

Kor-Vademecum

Brevier des kämpfenden Geweihten



Kor-Vademecum

Brevier des kämpfenden Geweihten



Impressum

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Autorin

Nicole Euler

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth, Thorsten Most

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Janina Robben

Innenillustrationen

Katharina Niko

Satz, Layout und Gestaltung

Ralf Berszuck

Copyright © 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

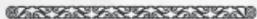
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-336-5

Printed in EU 2016

Kor-Vademecum

Brevier des kämpfenden Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zu Kor und
der Gemeinschaft seiner Streiter

von

Nicole Euler

mit Texten von Evie Demirtel

mit Dank an

Yvonne Dyck, Andre Weber, Daniel Heßler,

Niklas Forreiter sowie Martin Schmidt und

vor allem meinen Mann für seine Geduld und Nerven.

*»Wenn du deinen Feind kennst und dich selbst kennst,
brauchst du das Ergebnis von 100 Schlachten nicht zu fürchten.«*

—Sunzi, um 500 v.Chr.





Inhalt

I	Vom Wesen des Schwarzen Mantikors	9
II	Kors blutige Streiter	17
III	Heilige Orte und Waffen auf Dere	27
IV	Die Gemeinschaft des Blutes	41
V	Der Khunchomer Kodex	77
VI	Gebete und Anrufungen, Schlachtgesang und Rituale	87
VII	Liturgisches Wirken	97
VIII	Anregungen zur Ausgestaltung eines Korgeweihten	117
IX	Anhang	153
X	Vakatseiten	157





Vorwort

Dieses Vademecum soll interessierten Spielern und Meistern einen tieferen Einblick in die Gedankenwelt von Kors Anhängern in ihren unterschiedlichsten Ausprägungen verleihen. Zur lebendigen Ausgestaltung für den Rollenspieltisch ebenso geeignet wie für das Live-Rollenspiel, beinhaltet der Band inneraventurische Texte, Rituale und Erzählungen zu Kor und seinen Dienern. Die im irdischen Kapitel vorgestellten Ideen sollen die bisherigen Darstellungen von Korgeweihten ergänzen, aber auch neue Facetten anbieten.

In Anlehnung an die flache Hierarchie der Korkirche und die selbstverantwortliche Lebensweise der Geweihten enthält das Vademecum keine Dogmen. Stattdessen enthält es die gesammelten Texte des inneraventurischen Autors Karmal ibn Dajin, der diese zur Ergänzung der Chronik im Tempel des Löwenköpfigen Skorpions in Mengbilla niedergeschrieben hat. Der als Mystiker geltende Korgeweihete trat seinen Kampf auf den ewigen Schlachtfeldern des Schwarzen Mantikors 1035 BF kurz nach der Vervollendung dieses Buches an, als er durch Selbstentlebung mit neun Hieben das Ritual zur Transformation des schlingergestaltigen Monstrums G'dzill in den Kor-Alveraniar Kar'Anoth vollendete.

Durch diese Sammlung verschiedener Meinungen und Praktiken hoffe ich, ein vielschichtiges und lebendiges Bild von den Überzeugungen der Anhänger Kors vermitteln zu können und euch interessante Anregungen zur Ausgestaltung eines Geweihten oder korgläubigen Söldners an die Hand zu geben.

*Nicole Euler,
Bielefeld, im Februar 2016*





Inneraventurische Einleitung

Die im frostigen Norden geschmiedete Streitaxt scheint auf den ersten Blick nicht viel mit einem aus den silbernen Essen Al'Anfas stammenden Korspieß oder der schartigen Sturmsense eines tobri-schen Bauern gemein zu haben. Genauso wenig haben die rituel-len Blutopferungen eines Korgeweihten aus Fasar etwas mit dem Kampf für gutes Gold des notmärkischen Söldners oder dem wort-getreuen Auslegen des Soldvertrages eines Kämpfers im Bund des schwarzen Löwen gemein. Doch genau wie die zuvor beschrieben Waffen sind sie vor allem eines – Werkzeuge im Kampf, in wel-chem für den Sieg des Herrn der Schlachten gestritten wird!

So ungleich wie diese Werkzeuge entstanden sind und im Sinne des Schwarzen Mantikors eingesetzt werden, so verschieden sind auch die Rituale und Glaubensvorstellung unserer Gemeinschaft der Brüder des Blutes. Und doch spüren wir alle die Präsenz und Stärke des Gnadenlosen und empfangen seine Kraft, wenn wir uns voller Inbrunst in blutige Schlachten stürzen. Wir alle erfül-len mit der Opferung unseres Blutes und des Sieges seinen Willen und bringen die zwölggöttliche Ordnung in das niederhöllische Chaos.

Auf seinen blutigen Pfaden wandelnd, lernte ich befremdliche Sitten kennen und vernahm viele sagenhafte Erzählungen. Doch erst im Verlauf meiner Suche nach dem Wesen des schwarzen Prinzen der Chimären lernte ich, zu verstehen, diese unvoreinge-nommen anzunehmen und begann, sie zu verschriftlichen. Wenn du dieses Buch gelesen hast, erschließt sich dir vielleicht wie einst mir eine wichtige Erkenntnis:





Wir alle sind von seinem Blute. Egal, woher wir stammen oder als welche Waffe wir in seinem Arsenal gedient haben, am Ende werden wir Seite an Seite auf seinen Schlachtfeldern streiten.

Mein Leben war erfüllt vom Schlachtenlärm, Schmerz und Sieg. Doch nun erkenne ich SEINEN Plan, dass ER mich zu den Wirkstätten seiner Diener und heiligen Orten geführt hat – auf dass ich erkenne, wie facettenreich das Arsenal seiner Waffen auf Dere ist. Jetzt wo ich diese Einsicht für andere niedergelegt habe, spüre ich, dass mein größter Kampf kurz bevor steht. SEIN Wille wird mich endlich auf SEINE ewigen Schlachtfelder führen.

*Auf ewig der Kampf,
der Triumph IHM zu Ehren,
sind wir Waffen auf Dere,
SEINE Feinde das Fürchten lehrend!*

Karmal ibn Dajin,
Mengbilla, 1035 BF



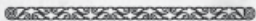


Hier magst du von eigener Hand ergänzen





I



Vom Wesen des Schwarzen Mantikors





»Und aus schwarzen und roten Rauchschwaden formte sich der Leib eines gewaltigen Mantikors, in dessen Augen das Feuer seiner stürmischen Mutter brannte. Sein Herz aber war so kalt wie der Karfunkel im Leib seines Drachenvaters. Als er des Chaos auf Dere gewahr wurde, durchfuhr ihn heißer Zorn, und mit Kampfeslust und gnadenloser Härte wütete er auf unzähligen Schlachtfeldern. Die im Blut seiner Gegner gehärteten Klauen hielten Gericht über die Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung, wenn er als Scharfrichter der göttlichen Leuin Recht und Ordnung dorthin trug, wo zuvor noch niederhöllisches Chaos geherrscht hatte.«

—von der Entstehung des dunklen Sohnes der Alveransleuin, aus den Annalen des Götteralters

»Allein seine Hand vermochte die aus dem Leib der schwarzen Gigantin geformte Klinge Sokramor aufzunehmen und in den Kampf gegen das Omegatherion zu führen. An der Seite seiner Mutter und des Himmlischen Schmieds focht er gegen das Übel des Dämonensultans. Niemals wich er auch nur einen Finger breit zurück, während sein wildes, triumphierendes Lachen das dumpfe Brüllen der Vielleibigen Bestie übertönte. Mögen unsere Klingen bei unseren Gegnern Wunden schlagen, wie es die schwarze Sokramor in der Waffenhand des Gnadenlosen tat, und unser Lachen noch lange über das Schlachtfeld erschallen, wenn das Blut unserer Feinde den Boden tränkt.«

—Die Kämpfe des Schwarzen Mantikors, Dhamara al'Fahd, Anführerin der Ritter des Immerwährenden Kampfes, 1033 BF, Khunchom







»Ihrem dunklen Sohn überantwortete die Alveransleuin jene Aufgaben, welche ihre eigenen Streiter aufgrund ihres ehrenhaften Wesens nicht übernehmen konnten. Zum Schutze der zwölfgöttlichen Ordnung war ihre Erledigung ebenso nötig, wie heroisches Heldenwerk. Seinen kalten Prinzipien folgend, fegt der Drachensohn vom Feuer seines Vaters erfüllt durch die Sphären und greift dann ein, wenn Ritterlichkeit und Ehre für den Sieg nicht ausreichen. Er vereint die heimatlosen Kämpfer unter seinem Banner und gibt ihrer ungezügelten Kampfeslust ein geordnetes Ziel. Als Scharfrichter vollstreckt er Urteile, in denen nicht Ehre, aber Gerechtigkeit liegt, und verfolgt mit gnadenloser Härte die Frevler wider der göttlichen Ordnung und die Diener der erzdämonischen Mächte.«

—aus einer Predigt über die Aufgaben des Herrn der Schlachten, Karmal ibn Dajin, Sohn des Mantikors im Tempel des Löwenköpfigen Skorpions zu Mengbilla, 1030 BF

»Sicher vermag auch das stürmische Herz der Alveransleuin es nicht immer, das blutrünstige Wesen ihres dunklen Sohnes zu verstehen, und sein mitleidloses Handeln in Einklang mit ihren Prinzipien zu bringen. Doch wer außer dem Donnernden Himmelsreiter soll denn all die aussichtslosen Schlachten sonst gewinnen? Indem wir unsere Herzen von der Last des Mitleids und der Gnade befreien, heißen wir seinen Hunger nach Sieg willkommen und stürmen vom heißen Feuer der Kampfeslust erfüllt auch dann noch voran, wenn auf dem Schlachtfeld jeder Funke von Ehre und Hoffnung schon gestorben ist.«

—mitgeschriebener Disput zwischen einem Bruder des Blutes und einem Rondrageweihten über die Durchführung eines blutigen Rituals zu Ehren des Geifernden Schnitters in Ragath, 1020 BF







»Der Glaube an den Schwarzen Panther schenkt mir Kraft, wenn ich hinausgehe und um mein Leben kämpfe. Von den Rängen dort oben sehen sie es nicht. Sie wollen nur unterhalten werden, meine Gegner vor Furcht erstarren sehen. Sie wollen, dass sich der Arenasand rot färbt, ganz egal mit wessen Blut. Was ich will, ist für sie nicht wichtig. Er aber sieht meinen Kampf, er sieht, wie sehr ich leben will. Ihm bin ich nicht gleichgültig!«

—die Gladiatorin Dolorés, genannt die Pantherklaue, am Abend ihres letzten Kampfes, Al'Anfa, 1031 BF

»Nun zeige mir den Diener der Alveransleuin, der mich von der Schuld meiner Taten entbindet und mich mit offenen Armen im Schoß der Kirche empfangen würde. Ich bin ein gnadenloser Mörder, der wehrlosen Opfern den unausweichlichen Tod bringt. Mir steht kein Urteil über die Schuld oder Unschuld eines Opfers zu, und doch lastet jeder einzelne Tod auf mir und wird dereinst vor der Seelenwaage Rethon in die Waagschale geworfen. Ich töte auf Befehl und werde dafür mit Geld entlohnt – so viel unterscheidet mich nicht von einem Söldner, den viele als ehrlos bezeichnen würden. Doch muss jemand diese ungeliebte Aufgabe übernehmen, jemand der nicht an der Richtigkeit der Urteile zweifelt und voller Stolz seinen Dienst für die zwölfgöttliche Gemeinschaft erfüllt. Ist es da verwunderlich, wenn ich mich den Prinzipien des dunklen Drachensohns verbunden fühle? Durch ihn werde ich in der Richtigkeit meines Handelns bestärkt und vermag mein Herz vom Mitleid für meine Opfer zu befreien, wenn ich mein blutiges Handwerk vollbringe.«

—ein unbenannter Scharfrichter über seine Verbundenheit mit Kor als Rondras Scharfrichter, 1030 BF





»So blutig und fremdartig die Rituale der Geweihtenschaft des Schwarzen Mantikors auch erscheinen, darfst du sie keinesfalls mit den frevlerischen Taten der Diener des dunklen Widersacher Rondras vergleichen. Denn die Gemeinschaft des Blutes folgt zwar einem fremdartigen Pfad der Ehre, der aber nichtsdestotrotz vom Geist der alveranischen Ordnung erfüllt ist. Ihre Klinge kennt keine unnötige Grausamkeit oder Freude am Leid anderer, und ihre Hand erhebt sich nicht gegen die unschuldige Bevölkerung. Die Schändung eines Tempels verfolgen sie ebenso gnadenlos wie die Ordenskrieger anderer Kirchen und retten durch ihr ordnendes Eingreifen in den Verlauf eines Krieges vielleicht sogar mehr Seelen vor den Verlockungen der Erzdämonen, als es eine mitreißende Predigt vermögen könnte.«

—die Philosophin Valmessa Dakami in einer Abhandlung über die Abgrenzung der Korgeweihtenschaft von Dämonenknechten, Khunchom, 1030 BF

»Liegt nicht viel mehr Ehre und Stärke in der Freiheit, selbst zu entscheiden, für wessen Ziele ich meine Waffe erhebe? Trage ich nicht viel mehr Verantwortung, wenn ich allein über meine Loyalität entscheiden kann, als wenn ich nur den Befehlen meiner Vorgesetzten Folge leiste? Wie viel Sinn macht das starre Festhalten an Verpflichtungen, die mein Handeln durch Geburt oder Kirchenzugehörigkeit lenken und mich der Verantwortung für meine Taten entbinden? Wie leicht ist es, sich hinter einem Befehl oder der Pflicht gegenüber einem Dienstherrn zu verstecken und seine eigenen Prinzipien niemals in Frage stellen zu müssen, da sie von anderen bestimmt und mir aufgebürdet wurden? «

—Arabul Neunhieb, Bruder des Blutes, über den Wert der Freiheit eines Korgeweihten und die damit verbundene Verantwortung, Wehrheim, 1034 BF





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





II



Kors blutige Streiter





»Du findest, dass an der Seite des Geifernden Schnitters zu wenige Alveraniare streiten? Du vermisst anbetungswürdige Heilige, deren Namen du in Zeiten der Not rufen kannst? Hast du denn kein Vertrauen in deine Fähigkeiten als Kämpfer? Wenn du nicht Manns genug bist, eine Schlacht alleine zu bestreiten, bist du es nicht wert, für den Schwarzen Mantikor zu kämpfen. Für dich soll allein die Stärke deines Waffenarmes und deine Hingabe an den Herrn der Schlachten wichtig sein!«

—Korianna Ronfortez, Schwester des Blutes, Gareth, 1036 BF



Raskorda, die strafende Richterin des Blutes

Den wenigsten Aventuriern ist die schwarz-rote Mantikorin Raskorda als Alveraniarin des Gnadenlosen ein Begriff. In den nördlicheren Gefilden, oberhalb von Thalusa und Mhanadistan, rufen vor allem Scharfrichter und einige Söldner die strafende Blutrichterin an.

