwendung von Liturgien finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 240ff. und im **Rondra-Vademecum** auf den Seiten 152ff.

Gerade für einen Geweihten des Efferd ist es möglich weltliche Komponenten einer Liturgie zu verändern und sich so seiner Glaubensrichtung und Region anzupassen. Neben der Regeltechnik, die in **Wege der Götter** auf Seite 247 beschrieben ist, sollten Sie die Angaben zu den Opfergaben sowie den Brandungen und Gestaden in diesem Vademecum aufmerksam studieren,



um der Darstellung Ihres Geweihten Farbe zu verleihen. Denn in welchem Kulturkreis er aufgewachsen ist, wo er sein Noviziat verbracht hat und zur welcher Ausrichtung der Bruderschaft von Wind und Wogen er gehört, prägt deutlich auch seine Art der Gottverehrung. Eigene Zeremonien und persönliche Worte bereichern das Spiel mit einem Geweihten und stellen die Nähe Ihrer Figur zum unergründlichen Gott lebendig dar.

In Fällen, in denen eine Liturgie als Ketzerei gebrandmarkt wurde oder schlicht dem Vergessen anheim fiel, können dennoch Aufzeichnungen und weltliche Anweisungen zur korrekten Durchführung der Liturgie existieren. Vielleicht liegen auch Beschreibungen der Wirkung verschollener Liturgien vor oder die Bruderschaft von Wind und Wogen sendet tapfere Glücksritter und Recken aus solches Wissen in Form von Schriftstücken, Reliefs oder Bildwerken, die den Lauf der Jahrhunderte überstanden haben, wieder zu entdecken und in einen Tempel zu bringen.

Auch wenn es beinahe unmöglich scheint, dass ein Geweihter durch Studium oder Kontemplation eine völlig neue Liturgie erschafft, die das Wesen Efferds auf ganz und gar neuartige Weise in Aventurien kanalisiert, kann es sehr wohl geschehen, dass der Unergründliche einem Geweihten seine göttliche Inspiration schenkt, die es diesem ermöglicht einen bestimmten Teil der Göttlichkeit Efferds auf Dere zu manifestieren; diese seltene Inspiration entspricht der Schaffung einer neuen Liturgie und sollte ausschließlich als krönender Höhepunkt einer Geweihtenlaufbahn vollzogen werden.

Zudem gibt es in der Efferd-Kirche Beispiele dafür, dass aus alten Überlieferungen und göttlicher Inspiration, tatsächlich uralte Liturgien zurück ins Sein gerufen werden können.



Als Beispiele für obige Ansätze finden sie im Folgenden einige ergänzende Efferd-Liturgien (siehe auch Seite 52ff.).

Teilung der Wasser – Gruß des Versunkenen

II / P / Speziell

Herkunft: Efferd (ab Grad IV: Grangor, Bethana; Grad V nur in Ranak)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Der zu segnende Gegenstand wird in den Himmelsrichtungen von vier Schalen umgeben. Der Geweihte kniet vor der westlichen Schale nieder und versinkt kurz in stiller Andacht, die er mit der ersten Strophe des Chorals „Gruß des Versunkenen“ beschließt. Sodann wechselt er zu der südlichen Schale mit der zweiten Strophe, danach zu der östlichen Schale mit der dritten Strophe. Nach der Andacht vor der nördlichen Schale hält der Geweihte in stillem Gedenken an die Ertrunkenen inne und ruft sodann den Wind an, unter dessen Obhut der Gegenstand gestellt werden kann:

*(Name des Windes) – steigt nun hinab! Lasse Deinen Odem einfahren hier! Fülle das, was nun vom Wasser geflohen wird. Wo Wellenschlag nun fehlt, mag Dein Lufthauch walten! An-
xei Hephadou!*

Während das Wasser sich in den Schalen sammelt, muss der Geweihte inne halten. Wenn sich keine weitere Flüssigkeit sammelt, so erhebt er die Schalen hoch und entbietet sie den



launigen Lüften. Dann entleert er sie in die entgegengesetzte Himmelsrichtung auf den Boden.