»Aus Blut und Schmerz geboren, sog Raskorda mit ihrem ersten Atemzug den heiligen Zorn ihres Vaters auf das niederhöllische Chaos ein. Als sich die rot leuchtenden Augen öffneten, brannte in ihnen das heiße Feuer der Gerechtigkeit. Ihr triumphierendes Brüllen zeugte von dem strafenden Blutgericht, welches sie im Namen ihres Vaters überbringen würde. War ihr sehniger Leib einst makellos schwarz, so manifestierte sich für jedes vollstreckte Urteil ein blutroter Streifen auf ihrem Fell, der von ihrer gnadenlosen Hingabe zeugt. «

—in Blut geschriebene Seite aus dem Khunchomer Kodex, dereinst begonnen vom Heiligen Ghorio um 300 BF und seither erweitert von seinen Glaubensbrüdern und -schwestern





»Als ich wieder zu mir kam, stand nur noch ich alleine. Um mich herum lagen die leblosen Körper meiner Gegner. Ich atmete den Augenblick des Triumphs ein, den selbst der Schmerz meiner zahlreichen Wunden nicht zu trüben vermochte. Da spürte ich einen heißen Atem in meinem Nacken und vernahm ein Grollen, das meine Knochen vibrieren ließ. Von Kampfeslust erfüllt fuhr ich herum, die Klinge meiner Waffe in wildem Schrei erhoben und erstarrte, als ich in das Antlitz der majestätischen Mantikörin blickte. Die wilden Augen musterten mich interessiert, als sich ihr mit dolchartigen Zähnen bewehrtes Maul öffnete, wie um mich zu verschlingen. Ich senkte langsam die Klinge, bereit mich ihrem Urteil zu unterwerfen. Doch ihr Maul verzog sich nur zu einem wissenden Lächeln, ehe sie ohne Vorwarnung mit ihrer gewaltigen Pranke nach meinem Oberkörper schlug. Als der süße Schmerz durch meinen Brustkorb brannte, wusste ich plötzlich dass sie mich als einen von Kors blutigen Vollstreckern gezeichnet hatte.«
—einer der Helden von Zweimühlen, nach seinem Kampf im Unheiligum des jenseitigen Mordbrenners, 1032 BF

»Und er lachte dem ehrwürdigen Richter ins Gesicht, verhöhnte die Angehörigen seiner Opfer und spuckte aus vor dem durch Praios und Rondra bezeugten Urteilsspruch. Trotz seiner erwiesenen Schuld verunglimpfte er sogar auf dem Weg zum Richtplatz noch die Rechtsschaffenen und die Ordnung der zwölfgöttlichen Gemeinschaft. Selbst als er sein unausweichliches Schicksal in Form des Richtblocks vor Augen hatte, ließ er nicht ab von seinen schändlichen Behauptungen. Wie konnte ein Mensch nur so an den Zwölfen zweifeln und freveln? Heißes Fauchen ließ plötzlich das dunkelrote Herbstlaub aufwirbeln, das in alle Himmelsrichtungen wie eine Horde aufgeschreckter Schafe davonsob. Zwischen den wirbelnden Blättern erahnte ich schemenhaft die Gestalt einer schwarzrot getigerten Mantikörin.





In ihren Augen brannte heiliger Zorn und ihr Leib war schön und schrecklich zugleich anzuschauen. Als der Verurteilte ihrer gewahr wurde, erstarbte er in namenlosem Grauen. Er begann zu wimmern und zu weinen und flehte den nahestehenden Scharfrichter an, schnell sein Urteil zu vollstrecken. Doch dieser hob das Richtschwert nur grüßend in Richtung der Mantikörin. Konnte dies vielleicht Raskorda, die gnadenlose Vollstreckerin aus dem Gefolge des Schwarzen Mantikörs sein? Der gewaltige Leib des Wesens katapultierte sich mit einem einzigen machtvollen Sprung auf die Richtbühne und bohrte die klingenartigen Krallen tief in den Leib des Verurteilten. Wo zuvor die weltliche Gerichtbarkeit aus ihm weder Scham noch Angst hervorlocken konnte, begann er nun unter blutigem Husten reuig seine Taten zu gestehen und um Gnade zu flehen. Doch die Mantikörin blieb davon unbeeindruckt, als sie ihre roten Krallen wieder aus seinem Leib herausriß und ihn dabei in zwei Teile zerriss, während sie seine letzten Atemzüge mit einem tiefen Grollen begleitete.

—Auszüge aus dem Bericht einer Gerichtsverhandlung eines gefangenen Kriegsfürsten aus der Wildermark, 1034 BF

Kar'Anoth, Krallen, die das Zwielicht teilen

»Als das gewaltige Brüllen des nachtschwarzen Schlingers verklungen war, schlitzte Karmal ibn Dajin sich mit einem letzten neunten Schnitt des Ritualdolches den Brustkorb auf. Noch während seine Lippen von Kors Willen kündeten, ließ der Korgeweihete seine Waffe fallen und riss sich mit zitternden Händen das pochende Herz aus der Brust. Die Worte erstarben auf seinen Lippen, und mit einem letzten triumphierenden Lachen sank er auf dem blutverschmierten Altar nieder. Die erschlaffenden Finger gaben sein letztes und größtes Opfer frei – das direkt in die Opferschale des Unbarmherzigen fiel.







Mehrere Wimpernschläge lang war nur das leise Tröpfeln des den Altar herabbrinnenden Blutes zu vernehmen. Dann erbebt der Boden unter dem Klang mächtiger Schritte, wie der dröhnende Donner einer tausendköpfigen Armee, die auf den Feind zu marschiert. Als ich meinen Blick vom leblosen Körper Karmals abwandte, erblickte ich die schemenhafte Gestalt eines pantherköpfigen Mannes. Seine Krallen glänzten dunkelrot im Dämmerlicht und die hochgezogenen Lippen offenbarten blutige Fänge. In seinen nachtschwarzen Augen meinte ich, das kalte, reptilienhafte Funkeln jenes Schlingers zu erkennen, welcher zuvor in wahnsinnigem Wüten durch Mengbilla gezogen war. Dank Karmals Opfer hatte Kor, den man auch den Schwarzen Prinzen der Chimären nennt, die Bestie in den Wassern des Loch Harodrôl in einen seiner alveranischen Streiter auf Dere gewandelt. Wir wohnten der Geburt eines leibhaftigen Alveraniars bei und nicht nur das – uns wurde ein wertvoller Verbündeter für den Kampf geschenkt. Möge der mächtige Kar'Anoth unsere Feinde allein durch den Klang seiner Schritte in die Flucht treiben!«

—Kommentar zu den Erzählungen Karmal ibn Dajins, niedergelegt nach seinem Tod 1035 BF

»Lasst uns die Herzen der Feinde mit Furcht erfüllen! Zeigt ihnen unsere Stärke und unseren Willen zum Sieg, auf dass ihre Waffenhände erzittern und sie die unbarmherzige Erkenntnis ihrer bevorstehenden Niederlage erfahren. Lasst uns seinen donnernden Schritten folgen und unsere Waffen ins Blut unserer Feinde tauchen.«

—Predigt vom Bruder des Blutes Jacino, Kommandeur des Schwarzen Bundes des Kor in der Feste Pinnacht, 1035 BF

»So wurden uns schon mehrfach glaubwürdige Berichte zugetragen, welche von einem neuen Alveraniar unter dem Banner des Mantikors





*berichten. Er ist ein Sinnbild für die glorreiche Stärke und Zuversicht des Siegers, welche den Feind vor Angst erzittern lässt. Kar'Anoth ist die Manifestation des furchtlosen Marschalls, der auf den ewigen Schlachtfeldern der Armee der Brüder des Blutes voranschreitet und dessen Schritt vom Klang der Stiefel der abertausend Streiter Kors begleitet wird. Und wahrlich scheint es so, als habe er den Dienern des Herrn der Schlachten die Erkenntnis über eine neue Liturgie vermittelt. Seit seinem Erscheinen vermögen die Brüder des Blutes nach einer Anrufung des Donnernden Himmelsreiters allein durch den Klang ihrer Schritte Respekt und Furcht unter ihren Gegnern hervorzurufen. «
—ergänzende Anmerkung in den Annalen des Götteralters über einen neuen Alveraniar Kors*

Ghorio von Khunchom, der Erste blutige Streiter

»Lange diente er der stürmischen Leuin und verteidigte ihre ehrenhaften Prinzipien auf Dere im Heiligen Orden der Herrin Rondra vom Theater in Arivor. Wie der Donnernde Himmelsreiter auch ein Kind der Himmelsleuin ist, erwählte er einen ihrer Söhne als seinen ersten Streiter auf Dere. Die Worte des Gnadenlosen öffneten die Augen des heiligen Ghorio in Hinblick auf seine Taten, welche er in blindem und falschem Gehorsam zu verantworten hatte. Mutig entschied er sich, einem neuen Pfad zu folgen und fortan selbst zu bestimmen, welchem Banner und Befehl er folgen würde. Wurde er auch von seinen ehemaligen Brüdern und Schwestern verdammt und gejagt, blieb er doch standhaft und mit seinem letzten Atemzug verkündete er die Wahrheit und Bedeutung der Prinzipien des Schwarzen Mantikors, als er seinen letzten Kampf bestritt.«

—Korianna Ronfortez, Schwester des Blutes, Gareth, 1036 BF





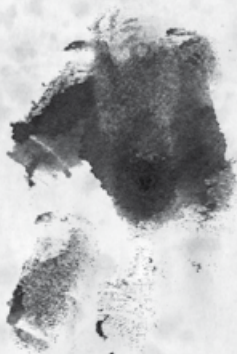
Wie unsere Waffen dem gierigen Zahn Satinavs zum Opfer fallen und vergangene Kriege in Vergessenheit geraten, werden auch unsere Namen verklingen. Gleich der zerborstenen Klinge, die zum Ausformen einer neuen Waffe eingeschmolzen wird und dadurch die von ihr erlangten Siege an Bedeutung verlieren, sollen unsere Namen für die nachfolgenden Streiter des Schwarzen Mantikors nicht von Bedeutung sein. Sie müssen eigene Siege erstreiten und einen eigenen Pfad beschreiten – ohne den Abglanz lange verstorbener Heiliger, die ihnen weder mit Ratschlag noch mit einer unterstützenden Klinge Beistand leisten können. Du wirst in den verschiedensten Landstrichen immer wieder auf Geschichten über legendäre Streiter und ihre siegreichen Kämpfe stoßen. Doch einzig der Begründer unseres Glaubens hat sich das Anrecht auf ewige Erinnerung verdient: Ghorio Dorgulawend, der heute auch als Ghorio von Khunchom bekannt ist.

Der in den Reihen der Theaterritter streitende Ghorio wurde im Verlauf seines Lebens immer wieder mit den damals noch unbekannten Lehren des Schwarzen Mantikors konfrontiert. Schließlich traf er die folgenschwere Entscheidung, sich von seiner Berufung als Diener der Alveransleuin abzuwenden und den Visionen des Herrn der Schlachten zu folgen. In der Urschrift des Khunchomer Kodex kannst du deutlich erkennen, wie schwierig ihm das darauf folgende Leben als ehrloser Söldner gefallen sein muss und wie intensiv er die neu gewonnenen Erkenntnisse über die Prinzipien eines bis dahin noch unbekannten Gottes immer wieder auf ihre Richtigkeit prüfte. Als Ghorio um 300 BF die Sammlung seiner Nachforschungen und Visionen vollendet hatte, musste er sich in der Arena dem schier aussichtslosen Kampf gegen seinen schlimmsten Feind und seiner eigenen Vergangenheit stellen.





Voller Vertrauen überantwortete er seine Klinge in den Dienst des Herrn der Schlachten. Unter den Augen tausender Zweifler und Feinde triumphierte er mit einem neunten mächtigen Hieb über seinen Gegner und vergoss sein eigenes Lebensblut zu Ehren des Herrn der Neun tödlichen Streiche. Sein Sieg und Opfer begründete unsere Glaubensgemeinschaft und bis heute halten wir uns an die in seinem Kodex niedergelegten Prinzipien. Und einige von uns tragen bis heute selbst durch Ergänzungen zu seinem Werk bei, vielleicht eines Tages auch du.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





III



Heilige Orte und Waffen auf Vere





Die Nähe zum donnernden Himmelsreiter kannst du auf Dere an vielen Orten verspüren, auch ohne die Mauern eines Tempels um dich zu haben oder durch die Führung eines Höherstehenden gelenkt zu werden. Nahezu jede Stätte eines großen Kampfes oder jede erfolgreich geführte Waffe verkörpert die verschiedenen Prinzipien der Gemeinschaft des Blutes. Du allein musst entscheiden, welchen Aspekten du dich am meisten verbunden fühlst, sodass du aus ihnen Kraft und Erkenntnis schöpfen kannst.

Wenn du jedoch die Verbundenheit mit Gleichgesinnten suchst, um dich ohne Rücksicht nehmen zu müssen auf heiligem Boden ganz seinen Prinzipien hingeben willst, finde dich in den Tempelhallen des Herrn der Schlachten ein.

»Eine angemessene Gabe für den Schwarzen Mantikōr kannst du nicht bei einem Händler erwerben! Entweder hast du sie dir im Angesicht zahlreicher Feinde erstritten oder du opferst dem Geifernden Schnitter die Essenz deines Lebens – dein Blut. Kannst du nichts vorweisen oder verweigerst du ihm aus Sorge oder falschem Stolz deinen Lebenssaft, so sei dir der Zugang zu seinen heiligen Hallen so lange verwehrt, bis du dich als würdig oder mutig genug erweist.«

—barsche Antwort Arabul Neunhiebs, Bruder des Blutes zu Wehrheim, auf die Frage durchreisender Abenteurer, welche Gabe dem Herrn der Schlachten genehm sei, 1031 BF

Gleich einem Gladiator in der Arena, kannst du dich in Kors Hallen mit ebenbürtigen Gegnern messen und heißes Blut zu seinen Ehren vergießen, ohne verständnislose Blicke zu ernten oder unnötige Dispute über die Rituale deiner Glaubensprin-





zipien führen zu müssen. In seinem Refugium zählt allein die Stärke des Glaubens sowie die des Waffenarms. Es gibt hier im Gegensatz zu der Welt außerhalb der heiligen Hallen keinen Platz für Schwäche oder Rücksicht. Mögen dir diese kostbaren Augenblicke in der Gemeinschaft einen Ausblick gewähren, auf die Streitmacht des Herrn, über die er auf dem ewigen Schlachtfeld gebietet. Allein die stärksten und würdigsten Streiter des Jenseits sind es wert, dort zu kämpfen. Mit deinen lebenden Kameradinnen und Kameraden kannst du dich auch über Visionen und von dir getroffene Entscheidungen austauschen und dadurch tiefere Einsicht in die möglichen Auslebungen unserer Glaubensprinzipien erlangen.

»Die verrosteten Waffen kannst du zur Schmiede bringen. Mögen aus ihnen neue Klingen entstehen, die ihren Trägern zahlreiche Siege auf dem Schlachtfeld einbringen und die die Gier des Schwarzen Mantiķors mit dem Blut ihrer Feinde zu stillen vermögen.«

—Karmal ibn Dajin, Sohn des Mantiķors zu Mengbilla, bei der Begutachtung der Waffenkammer, 1028 BF

Einige Waffen, welche von Gläubigen auf dem Alter des Gnadenlosen dargebracht wurden, werden den Tempel nach einiger Zeit wieder verlassen. In den Händen eines verdienten Kämpfers finden sie, manchmal auch geweiht oder gesegnet, eine neue Bestimmung. Wo deine Zeit längst abgelaufen ist, erstreitet nun ein anderer mit deiner Klinge Ruhm für den Herrn der Schlachten und lässt sie Blut trinken. Sofern Satinavs Hörner oder die Spuren der Kämpfe einer Waffe jedoch so sehr zugesetzt haben, dass sie einen weiteren Einsatz nicht überdauert, erbauen wir unsere Tempel daraus, wie in Gareth.





Oder wir übergeben sie der Lohe einer Esse. Unter der kundigen Hand eines Schmieds werden aus ihnen neue Waffen hergestellt. Manche Tempel geben sie sehr günstig an Personen ab, welche die Prinzipien des Schwarzen Mantikors verkörpern. Andere lassen sich derart besondere Waffen hingegen teuer vergüten.

Die Schlachtfelder Deres

»Wo das Blut der Gefallenen den Boden getränkt und das Schlachtfeld vom Schweiß der Eroberer durchdrungen ist, erkenne die Bedeutung eines Sieges. Mag sich auch niemand mehr an die Namen der Kämpfer erinnern, wird doch ihr Tribut an den Herrn der Schlachten die Zeiten überdauern. Die Schlachtfelder aber werden gewandelt in bedeutende Orte auf Dere, an welchen du die Richtigkeit seiner Prinzipien erfahren magst. Umfasse deine Waffe, schließe die Augen und vergiss dein Zweifeln. Hörst du das Klirren der Waffen? Nimmst du den metallischen Geruch von Blut wahr? Labe dich an den ängstlichen Schreien der Verlierer und versinke im Triumphgeheul der Sieger. Spürst du, wie die Gier nach einem guten Kampf in dir anwächst? Heiße sie willkommen! Lass dich von seinem heißen Feuer erfüllen und folge seinem Willen, der dich zu deiner nächsten Herausforderung führen wird.«

—Raxorda Blutklinge, auf die Frage eines Akoluthen, wieso sie ausgerechnet in eine verlassene Schlucht inmitten der Trollzacken reisen, 1032 BF

Auf der Suche nach würdigen Gegnern und guten Kämpfen stößt du immer wieder auf Stätten, an denen in denkwürdigen Schlachten und unerbittlichen Kämpfen Blut und Leben geopfert wurde. Als Wirkungsstätten des Geifernden Schnitters sind diese für uns immer wieder eine Bestätigung dafür, dass das Leben eine einzige







Herausforderung und ganz Dere ein riesiges Schlachtfeld ist, auf welchem wir unsere Stärke als Streiter Kors beweisen können. An solchen Orten versuchen viele Brüder und Schwestern des Blutes durch Visionen und Prophezeiungen den Willen des Mitleidlosen und ihre Aufgabe als seine Waffe auf Dere zu ergründen.

Gewinne durch die vergangenen Schlachten Einsicht in die Schwächen deiner Feinde und lerne aus den Strategien der Sieger, auf dass du größere Herausforderungen annehmen kannst. Die nachfolgend aufgeführten sind für Außenstehende vielleicht nicht unbedingt die berühmtesten Orte, wohl aber in unserer Glaubensgemeinschaft die am häufigsten aufgesuchten Wallstätten:

- Burg Korswandt im dichten Korsforst des Bornlandes, wo Kor selbst den Theaterrittern in einer Schlacht gegen die Rotpelze beistand
- das Mythraelsfeld im Mittelreich bei Wehrheim, auf dessen Boden im Jahr des Feuers das Blut unzähliger Kämpfer im verzweifelten Kampf gegen den endlosen Heerwurm der Dämonenknechte vergossen wurde
- das kleine Dorf Jassuula im Bornland, das auf den Ruinen der alten Goblinhauptstadt errichtet wurde und bei dem die Theaterritter ihren größten Sieg gegen die Rotpelze über die Herrschaft des Landes erstritten haben
- die Furt der Klagen bei Belew am Gadang, wo der legendäre Murak-Horas in den Dunklen Zeiten die entscheidende Schlacht gegen das Diamantene Sultanat gewann
- die Ruinen des echsischen Zhamorrah beim heutigen Samra in den Tulamidenlanden, wo sich einst der legendäre Rashtul al'Sheik und später der Magiersultan Sulman al'Nassori auf dem Schlachtfeld beweisen konnten





- nahe Malkillabad am Flusse Szinto, wo Löwe und Rabe sich maßen, als die Truppen Al'Anfas im Khômkrieg auf die des Kalifats trafen und sie vernichtend schlugen
- das Schlachtfeld der zweiten Dämonenstadt beim almadanischen Brig-Lo im Mittelreich
- die Überreste des Wall des Todes zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, wo unzählige große Schlachten wie die Dritte Dämonenschlacht oder die Ogerschlacht ausgefochten wurden
- der Drachenspalt beim weidenschen Brauenklamm in der Schwarzen Sichel, wo die Priesterkaiser in einer alles vernichtenden Schlacht die Vormacht der Theateritter im Bornland beendeten
- die Silkwiesen nahe der Kaiserstadt Gareth, wo sich die vereinten Heere des Mittelreichs gegen das riesige Heer der Schwarzpelze behaupten konnten und dadurch den Sieg im Dritten Orkensturm einläuteten
- die verfluchte Dämonenbrache direkt neben Gareth, wo einst die Erste Dämonenschlacht gegen die Bosparanischen Legionen des Fran-Horas tobte
- die im Zweiten Orkensturm mit Schwarzpelzblut getränkten Blutfelder nahe der Kaiserstadt
- vor den Toren Gareths, wo erst 1028 BF die Schlacht der drei Kaiser stattfand, in der sich Kaiserin Rohaja behaupten konnte
- in den Misa-Auen, wo es zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden kam, einer der größten Schlachten der jüngeren Geschichte, in der das Blut von über 3.000 Gefallenen den Boden tränkte, als den Borbaradianern erstmals Einhalt geboten werden konnte
- die Stadt Pertakis im Horasreich, wo im Thronfolgekrieg, dem sogenannten Krieg der Drachen, vor einigen Jahren mehrfach gekämpft wurde





Khunchomer Kodex

»Es war allein meine Entscheidung, mein Leben in den Dienst von verwirrenden Visionen einer übernatürlichen Wesenheit zu stellen. Es war mein Entschluss, mich gegen jene zu stellen, die mich als Abtrünnigen oder sogar Ketzer ansahen. Genauso obliegt es dir nun, zu entscheiden, welche der hier nieder geschriebenen Erlebnisse Einfluss auf deinen Lebensweg nehmen sollen. Ich stellte mich der Angst und besiegte den Zweifel auf dem Weg des panthergestaltigen Gottes, der mein Wesen mit gnadenlosen Herausforderungen und bitteren Lektionen prüfte. Mein Leben war ein ewiger Kampf, doch ich sehne mich nicht nach einem Ende der Schlachten. Ich weiß, dass mein Waffenarm niemals ruhen wird, denn wenn mein Leib auf Dere einst vergangen ist, wird meine Waffe in seiner Armee dienen und für immer auf dem ewigen Schlachtfeld seinem Willen folgen, der zugleich auch der meine ist! Wähle auch du mit Bedacht, in wessen Dienst du dein Leben und deine Klinge zu stellen gedenkst und ob du wirklich dem blutigen Pfad des Kampfes des Schwarzen Mantikors folgen willst.«
—Einleitender Text des Khunchomer Kodex, verfasst von Ghorio von Khunchom, um 298 BF

Das umfassendste Zeugnis unserer Glaubensprinzipien ist der Khunchomer Kodex, welcher vom ersten Diener Kors, dem heiligen Ghorio von Khunchom, niedergelegt wurde. Das heute in schwarzes Drachenleder geschlagene Buch liegt in der Obhut des Hüters des Kodex in Khunchom, und bis heute wurden unzählige Abschriften gefertigt. Auf seinem uralten Einband sind noch immer die Spuren eines Krallenhiebes zu erkennen, mit dem angeblich der Schwarze Mantikor selbst das Buch gezeichnet haben soll.





Über die Jahrhunderte hinweg wurde diese Niederschrift über das Wesen des Schwarzen Mantikors und die Auslegung seiner Prinzipien von anderen Glaubensbrüdern und -schwestern erweitert und ergänzt.

So magst du in den umfangreichen Anhängen neben Texten über das Wesen des Gottes auch alte Soldlisten und Verträge einsehen oder verworrene Visionen finden, die im eigenen Blut niedergeschrieben wurden. Über alle Einträge aber wacht mit strengem Blick der Hüter des Kodex, und wer weiß, vielleicht mag es auch dir bestimmt sein, irgendwann einige Zeilen niederzulegen. Ghorios Erkenntnisse und Deutungen sind für uns aber auch heute noch von der gleichen Wahrhaftigkeit durchdrungen wie zu seiner Zeit.

»Wenn das Blut der Kämpfenden den Boden tränkt und der Jubel des Siegers das Wehklagen der Besiegten übertönt, kannst du den Atem des Schwarzen Mantikors spüren.«

—Auszug aus dem Khunchomer Kodex, um 300 BF

Mögen sich Gesetze, Kameraden und Auftraggeber im Laufe der Zeit auch wandeln, so bleiben das Wesen des Krieges und die Aufgaben der durch den Herrn der Schlachten eingesetzten Streiter stets gleich. Mit der Hand auf dem Einband des Kodex werden die bedeutsamsten Eide unserer Gemeinschaft abgelegt und sein Inhalt ist die Grundlage eines jeden annehmbaren Söldnervertrages.



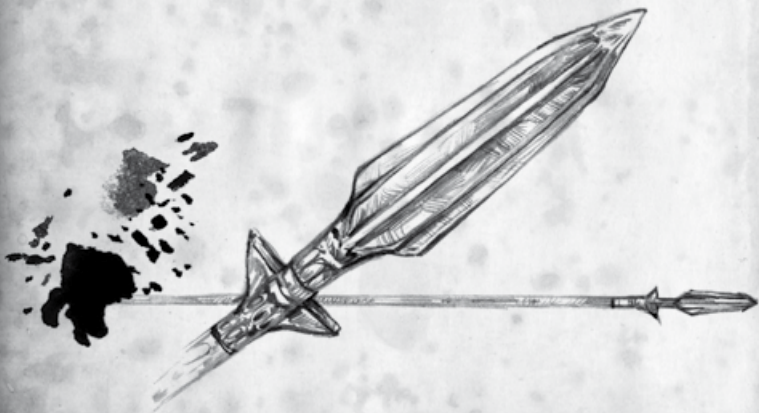


Der Schwarze Speer

»Allein die Hand des Richters der Neun Streiche vermag den Schwarzen Speer zu führen. Wenn er sich zum Kampf erhebt, folgen ihm die Streiter Kors auf Dere, um sich in einem guten Kampf im Angesicht des Gnadenlosen zu beweisen. Wenn der Schwarze Speer in die Schlacht geführt wird, kannst du dich entweder der Armee des Herrn der Schlachten anschließen oder deine ewige Ruhe in den Hallen Borons finden.«

—in Fasar gehörte Legende über die Macht des Schwarzen Speers, 1024 BF

Der Schwarze Speer in der Obhut des Richters der Neun Streiche gilt als die Urform aller Speere. Er soll einst nach dem Abbild des gewaltigen Spießes Razhashthar geschaffen worden sein, der dem Gott selbst Waffe sein soll.





Manche sagen auch, die Waffe sei einst dank einer Vision aus dem Uferschlamm des Mhanadeltas geborgen worden. Bis heute verbreiteter ist aber die Überlieferung, dass Kor selbst die Waffe in die Hände eines Erwählten gab. Als Bewahrer der Lehren des Heiligen Ghorio von Khunchom griff er tapfer und todesmutig ein, als die Zweifler und Gegner unserer Glaubensgemeinschaft den Leib und die Waffe des Heiligen noch in der Arena schänden wollten. Nur mit einem Speer und Kors Wut gewappnet, verteidigte er den Leib des gefallenen Heiligen ohne Rücksicht auf Leib oder Leben gegen den Ansturm der Feinde. Auch als ein Teil seiner Waffe unter einem besonders wuchtigen Angriff zersplitterte, konnte dies seinen Kampfesmut nicht brechen. Unter dem geborstenen Holz kam eine neue Waffe zum Vorschein: die schlanke Gestalt eines dunklen Speers mit neungezackter Spitze von vier Schritt Länge. Es wird überliefert, dass er vom eigenen Blut überströmt noch über den Leibern seiner besiegten Gegner den Namen des Herrn der Schlachten pries und später den ersten Altar mit dem schwarzen Speer einsegnete. Immer noch gilt uns die Waffe als Inbegriff des Guten Kampfes und Sieges, selbst im Angesicht übermächtiger Feinde, weswegen viele Brüder des Blutes neben ihren schweren Klingenwaffen oftmals auch einen solchen Korspieß oder einen Speer mit sich führen.

Sokramor

»Gewaltig war der Leib der dunklen Gigantin, die sich für den Kampf gegen die vieleibige Bestie opferte. Doch keiner der Götter vermochte die eherne Klinge zu heben oder gar zu schwingen. Von der Kraft seines Vaters und der Entschlossenheit seiner Mutter erfüllt, gelang es allein dem Schwarzen Mantikōr, die gewaltige Sokramor als seine Waffe zu beanspruchen.





Das Feuer seiner Kampfeslust sprang auf ihren Leib über, und von heiligem Zorn erfüllt stellten sie sich gemeinsam der Bestie entgegen. In ihrer Blutgier vereint, war Sokramor nun nicht mehr nur eine Waffe, sondern ganz vom Wesen des Herrn der Schlachten erfüllt. So mögest auch du deine Waffe als Teil von dir selbst annehmen und in ihr nicht lediglich ein Werkzeug sehen.»