Für die andauernde Teilung der Wasser (Grad III) wird dieses Ritual dreimal an am 10. Tsa abgehalten: zur ersten Flut des Tages, zur Mittagsstunde und zur ersten Ebbe der Nacht. Meistens halten hierbei vier Geweihte die Liturgie ab. Bekannt ist diese Liturgie in einigen größeren Tempeln, von denen vor allem das Grangorer Haus genannt sein soll, welches seine Fenster durch diesen Segen schützt. Auf Grad IV ist diese Liturgie als GRUSS DES VERSUNKENEN bekannt und wird fast ausschließlich in Ranak gelehrt, obwohl sie vereinzelt auch in anderen Tempeln wie Belhanka, Bethana und Llanka bekannt ist.

Auswirkung: Durch die Liturgie wird einem Gegenstand das Wasser entzogen und LkP* Wochen getrocknet. In den meisten Fällen verbleibt nur die für die Stabilität des Gegenstandes notwendige Nässe im Inneren. Auf Grad III wird die Liturgie bei der Anlage von Gebäudefundamenten von Tempeln und – viel seltener – auch von profanen Bauten auf feuchtem Boden verwendet. Es gibt aber auch Pfahlbauten etwa der Moloche, die diesen Segen des Gottes in sich tragen. Während der Wirkungsdauer kann Wasser dem Objekt nicht schaden. Der Gott und seine Kinder selbst können die Wirkung natürlich jederzeit aufheben und so dann auch durch Wasser das Objekt zerstören. Bei Zaubern oder entgegenwirkenden Liturgien entscheiden die LkP* über das Fortbestehen der Wirkung. Auf Grad IV entspricht die Wirkung der Liturgie der in WdG S. 263 geschilderten Wirkung von Gruß des Versunkenen.



Nur in Ranak bekannt ist die Aufstufung auf Grad V, bei der Gegenstände durch Trocknung zerstört werden können, hierbei fallen zudem noch Zuschläge (+3 bis +18) je nach Stabilität und Natur des Gegenstandes oder gar Gebäudes (Grad VI) an, so dass die völlige Austrocknung von dem Holzgebälk einer ingerimmgeweihten Mine zwar möglich, aber außerordentlich schwierig ist. Ebenfalls in Ranak bekannt soll eine besondere Variante sein, bei der eine Person mit fortwährendem Durst geschlagen wird.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen

Gebet des kristallklaren Blicks

III / P / Speziell

Herkunft: Efferd (ab Grad IV: Drôl, Harben)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte benetzt seine Augen mit Meerwasser und ruft eine der Gischttöchter an.

Tochter der Wellen, erhöre mich! Sieh, ich erbitte Deine Gunst, wie auch Du sie erhältst von dem alten Vater von Gischt und Wogen. Blind sind wir auf die Welt gekommen, blind gehen wir durch das Leben und stürzen uns in die Fluten des Lebens. So helfe nun mir, Gewaltige, und öffne meine Augen für die tiefen Geheimnisse! Gewähre mir Deinen Blick, dass ich sehe, dass ich begreife, dass ich ahne! Wappne mein Herz gegen die Gefahren der eiskalten Tiefen und den nachtblauen Tod, und schenke mir die Weisheit, Segen von Verderben zu unterscheiden.



Am Ende der Liturgie stürzt sich der Geweihte in das Meerwasser. Bei erhöhtem Liturgiegrad ist das Wirken der Liturgie in Süßwasser möglich oder auch das Ersetzen des Sprunges durch einen ordentlichen Schwall Salzwasser über den Kopf des Geweihten.

Auswirkung: Nach seinem Wiederauftauchen vermag der Geweihte innerhalb selbst durch trübes Wasser bis zu LkP* mal 3 Schritt weit zu sehen wie durch klarstes Kristall.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Conaegas Ruf

III / Z / Speziell

Herkunft: Efferd (Vallusa)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte holt tief Luft und sammelt in sich den Atem des Gottes. Im Stillen ruft er die zwölf Winde an, seinen Ton weit zu tragen. Sodann nimmt er sein persönliches Muschelhorn und bläst hinein, so laut und so lange es geht.

Auswirkungen: In Hörweite des Hornes werden die Diener Charyptoroths geschwächt, die Liturgie wirkt auf Wasser wie die Liturgie Schutzsegen, und die Wasser gelten als einfach geweihter Boden. Ab Grad IV werden auch andere, nicht charyptide Ungeheuer gelähmt und müssen jede KR eine Mutprobe + LkP*/3 ablegen, um nicht zu fliehen. Ab Grad V kann der Klang des Hornes auch mindere charyptide Effekte mindern oder gar ganz beenden.