—Über die Waffen des Herrn der Schlachten, Auszug aus dem Khunchomer Kodex, um 300 BF

Eine der berühmtesten Waffen im Arsenal des Herrn der Schlachten ist die schwarze Klinge Sokramor, welche der Leib der gleichnamigen Gigantin sein soll. Heute kennen wir sie als das Gebirge Schwarze Sichel, damals aber führte der Schwarze Mantikor ihren Leib als Klinge im Kampf gegen die Vielleibige Bestie.

Nach seinem Sieg legte er die Klinge als Mahnmal für die Feinde der alveranischen Ordnung auf Dere nieder und versprach, sie erst in der alles entscheidenden Schlacht gegen das Chaos erneut aufzunehmen. Seither schläft Sokramor, wo heute zerklüftete Gipfel in den Himmel ragen, und wartet auf den Tag, an dem der Drachensohn sie dereinst wieder in die Schlacht führen wird, damit sie Blut trinken kann.

Einige Glaubensgeschwister aus dem Norden behaupten, dass sie das Fauchen der Vielleibigen Bestie noch immer vernehmen könnten, und manch ein Fluss, der dem Gebirge der Schwarzen Sichel entspringt, soll bis zum heutigen Tage noch vom Blut des Kampfes rot gefärbt sein.





Dschadra al'Zul, die blutende Lanze

Die dem Herrn der Schlachten geweihte Dschadra stammt noch aus der Blütezeit der alten Nebachoten. Sie gelangte erst nach dem Krieg der 35 Tage, in dem die Aranier tapfer gegen die Dämonenknechte im eigenen Land kämpften, wieder in unsere Obhut. Das ehemalige Feldzeichen der Sultane von Nebachot ist neun Spann lang und der blutrote, mit feinen urtulamidischen Glyphen bedeckte Schaft mündet in die neunblättrige, schwarze Stoßklinge. Lange Jahre waren Spitze und Schaft getrennt verwahrt worden, und erst in der Gegenwart war es uns dank einiger wackereren Recken vergönnt, sie wieder vereint zu sehen. Der Einsatz der heiligen Waffe ermöglichte den Araniern in der Schlacht vor Zorgan schließlich einen entscheidenden Sieg über die verderbten Oronier. Stellvertretend für die heilige Wut des Geifernden Schnitters über das dämonische Chaos und seine widernatürlichen Horden, führten sie die Waffe damals in die Schlacht und hielten reiche Ernte. Die blutende Lanze wartet heute im Schrein Kors im Dreitempel der Rondra zu Baburin auf ihre nächste große Schlacht. Allein einem Streiter, der sich entschlossen gegen widernatürliche Kreaturen und Dämonenmacht stellt, wird wohl die Ehre zuteilwerden, die Dschadra al'Zul erneut in den Kampf zu tragen.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IV



Die Gemeinschaft des Blutes





»Aus Verzweiflung geboren und von gerechtem Zorn getrieben, erheben sie ihre Waffen. Keine Furcht lähmt ihre Herzen, und die Übermacht des Gegners lässt sie voller Verlangen auf die Aussicht eines blutigen Kampfes erbeben. Ihr triumphierendes Lachen hallt im Gleichklang des Donnerns ihrer Stiefel über das Schlachtfeld und offenbart den Gegnern ihren unaufhaltsamen Siegeszug.«

—Beschreibung der Streitmacht des Schwarzen Mantikors auf Dere, Auszug aus dem Khunchomer Kodex, um 300 BF

Auch wenn sich besonders unsere bornländischen Glaubensgeschwister jüngst stärker mit der Vergangenheit unserer Gemeinschaft beschäftigen, so gibt es neben den Anmerkungen im Heiligen Kodex kaum gesammelte schriftliche Überlieferungen über Geburt und Bestehen unserer Bruderschaft. Aus der Zeit, bevor der Heilige Ghorio seine Zeilen niederschrieb, gibt es nur wenig Verbrieftes über unsere Gemeinschaft. Manch ein Gelehrter behauptet, dass es bei den alten Echsenvölkern verschiedene Verehrungsformen einer Gottheit gegeben haben soll, deren Prinzipien denen des Herrn der Schlachten erschreckend ähnlich sind. Böse Zungen behaupten, die Visionen des Heiligen Ghorio über das Wesen und den Willen des Mitleidlosen seien durch finstere Mächte beeinflusst worden und würden danach trachten, unsere Glaubensgemeinschaft bis heute noch mit dunklen Verlockungen zu verderben.

Tatsächlich existieren heute keine fundierten Aufzeichnungen mehr über die Gründung des ersten Tempels oder die Entstehung unserer Gemeinschaft. Zum einen mag das an den Zugeständnissen liegen, welche unsere eigenverantwortliche und pragmatische, aber meist unstete Lebensart erfordert. Es mag jedoch auch daran liegen, dass viele von uns für den Augenblick leben und





die Namen von Helden und Schlachten vergangener Tage zwar kennen, aber nur wenig Ehrfurcht vor ihrem Andenken haben. Wir wollen dem Atem, der Wut und dem Triumph unseres Herrn nachspüren, aber ohne uns dabei in der Glorie vergangener Tage zu sonnen, wie manch anderer Kult es tut. Was bringt uns die Verherrlichung vergangener Schlachten und Siege, wenn wir sie nicht selbst erleben dürfen? Was sollen wir Pläne schmieden für das Leben nach dem Scharmützel, wenn wir nicht wissen, ob Kor das Blut der Feinde oder unseres fordert?

Einzig das Hier und Heute ist für viele unserer Gemeinschaft von Bedeutung, der ewige Kampf gegen den Feind an der Seite der Kameraden und gegen sich selbst im Angesicht unseres Schlachtherrn. Als gesichert gilt nur, dass nach der Verkündung durch den Heiligen Ghorio erstmals einer aus unserer Mitte zum derischen Streiter Kors erwählt und durch diesen der Grundstein unseres Glaubens gelegt wurde. Die Erkenntnis über die Aufgaben und Stärke des Gnadenlosen ist für jeden Geweihten der erste Schritt auf dem blutigen Pfad des Glaubens. Diesen Weg aber wirst du nicht in staubigen Bibliotheken oder philosophischen Disputen aufgezeigt bekommen, sondern du musst ihn dir selbst erarbeiten – im Schlachtgetümmel zwischen bitteren Niederlagen und dem süßen und blutigen Geschmack des Triumphs auf deiner Zunge, der in deiner Seele widerhallt.

Die meisten Hinweise über das Wirken unserer Glaubensgemeinschaft finden sich heute nur noch in Tempelregistern mit der Beschreibung vergangener Schlachten oder den Listen der Toten in den Tempeln des schweigsamen Totengottes Boron. Vieles kann der Kundige auch aus alten Schlachtberichten, Soldlisten und Verträgen ersehen, doch wirklich zusammengetragen





wird solcherlei Wissen so gut wie nie. Über ein Ereignis gibt es gleich eine ganze Reihe von Aufzeichnungen in alten Chroniken und sogar in den Überlieferungen der Zwölfe: In der Schlacht von Korsforst im Bornland soll der Donnernde Himmelsreiter einst selbst auf Dere zugegen gewesen sein, wo er zugunsten der Theateritter im Angesicht einer übermächtigen Goblinstreitmacht in den Kampf um die Vorherrschaft des Landes eingegriffen haben soll.

Prinzipien des Blutes

Wie sich die Anforderungen an einen Kämpfer mit jedem neuen Kampf erhöhen, so haben sich die Prinzipien unserer Gemeinschaft durch Blut und Stahl mit den Jahrhunderten immer mehr verfestigt. Auch wenn wir alle eigenen, selbstgewählten Idealen folgen, so sind wir doch alle gleich auf dem Schlachtfeld.

Unter dem Banner des Mantikors stellen wir uns jeder Herausforderung und erstreiten in seinem Namen unzählige Siege, ehe wir unseren letzten großen Kampf auf dem ewigen Schlachtfeld antreten dürfen. Als Wegweiser dienen uns vor allem die Inhalte des Khunchomer Kodex, für deren Interpretation und Umsetzung ein jeder Geweihter selbst verantwortlich ist. Dieser Eigenverantwortlichkeit ist es geschuldet, dass jeder Geweihte vor dem Schwarzen Mantikor den gleichen Stellenwert einnimmt. Einige wenige ausgewählte Streiter haben ihre Stärke so deutlich demonstriert, dass sie eine besondere Aufgabe wie die Obhut eines Tempels oder heiligen Artefaktes anvertraut bekommen. Zwar magst du ihnen für ihre herausragende Kraft und ihren Mut Respekt erweisen, doch hat dein Wort vor dem Mitleidlosen genauso viel Gewicht wie das ihrige.

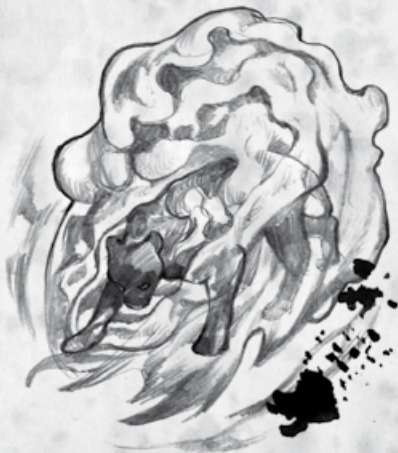




Eine Schwester oder einen Bruder unserer Gemeinschaft erkennst du normalerweise schon von weitem, wenn er Ornat trägt. Sie tragen den blutroten Mantel, auf dem der Schwarze Mantikor als Erscheinungsform des Herrn der Neun tödlichen Streiche prangt. Manches Mal ist hier stattdessen auch der Panther dargestellt.

Noch aus Zeiten des Ersten Heiligen stammt die Tradition des Helmes mit einem langen, dunkelroten Helmbusch. Das Schwärzen unserer Rüstungsteile soll dem dunklen Fell des Schwarzen Mantikors oder Panthers nachempfunden sein, auf dem sich dann das in Schlachten vergossene Blut feucht glänzend abhebt.

Viele Geweihte scheren allein aus praktischen Gründen ihr Haupt- und Barthaar, kurz, um einen Griff des Feindes in das Haar von vornerein zu unterbinden oder um nicht ständig in Rüstungen mit Kettengliedern hängen zu bleiben.





Manche verbrennen ihr abgeschorenes Haar als Gabe an den Herrn der Schlachten und lassen sich auf den kahlen Schädel traditionell Kor zugeordnete Zeichen wie die Zahl neun, ein Oval oder das Schwertkreuz eintätowieren. Auch wenn es kein Verbot hinsichtlich des Tragens schwerer Metallrüstungen gibt, werden diese vor allem in den südlichen Regionen als unwürdige Vorsichtsmaßnahme, wenn nicht sogar als Inbegriff der Feigheit im Kampf, angesehen.

Schlachtordnung und Hierarchie

»Du willst dem Geifernden Schnitter dienen? Müdel, du bist kaum älter als 16 Götterläufe – wo willst du denn schon große Schlachten geschlagen haben? Ach von Stand bist du? Fühlst dich wohl berufen, weil du als Tochter eines Barons schon bei ein paar Kämpfen gegen stinkende Rotpelze dabei warst? Wer soll dich denn ernst nehmen – du hast ja nicht einmal eine Narbe davongetragen! Deine Rüstung sieht auch nicht so aus, als habe sie jemals Bekanntschaft mit einer feindlichen Klinge machen müssen. Geh doch zu der Kriegerakademie nach Baliho oder schreib dich in die Armee ein – da suchen sie solche wie dich. Dem Herrn der Schlachten hast du nichts zu bieten, Schätzchen.«

—Shafikon von Wehrheim, Bruder des Blutes, im Gespräch mit einer Anwärterin, 1035 BF

Nur wer sich in Kämpfen zu beweisen wusste, die dunklen Seiten eines Krieges kennengelernt hat und niemals einer Herausforderung aus dem Weg gegangen ist, mag irgendwann das Bedürfnis verspüren, in den Dienst des Herrn der Schlachten zu treten.





Spricht dich ein solcher Anwärter wegen eines **Noviziates** an, prüfe zunächst die Stärke seines Willens und seiner Entschlossenheit. Wirf ihm dazu mögliche Unzulänglichkeiten und Unerfahrenheit vor, oder zweifle offen an seiner Befähigung als Kämpfer oder Anführer. Ergünde vor allem die Hintergründe seiner Entscheidung für den Dienst am Schwarzen Mantikor und prüfe seine Standfestigkeit, indem du ebendiese infrage stellst.

Er muss dir erst seinen unbedingten Willen beweisen, ehe du dir in einem Zweikampf einen Eindruck von der Stärke seines Waffenarms verschaffst. Gestatte dem Anwärter ein Jahr zu, in dem er an deiner Seite kämpft und Einblick in die Aufgaben der Gemeinschaft des Blutes erhält. Dieser Götterlauf ist gleichzeitig auch die Feuerprobe für seine Eignung, und es liegt in deiner Verantwortung, seine Entschlossenheit und auch seinen Waffenarm vor angemessene Herausforderungen zu stellen.

Wenn er nicht ohnehin bereits den Weg in Borons Hallen angetreten hat, wird er sich mit Abschluss des Noviziates hoffentlich als würdig erwiesen haben. Es kommt aber auch nicht selten vor, dass ein Anwärter aufgibt, oder zögert. Hat er den Ruf des Mantikors noch nicht klar genug vernommen, gib ihm noch etwas Zeit. Wird er ihn niemals hören, lass ihn ziehen.

Ist er aber schlachtgestählt und durch Blut gereinigt, sucht gemeinsam einen der Hochgeweihten auf, dem du nach der Prüfzeit nun den Anwärter zum Dienst am Schwarzen Mantikor anempfehlst. Der Anwärter wird nun aufgefordert zu entscheiden, welches Opfer er zu geben bereit ist, um dem Herrn der Schlachten zu dienen.





Wenn sich auch die meisten als Zeichen ihrer Hingabe für die Opferung des kleinen Zeigefingers der Schildhand entscheiden, gibt es doch keine Vorgaben über die Würdigkeit eines Tributs, den du auf dem Altar des Herrn der Neun tödlichen Streiche bringst. Wenn der Schwarze Prinz der Chimären das Angebot des Anwärters akzeptiert hat, wird dieser als **Bruder des Blutes** in die Gemeinschaft der derischen Streiter aufgenommen. Von diesem Tag an ist er allein dem Donnernden Himmelsreiter Rechenschaft schuldig und gilt allen von uns in Rang und Befähigung als ebenbürtig.

Warum aber folgen wir keiner starren Hierarchie, die doch schon in jeder Söldnertruppe üblich ist, um den Haufen beisammen zu halten? Die Antwort darauf liegt im streitbaren Wesen unseres Gottes und der Erfahrung auf dem Schlachtfeld gleichermaßen begründet. Im Scharmützel sind zu viele Befehlshaber hinderlich für die Moral und Effektivität der Kämpfer. Genauso wenig benötigt daher unsere Gemeinschaft die Führung durch eine Vielzahl an höhergestellten Geweihten. Befehle nehmen wir allein vom Geifernden Schnitter selbst entgegen, denn selbst seine höchsten Vertreter auf Dere können uns nicht von der Verantwortung unserer Taten frei sprechen. Mit dem von ihnen beschrittenen Pfad und ihrer Deutung der Prinzipien des Gnadenlosen sind sie uns Vorbild und vermögen es so, uns einen neuen Blickwinkel auf das Schlachtfeld aufzuzeigen. Doch es obliegt weiterhin dir, mit kalter Berechnung und leidenschaftlichem Eifer, die für dich passenden Herausforderungen auszuwählen.

Die drei höchsten Geweihten unserer Gemeinschaft sind deswegen nicht unsere Befehlshaber, sie verkörpern mit den ihnen anvertrauten Reliquien und Tempeln vielmehr bestimmte Aspekte des Herrn der Schlachten. Ihre Nähe zu ihm gewährt ihnen tiefe





Einblicke in die Mysterien und den Schlachtplan des Geifernden Schnitters. Anhand dieser Einblicke verkünden sie ihre Auslegung der Grundsätze unserer Gemeinschaft. So wie jeder Aspekt des Gnadenlosen den gleichen Stellenwert einnimmt, kann es niemals nur einen höchsten Geweihten geben. So wie ein Kämpfer in unterschiedlichen Situationen die jeweils effektivste Waffe auswählt, dominiert auch in den Konflikten unserer Glaubensgemeinschaft immer ein anderer Aspekt, der durch den jeweiligen Hochgeweihten vertreten und verteidigt wird.

Einige auserlesene Geweihte werden in den Rang eines **Sohns des Mantikors** (weibliche Geweihte: Tochter des Mantikors) erhoben. Diese, oft auch als Hauptmannngeweihter betitelten Streiter, sind als Vorsteher der wenigen Tempel abseits der drei Haupttempel eingesetzt, oder nehmen stellvertretend für die drei Hochgeweihten Schlüsselpositionen in größeren Schlachten und längeren Kriegen ein.

Der **Richter der Neun Streiche** wird von Außenstehenden oft als höchster Geweihter des Kor angesehen, da er nicht nur Träger des Schwarzen Speers, sondern auch Vorsteher des wichtigsten Tempels in Fasar ist. Traditionell verkörpert er mit der von Kor verliehenen Waffe die Aspekte des Guten Kampfes und der Gnadenlosigkeit. Seine Stimme erhebt sich, wenn wir geeint zu einem großen Kampf für die Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung aufmarschieren sollen oder Frevler zu richten sind. Er gilt als Kors stärkster Streiter auf Dere, der seine Kräfte beständig mit beeindruckenden Kämpfen und schier unmöglichen Großtaten unter Beweis stellt. Nicht zuletzt daher wechselt das Amt recht häufig.





Der in Khunchom beheimatete **Hüter des Kodex** gilt als Sinnbild der Söldnerehre und Vertragstreue. In seiner Obhut befindet sich das wichtigste Zeugnis unseres Glaubens: der vom heiligen Ghorio verfasste Khunchomer Kodex. Sein Wort ist maßgebend, wenn Fragen zur Vertragsgestaltung sowie den Rechten und Pflichten der Gemeinschaft aufkommen. In seiner Verantwortung liegt das Beseitigen von Unklarheiten in Hinblick auf Loyalität und Ehre des Söldnerkodex. Dem Hüter obliegt ebenfalls die Entscheidung über die Erweiterung des Khunchomer Kodex, und damit die Verantwortung über die Überlieferung unseres Glaubens.

Die größte Gefolgschaft von Söldnern vereint wohl der **Schlachtenführer** in Al'Anfa unter sich, der den Weg des Guten Goldes sowie den weltlichen Einfluss unserer Glaubensgemeinschaft repräsentiert. Sein Bestreben gilt der Verbreitung unserer Glaubensprinzipien unter Söldnern, sowie dem Ausbau von weltlichen Einflüssen unseres Kultes. Letzteres treibt er vor allem durch den Bau von Kasernen für Söldnertruppen, die Ausbildung von Kämpfern abseits der Kriegerakademien oder das Errichten von Schreinen des Schwarzen Mantikors voran. Seine zahlreichen Kontakte zu weltlichen Auftraggebern und politischen Instanzen ermöglichen es ihm dank seiner Weitsicht, den Einfluss unserer Gemeinschaft und auch die Rechte der Söldner zu stärken.





Die Weihe des Blutes

*»Wenn er dich ruft, wirst du es wissen. Und nun geh mir aus den Augen.«
—Dhamara al'Fahd, der Neunte Streich, zu einem hoffnungsvollen
Anwärter, 1030 BF*

Da unsere Gemeinschaft kein klassisches Noviziat wie die anderen zwölfgöttlichen Kirchen kennt, magst du denken, dass du nur wenig Anleitung auf dem Weg zum Schwarzen Mantikor haben wirst. Die Anwartschaft ist oft kurz, gerade im Vergleich zu einem Noviziat in anderen Tempeln. Doch bedenke dies: Nur wenn du würdig bist, wirst du Gehör bei einem unserer Brüder oder einer Schwester finden. Nur, wenn du dich zuvor im Leben wie auf dem Schlachtfeld bewiesen hast, wirst du würdig sein, Kor zu folgen. Nur wenn du seinen Ruf vernimmst, wirst du ihm ganz gehören.

Die meisten Anwärter finden daher erst spät zu uns. Wir bilden keine unerfahrenen Kinder aus, um ihnen unsere Lehren näherzubringen. Das überlassen wir anderen. Ein Anwärter muss selbst seinen Weg finden, um auf dem Pfad des Mitleidlosen bestehen zu können. Hat er ihn einmal gefunden, lehre ihn, zeig ihm seine Grenzen auf, und trage dafür Sorge, dass er sie stets hinterfragt und herausfordert.

Die Riten einer Weihe in unserem Kult sind so unterschiedlich, wie die verschiedenen Ansichten in unserer Gemeinschaft. Blut spielt ganz sicher immer eine Rolle, selbst bei den Brüdern und Schwestern im Norden, so barbarisch sie es sonst auch finden mögen.





Kor wird mit dir um deine Seele ringen, er wird kämpfen – um dich und mit dir. Der Moment, in dem du ihm deine Seele öffnest, besiegelt deinen wichtigsten Vertrag mit dem Herrn der Schlachten selbst. Stelle sicher, dass du zuvor hart verhandelt hast! Es ist ein erhebender, ein berauschender Augenblick. Ihm wirst du auf den Schlachtfeldern nachsehen, denn er ist die Verheißung von Kampf und Blut und dem ewigen Schlachtfeld, das dich dereinst erwartet.

Es gibt in der Geschichte unserer Gemeinschaft einige Beispiele, dass Kor seine Streiter selbst gewählt hat, wie ein Kundiger Schlachtenführer seine Waffen für den bevorstehenden Kampf wählt. Der heilige Ghorio war der erste, der seinen Ruf vernahm, weitere sollten ihm folgen. Wenn du das Wirken des Schwarzen Mantikors in jemandem erkennst, zögere nicht, ihn an deine Seite zu rufen. Es mag sein, dass er Anleitung braucht, weil er seine gottgegebene Kraft nicht in geordnete Bahnen zu lenken vermag. Wenn er aber ein unbelehrbarer Tor ist, lass ihn ziehen. Kor wird die Seinen schon erkennen!

Das Arsenal der Gemeinschaft des Blutes

»Es gibt genauso wenig die eine richtige Waffe, wie es nur einen wahren Gott in Alveran gibt. Eine Waffe hat die Aufgabe, dem Gegner zum Verhängnis zu werden, wenn eine fähige Waffenhand sie ins Feld führt. Solange der Feind letztendlich bezwungen wird, ist die Frage nach den verwendeten Mitteln absolut unwichtig.«

—Diskussion zwischen einem Bruder des Blutes und einem Rondra-geweihten über die Verwendung von Armbrüsten, Zweimühlen, 1033 BF







Da du selbst unter der Vielzahl verschiedener Glaubensauslegungen die für dich passende wählen musst, wäre es müßig an dieser Stelle alle möglichen Ansichten aufzuzeigen. Doch solltest du zumindest grundlegende Kenntnis über die Ausprägung der vier größten Strömungen unserer Gemeinschaft haben, denen du in Aventurien immer wieder begegnen wirst. Den größten Einfluss mögen wohl die Lehren der südaventurischen Gemeinschaft haben, da diese durch die drei wichtigsten Geweihten in Fasar, Al'Anfa und Khunchom vertreten werden. Durch das immerwährende Kräfteressen der drei Geweihten und dessen Auswirkungen haben jedoch die drei anderen großen Strömungen deutlich Zuwachs.

Die Gemeinschaft des Blutes in den südlichen Gefilden

»Urtümlich und heißblütig, so würde ich die meisten Geweihten des Schwarzen Mantikors der südlichen Gefilde beschreiben. Im Unterschied zu vielen anderen Regionen Aventuriens werden sie von Bevölkerung wie Herrschenden als unabhängige kirchliche Gemeinschaft wahrgenommen. Wen wundert es, wenn doch drei der ranghöchsten Geweihten im Süden residieren und mit dem Khunchomer Kodex sowie dem Schwarzen Speer die wichtigsten Artefakte der Kirche hier aufbewahrt werden? Die Rituale des Kults muten seltsam archaisch an, und ein zentrales Element ihrer Zeremonien ist die Opferung von Blut, wobei hier zwischen Eigenblut, Tieropfern und der Hinrichtung von Verbrechern oder Deserteuren erschreckenderweise kaum ein Unterschied gemacht wird. Für uns Außenstehende wirken die Geweihten des Südens noch fremdartiger als ihr nördliches Pendant, wenngleich sie sicher ebenso inbrünstig und leidenschaftlich für den Erhalt der zwölfgöttlichen Ordnung streiten.«

—aus den Aufzeichnungen der Avesgeweihten Desideria Firunen, Mengbilla, 1028 BF





Der größte Teil unserer Glaubensgemeinschaft entstammt dem Süden Aventuriens. Bedingt durch das etablierte Söldnerwesen, die zahlreichen Ausbildungsstätten für Gladiatoren sowie den Stellenwert, den Macht und Reichtum noch vor einem erhabenen Stammbaum einnehmen, haben wir uns als eigenständig respektierte Kirche abseits der Gemeinschaft der göttlichen Leuin etablieren können. In dieser Region wurden dem Herrn der Schlachten die meisten Tempel erbaut. Mit dem Haupttempel in Fasar, dem Tempel des Mantikors in Al'Anfa sowie dem Haus des Kodex in Khunchom befinden sich hier außerdem die bedeutsamsten Tempelhallen unserer Gemeinschaft. Entsprechend ehrerbietig begegnen sowohl Auftraggeber als auch der einfache Mann unseren Geweihten, deren Einsatz als Truppenführer im Kampf hoch geschätzt und sehr gut bezahlt wird.

Die große Zahl an Geweihten und gläubigen Söldnern hat mit den Jahren viele Traditionen etabliert, die auch die Glaubensgeschwister außerhalb inspiriert haben. Dank der großen Verbreitung ihrer Ansichten begegnet man der Kirche dort meist mit Respekt und Toleranz, selbst im Hinblick auf ungewöhnliche Glaubensauslegungen und Riten. Geweihte bekennen sich meist zu einem der Hochgeweihten, deren Anhängerschaft durch die entsprechende Blasonierung zu erkennen ist. Der schwarze Panther auf dem blutroten Mantel steht für den Al'Anfaner, der schwarze Korpispeiß für den Fasarer und das neunfach geschasste Feld für den Khunchomer Hochgeweihten. Neben dem traditionellen Korpispeiß ist die Dschadra als Anlehnung an die Blutende Lanze der Nebachoten wie auch der Doppelkhunchomer unter Geweihten des Südens verbreitet. Als Rüstungen bevorzugen sie normalerweise gehärtete Lederrüstungen, Spiegel- oder Ringelpanzer.





Allzu schwere Rüstungen, wie etwa ein Plattenpanzer, sind bei warmer Witterung nicht nur unpraktisch, ihr Träger gilt schnell auch als feige.

Die Gemeinschaft des Blutes im Norden

»Schwierig von Ehre oder Prinzipien bei denen zu sprechen, wechseln sie doch ihre Loyalität schneller, als andere ihr Schwert säubern können. Zuverlässige Kämpfer sind sie schon, vorausgesetzt du hast einen vernünftigen Kontrakt mit ihnen und dem Söldnerpack geschlossen. Ich hab gehört, dass sie sich sogar manchmal nach Auslaufen eines Vertrags gegen ihren ehemaligen Auftraggeber wenden. Obwohl sie dem Schwert der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondrakirche, unterstehen, folgen sie einem eigenartigen Kodex, der weit von den achtbaren Prinzipien der Himmelsleuin entfernt ist. Du solltest auf sie nur zurückgreifen, wenn du wirklich keine andere Wahl oder sowieso einen großen Anteil Söldner unter deinem Banner vereint hast. Mit denen kommen die Geweihten des Donnernden Himmelsreiters recht gut aus, ganz anders als mit uns Akademiekriegern.«

—Mordan von Tiefflingen, Abgänger des Königlichen Kriegerseminars zu Punin, 1034 BF in Perainefurten

In Mittel- und Nordaventurien stießen die Prinzipien der Gemeinschaft des Blutes oft auf wenig Verständnis. Das mag an den feudalen Strukturen der Reiche dort liegen, Einfluss hat sicher aber auch die traditionelle Ausbildung der Ritter und Kriegerakademien, die seit jeher auf die ehrenhafte Rondra als Schutzherrin setzen. Die starke Präsenz der Rondrakirche in vielen Reichen und der Einfluss des Adels bekräftigen auch heute das Misstrauen, welches die Bevölkerung den Geweihten des Kor vielerorts entgegenbringt. Die Menschen hier haben oft nur wenig übrig für unsere Ideale.





Das Recht des Stärkeren macht ihnen ebenso Angst, wie die Opferung von Blut auf dem Pfad des Guten Kampfes. Die wechselnden Loyalitäten unserer Glaubensgeschwister, um dem Weg des Guten Goldes zu folgen, werden oft mit einem Mangel an Ehre gleichgesetzt, wenn man ihnen nicht direkt Verrat vorwirft.