Wirkungsdauer: solange der Geweihte das Horn bläst (AU/2 des Helden Sekunden, bei gelungener Musizieren-Probe (Talentspezialisierung Schwimmen: Tauchen erleichtert die Probe um 2) AU + TaP* Sekunden).

Efferds Wasserkrug

Bislang ist die Herbeirufung des göttlichen Talismanes nicht in Regeln gefasst worden: Der Krug Efferds kann nach göttlich-meisterlichem Willen jederzeit Fluten hervorbringen, das Wasser dieser Fluten kann unter Umständen sogar geweiht sein. Der Krug kann ebenfalls Regenfälle herbeiführen, so Brände zu löschen sind und der Gott dies gestattet. Zusätzlich kann er als Orakelhilfe genutzt werden und helfen, den Willen des Unergründlichen zu deuten. Spieltechnisch kann der Krug mithilfe verschiedener Liturgien des V. Grades gerufen werden: Binnengeweihte nutzen hierzu den QUELLSEGEN, Küstengeweihte den EFFERDSEGEN und Mystiker der Wüsten AZILAS QUELLGESANG. Das Erscheinen des Kruges hat stets Nebeneffekte ähnlich der eigentlichen Liturgiewirkung.

Nutzen Sie die folgende Liste, um festzustellen, ob eine neue Liturgie tatsächlich dem Wesen Efferds entspricht und konsultieren Sie dazu auch die Hinweise in diesem Vademecum sowie in *Wege der Götter*.

Mirakel+/Leittalente: IN, GE, KK, KO; *Schwimmen, Sinnen-schärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Boote Fahren, Seefahrt, Zimmermann*



XII

Fremdwörter und kluge Sprüche





Bei der Darstellung eines gelehrten Charakters hat es sich bewährt, eine Reihe von Aussprüchen und fremdsprachigen Begriffen zur Hand zu haben, die den Glanz der Gelehrigkeit nicht ganz der Improvisation überlässt:

Aussprüche und Sinnbilder

Äußeres Meer	Pragmatische Richtung des Kultes
Efferds Perlenring	Umschreibung für die Tempel des Golfes von Perricum
Ewige Wogen	Bezeichnung für Efferds Wasser
Inneres Meer	Mystische Richtung des Kultes
Launige Lüfte	Bezeichnung für Efferds Winde
Mit den Wassern wandern	Lebenssinn und zugleich Sinnbild fürs Leben
Sicher wie in Efferds Hand	Gottvertrauen und zugleich Akzeptanz des eigenen Schicksals
Wir sind der Alte Kult	Selbstbekundung des Efferd-Kultes





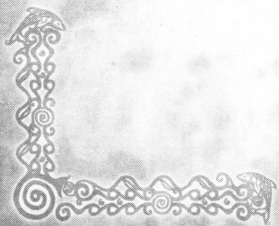
Aureliani-Begriffe

Abythoste	der Unergründliche (<i>Darstellung:</i> Jüngling; <i>Attribut:</i> Netz)
Agriotatos	der Zornige (<i>Attribut:</i> Dreizack)
Anexei Hephardou	Bekräftigungsausruf, Verballhornung von „Unergründlicher Efferd“
Aprobleptos	der Unberechenbare (kein Attribut)
Astateon	der Launenhafte (<i>Attribute:</i> Möwe, Delphin)
Ekporei	ströme herbei
Glykydakrys	süße Tränen
Halykodakrys	salzige Tränen
Ieroi Hephardou	Priesterschaft Efferds
Leiotatos	der Sanfte (<i>Attribut:</i> Dreizack)
Nikeion	die „Blaue Feste“ im Efferdswall
Palirroios	der Gezeitige, der Gezeitenherr (<i>Attribut:</i> Tau)





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





XIII

Vakatseiten

Im Folgenden bleiben einige Seiten unbeschrieben – so weiß wie der Meerschäum oder die Gischt des anbrandenden Meeres –, auf dass sie, gleich einem Netz mit reichlichem Fang, in Zukunft gefüllt werden mit Worten, die zum Lobe dem Unergründlichen, dem Alten Gott, niedergelegt werden mögen.

Der Unergründliche leite deine Wege heute und für alle Zeit.

Anexei Hephardou!