Doch der Tribut der vergangenen Kriege, und der damit verbundene Bedarf an käuflichen Kämpfern, hat selbst hartnäckigen Gegnern die Notwendigkeit unserer Anwesenheit verdeutlicht.

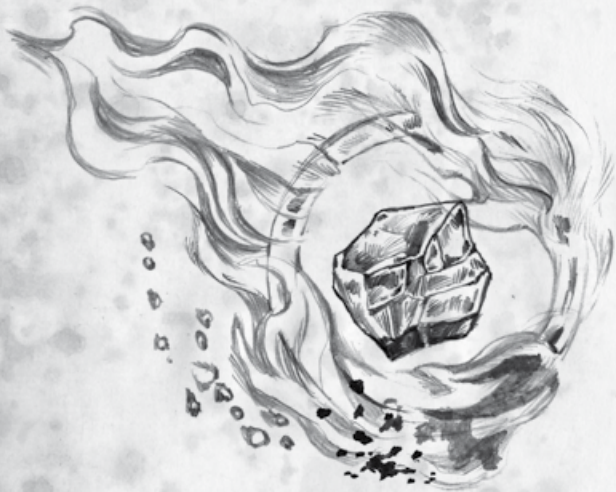
Bedingt durch den starken Einfluss der Rondrakirche, sehen unsere nördlichen Brüder des Blutes sich eher in der Rolle des dunklen Kämpfers, der vorprescht, wo die ehrenhaften Diener der Alveransleuin zögern oder zum Scheitern verurteilt sind. Sie sehen sich als stärkste Verteidigungswaffe im Arsenal der zwölfgöttlichen Kirchengemeinschaft. Dass man sie wie austauschbare Söldner mit riskanten Aufgaben betraut oder in selbstmörderischen Stellungen in der Schlachtfeldordnung positioniert, sehen sie aber meist dennoch nicht als Herabwürdigung an. Es ist vielmehr eine Herausforderung ihrer Fähigkeiten, und wenn sie sich wacker schlagen, können sie nicht nur über ihrer Gegner triumphieren, sondern auch zugleich die Verachtung ihrer Verbündeten entkräften.

Die langsam wachsende Bedeutung von Kor und seinen Streitern hat im Laufe der letzten Jahre auch abseits von Rondras heiligen Hallen einige neue, ihm zugedachte Schreine entstehen lassen. Diese dienen vor allem zahlreichen Söldnern als Treffpunkt, um sich beispielsweise der Truppe eines Geweihten anzuschließen, einen Rat in Hinblick auf einen Vertragsabschluss oder möglichen Auftraggeber einzuholen oder um sich auf gesegnetem Boden die Prinzipien des Schwarzen Mantikors in Erinnerung zu rufen.





Außer den Kämpfern auf dem Schlachtfeld fühlen sich auch einige Scharfrichter dem Mitleidlosen verbunden. Wo sie vielerorts als ehrlos gelten, auch wenn sie lediglich nach getanem Richtspruch ihr grausiges Werk verrichten, wenden sich manche dem Drachensohn zu, dessen Karfunkelherz keine Gnade kennt. Im Dienste von Rondras Scharfrichter vollstrecken sie die zwölfgöttliche Ordnung und tun das, wofür andere zu feige oder sich schlicht zu fein sind.



Bei der Darstellung des Herrn der Schlachten findet man im Norden selten die klassisch tulamidische Variante, in welcher die Chimärenform als eine Mischung aus Mensch, Löwe und Skorpion dargestellt wird. Im Norden wird die menschliche





Kopfform häufig durch ein Löwenhaupt ersetzt, vielleicht auch, um die Nähe zur göttlichen Mutter Rondra zu betonen. Der rückwärtige Teil ab dem Bauch aber endet in einem geschuppten Leib mit dem Schwanz eines Drachen. Viele Geweihte geben klassischen Waffen wie Schwertern, Anderthalbhändern und Zweihändern den Vorzug gegenüber Stangenwaffen. Ihre traditionelle Rüstung besteht oft aus einem Kettenhemd oder anderen aus Kettengeflecht gefertigten Rüstungsteilen. Ungewöhnlich viele von ihnen tragen sogar die im Süden so verpönten schweren Metallrüstungen.

Die Gemeinschaft des Blutes in den dunklen Landen

»Besiegt, aber nicht tot, geschlagen, aber nicht zerbrochen trat der Streiter, den man Blutfaust nannte, aus dem Zwielficht. An seiner Waffe klebte das Blut Unschuldiger, und seine Hände hatten denen Gewalt angetan, die er zu schützen gelobt hatte. Der dunkle Rausch des erzdämonischen Widersachers war stärker als sein Wille gewesen. Doch verlor er sich nicht in sinnloser Reue, noch beugte er sein Haupt oder richtete sich gar durch das Schwert für seine Taten. Wilde Entschlossenheit erfüllte ihn, als er vor dem Gnadenlosen einen Schwur ablegte: Er würde seine Klinge so lange in den Dienst derjenigen stellen, die unter seinen Taten leiden mussten, bis er seine Willensstärke vor dem Gnadenlosen bewiesen hätte.

In diesem Landstrich wirst du den herausforderndsten Kämpfen und gefährlichsten Versuchungen gegenüberstehen. Hier wirst du deinen größten Siege oder deine letzte Niederlage erleben.«

—Hanulf Streitschlichters Bericht über die Versuchung eines Glaubensbruders in der Wildermark durch den Widersacher Rondras, 1034 BF





Die Überreste der Schattenlande, so noch immer Heptarchen mit Dämonenmacht gebieten, sind für die Gemeinschaft des Blutes ein ewiges Schlachtfeld. In teils lebensfeindlicher Umgebung haben sich zahlreiche Gegner verschanzt, die das Chaos der dämonischen Widersacher mehren und unvorstellbares Leid über die zwölfgöttlichen Lande bringen. Jeder Schritt in das besetzte Gebiet birgt eine neue Herausforderung und jedes Anzeichen von Schwäche kann den eigenen Tod bedeuten. Doch jeder besiegte Feind und das vergossene Blut deiner Gegner stehen für den Triumph des Herrn der Schlachten in seinem ewigen Kampf gegen das Chaos.

Die rauschhaften Lehren des Mitleidlosen und seine fast greifbare Nähe stellen für uns nicht nur ein Geschenk, sondern vor allem die Prüfung unserer Glaubensfestigkeit dar. Wo das Blut pulsiert und die Gefühle erkalten, vernehmen wir auch das Wispern der dunklen Versprechungen viel deutlicher. Wenn das Recht der Starken ohne zwölfgöttliche Ordnung herrscht, ist der Pfad zu grausamer Rache und genussvollem Schlachten geebnet. Für nicht wenige von uns mag dies die wohl größte Herausforderung ihres Lebens sein. Besonders in dem verderbten Landstrich mussten bereits viele erkennen, dass körperliche Stärke und Selbstbeherrschung ohne einen gefestigten Charakter und eiserne Willenskraft allein dem Feind Nutzen bringen.

Jahre sinnloser Grausamkeit und Hoffnungslosigkeit haben die dort lebenden Kämpfer abstumpfen lassen, und manche haben sich mit der Zeit gefährlich weit von den zwölfgöttlichen Prinzipien entfernt. Mit dem Verständnis und Wissen um die dunklen Seiten eines Krieges ohne Ehre oder Mitleid obliegt es uns, die Führung dieser Verlorenen zu übernehmen. Dank der Lehren des Herrn der Schlachten können wir es vollbringen, ihre Seelen gegen die dämonischen Verlockungen zu wappnen.





Glücklicherweise wirst du in solchen Gegenden aber auch auf viele jüngere und frisch geweihte Glaubensgeschwister treffen. Die zahlreichen Kriege haben einen pragmatischen und wehrhaften Menschen-schlag geformt, der die Prinzipien des Geifernden Schnitters nur all-zu gut versteht und sich in ihnen wiederfindet. Auch einige unserer Brüder und Schwestern aus anderen Ländern haben in der Finsternis der Schattenlande eine neue Heimat gefunden. Häufig tragen sie als Wappenzeichen ein blutrotes Oval auf schwarzem Grund, das ihre Hingabe an den ewigen Kampf und ihre Zugehörigkeit zu den um-kämpften Landen verdeutlicht. Die wenigsten der frisch geweihten Brüder dort verfügen über eine Kämpferausbildung oder genügend Gold, um den traditionellen Korpieß als Waffe auszuwählen. Neben der ersten erbeuteten Waffe eines Gegners bevorzugen Geweihte des Gnadenlosen einfache, aber wuchtige Waffen. Äxte zu einer oder zwei Händen, oder die berühmte Barbarenstreitaxt sind keine Seltenheit. Aber auch von Morgenstern, Streitkolben oder sogar einer erbeuteten Ochsenherde wurde mir berichtet.

Die Gemeinschaft des Blutes im Land des schwarzen Bären

»Ehre allein kann deine Seele nicht schützen, wenn der Rausch des Kampfes heiß durch deine Adern pulsiert. Wo der Herr der Schlachten durch sein kaltes Herz aus Karfunkel seine Blutgier zu zügeln vermag, musst du deinen Zorn mit eisernem Willen in geordnete Bahnen lenken, auf dass deine Waffe nicht zum Werkzeug der Widersacher der zwölfgöttlichen Ordnung werde. Miteinander in Einklang sind Rausch und Wille tödliche Waffen in unseren Händen. Erhebe dich zum guten Kampf, denn er allein vermag dir guten Sold einzubringen.«

—Bornjeff Sewerski, Bruder des Blutes, über die Bedeutung von Disziplin, 1036 BF





Im Bornland werden, selbst viele Jahre nach ihrem Untergang gegen die Priesterkaiser, die Ideale der Theateritter hochgehalten, die einst im Namen Rondras das Land von den Goblins eroberten. Hier erfuhr der erste Heilige Ghorio von Khunchom die Wahrheit und erkannte Kor als Rondras Sohn.

Vor allem bei Seesöldnern, anderen Mietschwertern und einigen wenigen Adligen findet unser Kult Anklang. Eine weitere große Rolle nimmt für unsere bornländischen Schwestern und Brüder die Ergründung der Vergangenheit unseres Glaubens ein, und die spirituelle Bedeutung, welche Rondra ihrem dunklen Sohn Kor zugedacht hat.

In der bornländischen Auslegung können die Aspekte des Guten Goldes und des Guten Kampfes nicht sinnvoll getrennt voneinander betrachtet werden. Sie gehen stets Hand in Hand. Um auch im Chaos eines Kampfes noch im Einklang mit den zwölfgöttlichen Glaubenslehren handeln zu können, kontrollieren sie mit einer Mischung aus der Ehrhaftigkeit seiner Mutter und der eisernen Disziplin seines Vaters ihre Gier nach Blut für den Herrn der Schlachten. Der Verlust ihrer Selbstbeherrschung im Kampf ist für sie schnell gleichbedeutend mit einem Scheitern angesichts der dunklen Verlockungen Xarfais*, der Rondras ewiger Widersacher ist. Denn vor allem diese Kontrolle über ihre Kampfeslust unterscheidet sie als Streiter der göttlichen Ordnung von einem seelenlosen Schlächter, der den Erzdämonen in die Hände spielt.

*Ja, ich habe es getan. Ich habe seinen Namen niedergeschrieben. Du musst deinen Feind nicht nur fürchten, du musst ihn auch kennen!





Im Gegensatz zu den aus dem Süden stammenden Geweihten legen sie großen Wert darauf, sich von blutrünstigen Ritualen abzugrenzen. Ihre Vorstellung eines Guten Kampfes erinnert dafür stark an den rondrianischen Ehrenkodex, und auch der heilige Ghorio diente einst Rondra, bevor er als erster Streiter Kors berufen wurde. Unsere Brüder und Schwestern im Bornland mögen uns so manches Mal aufgrund ihrer Ehrvorstellungen fremd erscheinen, doch sind sie ein wichtiges Glied in unseren Reihen, wenn wir entschlossen gegen den Feind stehen.

Das ungewöhnlich stark ausgeprägte Gemeinschaftsgefühl und die klare Definition der Glaubensaspekte rücken den Korglauben im Bornland manchmal sehr nahe an die Kirche der Leuin heran. Und vielleicht gerade deswegen gibt es nur wenige, die zum Herrn der Schlachten beten oder sogar ihr Leben ganz in seinen Dienst stellen. Unsere Gemeinschaft ist klein im Norden. Möglicherweise, weil die Bornländer es schätzen, dass man auch unabhängig von Standesdünkel und Geburtsrecht seinen Wert in unserer Gemeinschaft beweisen kann. Dies ist besonders in einer Gegend keine Selbstverständlichkeit, wo die Bronnjaren oft selbstherrlich über ihr Land und ihre Leibeigenen gebieten, und sich dabei auf uralte Traditionen und Ehre berufen, ohne auch nur eines von beiden wirklich zu kennen.





Die Gemeinschaft der Alveransleuin

»Natürlich darfst du Bedenken haben, dass wir unseren Feinde mit dieser Falle in den Rücken fallen werden. Am besten, du führst den Trupp an, der unsere Gegner frontal angreift. Ich halte mich dann im Hintergrund und greife ein, wenn ich sehe, dass Ruhm und Ehre den Schlachtenverlauf doch nicht zu unseren Gunsten wenden können. Du hast damit den Ruhm des ehrenvollen Kampfes für dich allein, und ich erledige die Drecksarbeit und hole uns am Ende dann noch den Sieg ein.«

—pragmatischer Vorschlag eines Korgeweihten vor der Schlacht, geäußert vor einer aufgebrachten Rondrageweihten, gehört im Krieg der Drachen, 1028 BF

Das Verhältnis zur Kirche der Ronda ist nicht immer leicht und erinnert so manches Mal an das Verhältnis einer Mutter zu ihrem rebellischen Sohn. Die Natur unseres Glaubens macht eine starre Hierarchie oder gefestigte Strukturen unnötig, auch wenn uns dies den Umgang mit weltlichen oder anderen kirchlichen Institutionen oftmals erschwert. In den Tulamidenlanden oder im Süden mag dies gar nicht so sehr auffallen, denn hier ist der Rondraglaube meist mystischer, rauschhafter und oft weit weniger von den ritterlichen Idealen des Nordens geprägt. Mancherorts werden Mutter und Sohn sogar gemeinsam verehrt, oder zumindest hat man grimmen Respekt für den anderen Kult übrig.

Vor allem in Mittelaenturien wird unsere Gemeinschaft jedoch weithin nur als einer von vielen Orden in der Kirche der Alveransleuin wahrgenommen, der folglich dem Oberhaupt der Rondrakirche untersteht, dem Schwert der Schwerter. In Hinblick auf die Vorteile einer solchen Zusammenarbeit haben wir uns bis heute nicht allzu offen dagegen ausgesprochen.





Solange das Schwert der Schwerter die Eigenverantwortlichkeit unserer Geweihten nicht infrage stellt und nicht etwa den Fehler begeht, uns Befehle erteilen zu wollen, soll es mir recht sein. Wir vertreten schließlich dieselbe Ordnung, wenn auch auf unterschiedlichem Weg.

Nicht alle Geweihten der Leuin begegnen uns mit solcher Weitsicht. Viele Rondrianer sind schnell bereit, uns Ehrlosigkeit vorzuwerfen, weil wir den effektiven Kampf predigen und ihn viel lieber sogar noch selbst bestreiten. Lass sie, sage ich. Es liegt nicht an uns, sie eines Besseren zu belehren. Sie sind tapfer, mutig und stehen als Schild und Wehr für jene ein, die ihres Schutzes bedürfen. Uns aber werfen sie vor, dass wir selbstsüchtig und kampfesgeil sind, dass wir uns eitel und selbstherrlich über Regeln hinwegsetzen, die sie für sich als richtig erachten.

Nicht immer wird dir der Gegner auf dem Schlachtfeld so begegnen, wie sie es sich wünschen. Dass die Geweihten der Ronda auch dann nicht von ihren hochritterlichen Idealen lassen wollen, wenn sie größten Schrecken entgegentreten oder es sie das Leben kosten könnte, kann man ganz unterschiedlich betrachten: Man kann es alveranschreind dumm finden, oder aber man hat Respekt für diese Wahl. Und letzteres rate ich jedem, wenn er ihr Beharren auf einen ehrenhaften Kampf verlacht oder vor Wut einen hochroten Kopf bekommt.

Du hast deine Entscheidung für den Weg des Schnitters getroffen, lass sie ihren eigenen Pfad beschreiten. Sie werden dir verlässlich den Rücken oder die Flanke decken, viele von ihnen sind herausragende Kämpfer. Und das Beste: du weißt eigentlich fast immer, womit du zu rechnen hast. Wenn du dich unbedingt mit ihnen messen willst, nur zu. Bist du stärker, wird der Schwarze Mantikor sicher laut schallend lachen, droben in Alveran.





Gemeinschaften und Orden unter dem Banner des Schwarzen Mantikors

»Ich schwöre dir, ich hörte schon Golgaris Schwingen rauschen, als der Feind auf uns zumarschierte. Verdammt noch eins, dabei hatte der Hauptmann doch gesagt, die wären uns an Mannstärke weit unterlegen. Zwei überlegten schon, lieber zu desertieren, da begann der Diener des Gnadenlosen lautstark Forderungen in den bewölkten Himmel zu brüllen. Er riss sich das Kettenhemd und alle Kleidung vom Leib, sodass wir erst dachten, er sein nun endgültig ein Fall für die Noioniten. Und dann stand da plötzlich diese riesige Echse, die uns mit kalten Augen musterte, als wüsste sie genau, dass wir kurz davor waren wegzulaufen. Sie reckte mahnend ihre Krallen in unsere Richtung und stürmte dann direkt auf das feindliche Heer zu –und wir hinterher. Ich weiß nicht wieso, aber wir erhoben die Waffen und folgten ihm blindlings. Ich schwöre dir, noch nie habe ich einen Kampf so intensiv erlebt! Jeder gefallene Gegner und jede geschlagene Wunde hat in mir den Hunger nach mehr geweckt. Als meine Waffe schließlich auf keinen Widerstand mehr traf, schaute ich mich um. Wir hatten alle Feinde getötet, aber neben mir standen nur noch der alte Herion und der Geweihte, die das Wüten der Schlacht überlebt hatten. Doch ich habe mich seitdem niemals lebendiger gefühlt als im Gewühl einer Schlacht. So kam es, dass ich mein Schwert in den Dienst desjenigen gestellt habe, der unsere Truppe tagtäglich in neue herausfordernde Kämpfe führt.«

—der Söldner Edorian Dargel aus Gallys über sein erstes Zusammentreffen mit seinem Hauptmann, einem Geweihten des Kor, 1031 BF







Auch wenn er oftmals keinem Orden, geschweige denn einer festen Gemeinschaft angehört, ist jeder unabhängige Kämpfer, der für Sold seine Klinge in den Dienst anderer stellt, ein Streiter der Armee Kors auf Dere. So er sich bewährt hat, wird er später auf dem ewigen Schlachtfeld an deiner Seite kämpfen. Dir aber obliegt es, ihm schon zu Lebzeiten die Prinzipien unseres Gottes aufzuzeigen und ihn auf den richtigen Pfad zum Sieg zu führen. Wie unsere Gemeinschaft selbst, so folgen auch die verschiedenen Orden eigenen Idealen. Die Hierarchie kann streng sein oder locker, die Kämpfer mehr auf sich gestellt oder dem strengen Wort eines Anführers folgend. Geweiht sind meist nur wenige, manchmal sogar keiner. Dafür gibt es einfach nicht genug von uns.

„Orden kommt von Ordnung“, hat mir mal ein kluger Mann gesagt, der heute nicht mehr unter uns weilt. Aber genau eine solche sucht man vergebens, wenn man die Laienbünde nebeneinander betrachtet, die meist nur einen oder wenige Geweihte in ihren Reihen wissen. Sie sind einfach zu unterschiedlich, Söldnerhaufen oder Elitesoldaten mit eigenem Glaubensbild, eigenen Ritualen und Wertevorstellungen. Innerhalb eines solchen Bundes mag es durchaus Ordnung geben, manchmal vielleicht sogar mehr, als gut tut.

Einige Gladiatorenschulen im Süden lassen ihre Kämpfer für den Schwarzen Mantikor in die Arena treten, um ihm einen guten Kampf zu bieten. Aber sind sie deswegen gleich ein Orden? Ist eine Söldnertruppe gleich ein Orden, sobald sie einen Geweihten in ihren Reihen weiß?

Kors Prinzipien berühren die Herzen vieler siegeswilliger Kämpfer, von denen sich einige zu starken Einheiten zusammengeschlossen haben, die gemeinsam zahlreiche Kriege und Schlachten überdauert haben. Sollen sie doch selbst wissen, was sie tun, solange sie den Herrn der Schlachten erfreuen, soll es uns allen recht sein.





Rukkab'al'Tulamidya, die Tulamidischen Reiter

»Vier Schwadronen leichte Reiter, für drei Monde. So lange du unseren Sold zahlen kannst, Effendi, stellt das kein Problem dar. Und glaube mir, den Zahltag solltest du besser nicht verpassen.«

—Miralay Temyr al'Damacht ibn Tarik*

Als größte korgläubige Einheit solltest du die Tulamidischen Reiter zumindest vom Namen her kennen. Ihren ursprünglichen Sitz haben sie in Fasar, von dort führten sie in ihren besten Zeiten rund 1.000 Klingen in den Kampf. Die hauptsächlich berittenen Einheiten werden oft von einem der unsrigen in den Kampf begleitet. Doch auch ohne geistlichen Beistand ist ihnen der Weg des Guten Goldes ebenso in Fleisch und Blut übergegangen wie der tägliche Umgang mit der Waffe.

1034 BF zerfiel die Gemeinschaft nach dem Tod ihres Anführers jedoch in zwei eigenständige Einheiten, wobei der größere Teil unter Fadlan al'Orhima ibn Gaftar in Fasar verblieb. Die zweite Einheit verließ die Stadt am Gadang unter Führung von Temyr al'Damacht ibn Tarik, auf der Suche nach guten Kontrakten. Selbst oben im Norden, in der Wildermark, sollen sie gekämpft haben.

Beide Fraktionen erkennst du an einem gelb-violetten Banner, und sie tragen auch heute noch hauptsächlich typisch tulamidische Waffen und Rüstungen. Einzeln anheuern kannst du niemanden aus dieser Einheit. Normalerweise wird ein Vertrag über den Miralay oder einen dazu berechtigten Agha geschlossen.

*Falls du nicht aufgepasst hast oder aus dem Norden stammst: Das ist so was wie ein Oberst. Es gibt zwei von denen. Und nein, die Tulamidischen Reiter werden nicht von einer glutäugigen Schönen namens Miralay angeführt! Verdammt, vielleicht hätte ich dich das glauben lassen sollen... Und der Agha ist der Hauptmann, nur damit das auch klar ist.





Für die Zustimmung eines Vertrages sind für sie jedoch einzig harte Münzen und nicht die Pflichten des Auftrages maßgeblich, sagt man. Die tun fast alles für Geld, weswegen es sich schon viele Glaubensgeschwister zur Aufgabe gemacht haben, die Prinzipien des Guten Kampfes und der Söldnerehre unter den Tulamidschen Reitern zu verbreiten.

Der Schwarze Bund des Kor

»Deinen Mut hast du schon einmal bewiesen, schließlich stehst du vor mir. Lass uns sehen, wie es um deine Kampfkunst bestellt ist. Wenn du neun Runden gegen den Korporal bestehst, wirst du vielleicht auch deine erste Schlacht überstehen.«

—gehört von einer Rekrutierungsoffizierin in Al'Anfa, 1031 BF

Die aus Al'Anfa stammenden Kämpfer sind in einem Regiment strukturiert und genießen einen Ruf als blutrünstige und furchtlose Kämpfer in der ersten Schlachtreihe. Wenn ihr Feldzeichen mit dem schwarzen Panther gesichtet wird, erstürmen sie bereits todesmutig die Stellung des Feindes und fallen mit gnadenlosem Blutdurst über ihre Gegner her. Sie dienen furchtlos im städtischen Moloch, auf den Schwarzen Galeeren sowie in den undurchdringlichen Dschungeln Meridianas.

Die Kompanien bestehen hauptsächlich aus heißblütigen Jungspunden, denn selbst in Friedenszeiten erleben die meisten kaum das dreißigste Lebensjahr. Ihre Hingabe an den Kampf ist bemerkenswert. Ein Jammer, dass sie vom al'anfanischen Militär ausgenutzt werden und oft in aussichtslosen Angriffen zum Einschüchtern des Feindes geopfert werden. Die Männer und Frauen machen die Drecksarbeit und werden immer dann vorgeschickt, wenn es außer dem eigenen Leben wenig zu gewinnen gibt.





Aber andererseits: Wo sonst bietet sich eine so gute Gelegenheit zu kämpfen? Wo sonst erwarten dich im Leben solche Herausforderungen? Nicht zuletzt daher schließen sich auch immer wieder Geweihte ihrem Bund an.

Der Orden des Schwarzen Löwen

»So eng wie die Aufgaben des Herrn Boron mit denen des Herrn der Schlachten verwoben sind, ist unser Schicksal mit den Dienern der Stadt des Schweigens verknüpft. Unser Opfer stärkt Kors Reihen auf dem ewigen Schlachtfeld, und alle niedergestreckten Feinde vergrößern das Reich des Unergründlichen.«

—Korisande von Pailos, Schlachtenführerin und Vorsteherin des Ordens des Schwarzen Löwen

Der al'anfanische Orden des Schwarzen Löwen ist eine der wenigen Einheiten, deren Kommandanten direkt einem Hochgeweihten unterstehen – dem Schlachtenführer im Al'Anfaner Tempel des Mantikors. Es gibt unter ihnen keine einheitliche Bewaffnung oder Rüstung, denn sie eint vor allem ihre Hingabe an den Herrn der Schlachten. Zu erkennen sind sie am Mantikorbanner und einen Wappenrock mit silbernem Löwen auf schwarzem Grund. Viele Anwärter im Süden absolvieren einen Teil ihres einjährigen Noviziats in dieser Einheit. Zum Großteil sind die Ordensmitglieder jedoch gestandene Kämpfer, und sie wissen auch einige Geweihte in ihren Reihen.

Die Schwarzen Löwen wurden auf Anraten des ehemaligen Patriarchen Al'Anfas, Bal Honak gegründet, und seither sind sie eng mit der Macht in der Perle des Südens verwoben. Manch Geweihter aus nördlichen Gefilden betrachtet es mit Argwohn, dass sie heute noch immer heikle Aufträge für die Stadtoberen übernehmen.





So sollen sie etwa bei Aufständen hart durchgegriffen haben, auf den Plantagen wie in der Stadt. Aber auch hier rate ich dir: Bilde dir besser dein eigenes Urteil. Hier dienen einige große Kämpfer, die dir dereinst auf dem ewigen Schlachtfeld begegnen mögen.

Die Ritter des immerwährenden Kampfes

»Wer die Lehren des Drachensohns verstehen will, muss vor allem Verständnis für das Erbe seines Vaters entwickeln. Nur mit eiserner Beherrschung vermagst du die heiße Lust des Kampfes zu zügeln und wirst von der kalten Ruhe seines Karfunkelherzens erfahren.«

—Dhamara al'Fahd, Neunter Streich der Ritter des Immerwährenden Kampfes

Weniger als Orden denn als Einheit sind die korgefälligen Akademiengardisten der Drachenei-Akademie in Khunchom anzusehen. Sie wurden einst durch den mächtigen Magier Rohal den Weisen ins Leben gerufen, und wachen seither über die Hallen der altehrwürdigen Magierschule. Ihre geschwärzten Rüstungen unter dem blutroten, neunfach schwarz geschachteten Mantel wirken ebenso fremdartig und kalt unter den schillernden Magiern, wie es ihre Träger sind. Auch wenn sie nach außen hin der Akademie verpflichtet scheinen, fühlen sie sich wohl einzig dem Drachensohn und seinem Vater Famerlor verpflichtet. Gerüchteweise sollen sie über das Erbe zahlreicher Drachen wachen, die ihren ewigen Schlaf unter den Hallen der Akademie halten sollen.

Ihre Anführerin wird ehrfurchtsvoll der Neunte Streich genannt, und sie muss nur selten Wort oder Waffe erheben, um Furcht in den Herzen ihrer Gegner zu säen.





Die Kor-Knaben

»Pah, glaubt ihr Menschen ruhig weiter, dass Angroschs Knappin sich mit einem Drachen eingelassen hat! Natürlich wurde Kor mit dem Zorn Rondras in der heiligen Esse des Großen Vaters geschmiedet.«

—Worhak Sohn des Worgrim, Hauptmann der Kor-Knaben

Eine recht ungewöhnliche Einheit sind die ausschließlich zwergischen Kämpfer, welche sich unter dem Banner des Felsspalters auf rotem Neuneck sammeln. Ihre Verehrung des Drachensohnes wird von anderen Zwergen skeptisch betrachtet, denn wenig hassen die Angroschim mehr als drachische Zauberei, seit in grauer Vorzeit der goldene Drache Pyrdacor ihre Stollen verheerte. Manche von ihnen glauben daher nicht an ein drachisches Erbe des Mantikors, andere wiederum sehen in Kor einen ebenso erbitterten Gegner Pyrdacors, wie sein Vater Famerlor es gewesen sein soll.

Auch wenn die meisten der Kor-Knaben nicht unbedingt die gleichen Vorstellungen wie wir vom Wesen des Mantikors haben, so folgen sie doch einem Ehrenkodex, der unseren Prinzipien des Guten Goldes und des Guten Kampfes sehr nahe ist.

Ihr erstes Banner stellt die persönliche Leibgarde des zwergischen Hochkönigs in der Feste Okdrâgosch in den Trollzacken – der übrigens auch Gründer und langjähriger Anführer der Einheit war. Das nenn ich mal einen König!





Opfergaben und Gottesdienst

Gleich dem Naturell des Schwarzen Mantikors zeigst du deine Verbundenheit und den Dank für seine Unterstützung am passendsten, wenn du noch von dem heißen Feuer eines Kampfes be-seelt bist. Deine Triumphrufe sollen über das Schlachtfeld erklingen, während das Blut der Feinde noch über den Boden rinnt, und der Schmerz deiner Wunden sich mit dem süßen Gefühl des Sie-ges vermengt. Kor sind vor allem die Gaben genehm, die du durch harte Kämpfe und große Opfer errungen hast, wie beispielsweise die Waffe eines bezwungenen Gegners oder die wertvollsten Stük-ke deines Plündergutes.

Zahlreiche überlieferte Rituale offenbaren dir, wie du die Gier des Gnadenlosen durch Eigenblut, Tieropfer und das Blut von be-siegten Feinden zu stillen vermagst. In seinen heiligen Tempeln kannst du deine Kräfte mit gefährlichen Kreaturen oder deinen Glaubensbrüdern in blutigen Kämpfen messen. Unvergesslich sind vor allem jene triumphalen Andachten, in denen die Worte des Gnadenlosen durch den Mund eines seiner Streiter verkündet werden und du einen kostbaren Einblick in jenes rauschhafte Ge-fühl erlangst, welches dich nach dem letzten Sieg durchdringen wird, ehe du auf seinem ewigen Schlachtfeld dienen darfst.

Oft wirst du auf dem Schlachtfeld selbst zum Drachensohn beten, in einem der Schreine im Tempel seiner löwengleichen Mutter oder an einem nur ihm zugedachten Ort.

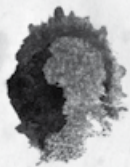






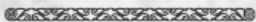
Die wenigen Tempel des Mitleidlosen sollen dir Rückzugsort und Schlachtfeld zugleich sein. Manche von ihnen ähneln im Bau passenderweise einem Arenarund, einer Kaserne oder sind mit den Waffen der Besiegten und Gefallenen erbaut, wie Teile des Tempels in Gareth. Meist lassen nur wenige Fenster Licht hinein, um so an die dunklen Zeiten des Krieges zu gemahnen, während der Geruch frisch vergossenen Blutes und das Klirren aufeinanderstreichender Waffen den Kampf auf dem ewigen Schlachtfeld symbolisieren.

Neben dem traditionellen Schwertkreuz finden sich in den Tempeln vor allem respekteinflößende Abbilder des Herrn der Schlachten in seinen verschiedenen Gestalten sowie das Oval als Sinnbild für den nie endenden Kampf auf dem ewigen Schlachtfeld. In der Bauweise finden sich immer wieder Anspielungen auf die heilige Zahl Kors, wie zum Beispiel neuneckige Fenster und Türen oder neun dunkle Gänge, die in die Tempelhalle führen.





V



Der Khunchomer Kodex





»So sei es einem jeden Streiter frei gestellt, in wessen Dienste er seine Klinge stellt. Gewissenhaft prüfe er die Forderungen und Versprechen seines Auftraggebers und im Besonderen, ob die Erfüllung seiner Pflichten den Prinzipien des Schwarzen Panthers entspricht.«

—Von Recht, Pflicht und Verantwortung, Auszug der Originalausgabe des Khunchomer Kodex, um 300 BF

Vom spirituellen Wert des Khunchomer Kodex abgesehen, beinhaltet das heilige Buch unserer Glaubensgemeinschaft wichtige Vorgaben für die Erstellung eines angemessenen Söldnerkontraktes. Bei den entsprechenden Passagen im Kodex handelt es sich jedoch nicht um ein festgeschriebenes Vertragswerk, wie Außenstehende oft fälschlicherweise vermuten. Die Ausführungen des heiligen Ghorio im Kodex behandeln vielmehr die Beschreibung eines angemessenen Verhaltenskodex für Söldner und deren Rechte sowie deren Pflichten im Angesicht des Herrn der Schlachtfelder. Beispiele für Verträge aus mehreren Jahrhunderten und Kommentare wurden erst später ergänzt und finden sich in den Anhängen des Buches.

Die meisten Passagen führen die Beobachtungen des Heiligen Ghorios auf, welche er auf den Schlachtfeldern Aventuriens gesammelt und anschließend bewertet hat. Einen sehr hohen Stellenwert nehmen dabei das Einhalten der Vertragstreue und ein rechtschaffenes Verhalten ein, welche die Grundlage für einen anzustrebenden Ehrenkodex eines Söldners sind.

Der Begriff ›Ehre‹ ist für einen Kämpfer in den täglichen Grausamkeiten des Krieges nur schwer zu definieren und einzuhalten, wenn er seinen Waffenarm für guten Sold feilbietet. Grundsätzlich unterscheidet sich die im Kodex beschriebene Söldnerehre





sehr stark von den ehrenhaften Prinzipien eines ausgebildeten Kriegers, adligen Ritters oder angesehenen Schwertgesellen. Im Vordergrund steht bei der Söldnerehre vor allem nicht der Dienst an weltlichen Institutionen oder Persönlichkeiten oder das Verfolgen eines hehren Ideals. Viel wichtiger ist die Verantwortung eines Kämpfers, durch sein Verhalten Ordnung ins Chaos der Schlachten zu tragen und durch ein gefestigtes Wesen den dunklen Versuchungen der dämonischen Widersacher in Form von Grausamkeit und Gleichgültigkeit zu widerstehen. Denn die Einhaltung des Kodex durch alle Beteiligten dämmt den Einfluss der widernatürlichen Mächte in den Wirren des Krieges deutlich ein und verleiht dem auf sich gestellten Söldner die Gewissheit, sich trotz seiner käuflichen Loyalität angemessen verhalten zu haben. Als grobe Verstöße werden Schändung von Personen oder Getier sowie das Brandschatzen erobelter Gebäude angesehen. Auch die Tötung von am Kampf unbeteiligten Personen ist nicht gefällig. Erst wer aus freien Stücke eine Waffe aufnimmt und sich im Kampf stellt, ist ein würdiger Gegner.

Die Frage, ob einem Fliehenden nachgesetzt werden sollte, oder man eine Aufgabe zwingend akzeptieren muss, ist jedoch nicht so eindeutig geklärt. Besonders die ursprünglichen Texte des Heiligen sind hier sehr durch seinen früheren Ehrenkodex als Diener der Alveransleuin geprägt, doch auch er ist hier zu keinem eindeutigen Urteil gekommen. In späteren Ergänzungen wird solches Tun mal verdammt, mal ausdrücklich befürwortet.

Sollte dir eine Lektüre vergönnt sein, wirst du auf viele weitere Widersprüche stoßen: Ein unentschuldigbares Verhalten ist die absichtliche Misshandlung von Kriegsgefangenen. Die Hinrichtung unterlegener Kämpfer schein hingegen eine akzeptable Lösung zu sein.





Nimm solche Themen zum Anlass, sie für dich auf dem Schlachtfeld zu prüfen, oder sprich mit anderen darüber. Letztendlich gibt es keine Gebote unserer Kirche, nur ein Ideal, nach dem wir alle streben. Was du zu tun bereit bist und was nicht, das musst letztlich du entscheiden, denn nur du selbst bist verantwortlich für deine Taten. Der Kodex kann uns nur Leitlinie sein.

Die genauen Soldbedingungen eines Vertrages obliegen immer dem einzelnen Kämpfer oder bei etablierten Söldnertruppen dem jeweiligen Anführer und deren Verhandlungsgeschick. Da Ausgestaltung des Vertrages sowie Bezahlung regional, und auch je nach Auftraggeber sehr unterschiedlich gehandhabt werden, gibt es keinen allgemein anerkannten Soldanspruch oder gar eine Mindestentlohnung für angeheuerte Kämpfer. Der Kodex geht aber insbesondere darauf ein, wie wichtig die Kenntnis der genauen Vertragsbedingungen ist und welchen Wert in diesem Zusammenhang zumindest rudimentäre Fähigkeiten im Rechnen, aber auch im Lesen haben. Wenn du über solche Fähigkeiten nicht verfügst, halt dich an jemanden, der es kann. Und zeichne niemals einen Vertrag, dessen Inhalt du nicht kennst, schon gar nicht mit deinem Blut. Früher oder später wirst du sonst den Kürzeren ziehen, ich verspreche es dir!

»Grundsold von 2 Groschen pro Tag, dazu einmalig drei Arme voll Plündergut als Anteil. Bei schweren Verletzungen ausreichend Silber, um die Wunde zu bedecken. Kein Schänden oder Brandschatzen. Die Gefolgschaft endet nach sieben Wochen, gezählt ab dem siebzehnten Peraine des Jahres 1032 BF, gesiegelt vor dem Herrn der Schlachten.«

—beispielhafte Bedingungen eines Söldnervertrages aus Norburg, neuzeitlich





Ein auf sich allein gestellter Kämpfer sollte vor allem sein Gegenüber gut einschätzen können und bereits im Vorfeld Erkundigungen über seinen Auftraggeber einholen. Ein grundlegendes Interesse an den äußeren Umständen des Konflikts, für den man angeheuert werden soll, ist ebenfalls wichtig für die Einschätzung des Kontraktes und der Bezahlung. Sieh dir genau an, wer gegen wen zu Felde zieht und auf welcher Seite du stehen willst. Besonders bei Adelsfehden oder wenn Kirchen involviert sind, solltest du stets gut abwägen. Manchmal kann man sich hier mächtige Feinde auf der Gegenseite machen, und nicht jeder wird akzeptieren, dass du lediglich deine Klinge und Kampfkraft verkauft hast, nicht aber unbedingt auch die Ansichten deines Auftraggebers teilst. Manchem fällt es leichter, sich für einen Zweck zu verkaufen, den er gutheißt, einem anderen ist es gleich, solange es nur einen guten Kampf zu erwarten gibt und die Bezahlung stimmt. Scheue dich niemals davor, hart zu verhandeln. Du bietest dich und deine Dienste feil und weißt wohl am besten selbst, was dir ein Auftrag wert ist. Die Kunst dabei ist aber, sich mit dem Auftraggeber letztendlich zu einigen. Denn er hat klare Vorstellungen davon, was ihm deine Dienste wert sind. Passt es aber einfach nicht, zieh weiter. Er wird einen anderen finden, oder auch nicht. Und du ebenso.

»Schluss mit dem Gejammer! Du selbst hast den Vertrag vor dem Schwarzen Mantikör geschlossen und besiegelt. Deine Loyalität und dein Leben gehören bis zum Ende des Götterlaufes uns. Solltest du den Vertrag brechen, werden wir dich jagen wie einen rüudigen Hund und dafür sorgen, dass du niemals wieder deine Schwert-hand mit falschen Versprechungen feilbieten kannst. Nächstes Mal hinterfragst du besser genauer die Bedingungen deines Vertrages,





anstatt habstüchtig den Grundsold hoch zu verhandeln. Dein Platz ist nun an vorderster Front und du wirst entweder deine Gegner besiegen oder dir keine Sorgen mehr über die Verwendung des dir zustehenden Soldes machen müssen. Denn dann gibt es höchstens noch Sterbegeld. Oder hast du das etwa nicht mit ausgehandelt? Schön blöd!«

—ein Söldnerführer zu einem aufbegehrenden Söldner, kurz vor einer aussichtslosen Schlacht, 1028 BF

Wie wertvoll die schriftliche Niederlegung bei einer Anwerbung ist, erfahren viele Kämpfer meist erst im Nachhinein – insbesondere wenn sie von Auftraggebern mit zweifelhafter Moral angeheuert wurden. Sofern keine der Vertragsparteien des Schreibens mächtig oder keine Zeit für das Ausformulieren eines Vertrages vorhanden ist, formuliere dennoch genauestens deine Rechte. Achte aber vor allem auch auf die dir damit auferlegten Pflichten. Was immer auch geschieht, wie immer die äußeren Umstände sein mögen, diese gilt es zu erfüllen, egal wie sehr du zu einem späteren Zeitpunkt den Abschluss des Kontrakts vielleicht bereust. Sorge außerdem dafür, für die getroffene Abmachung stets einen Zeugen an deiner Seite zu haben. Nimm dir immer genügend Zeit, die genauen Bedingungen für deine Dienste auszuformulieren, denn sie sind es, die deine Handlungen bestimmen und für die du für die Dauer der Verpflichtung einstehen musst.

Üblicherweise endet ein einmal geschlossener Vertrag nach Ablauf einer bestimmten Frist. Dies mag eine Schlacht sein, eine Woche, ein Mond oder Jahr und Tag. Längere Verpflichtungen solltest du meiden, denn dann bleiben dir nur wenige Möglichkeiten zum Nachverhandeln oder zum Ausstieg.

Überlege dir gut, ob du dich länger an einen einzigen Dienstherrn bindest. Besonders vorsichtig sei, wenn jemand dir unterbreitet,





bis zum Ende eines Konflikts zu dienen. Wer entscheidet denn, wann ein Krieg wirklich zu Ende ist, wenn nicht eine Seite vollständig aufgegeben wurde?

In beiderseitigen Einverständnis kann ebenfalls die Aufhebung eines Vertrags beschlossen werden, dies ist aber in der Regel eher selten. Jeder geschlossene Vertrag stellt ein Versprechen an den Herrn der Schlachten dar, deine Waffe voller Inbrunst einzusetzen und für den Sieg zu streiten. Hoffe deshalb nicht auf die Unterstützung eines Geweihten, wenn du einen Vertrag lösen willst – hast du akzeptiert, bist du gebunden. Wenn dich dein Auftraggeber übervorteilt hat, lerne daraus und mach es beim nächsten Mal gefälliger besser.

»Das Grundrecht eines jeden Kämpfers nach dem Sieg ist der Anspruch auf die Besitztümer der Unterlegenen. Als Vorrecht des Stärkeren obliegt es ihm außerdem, über Leib und Leben der Besiegten zu entscheiden.«

—Von Recht, Pflicht und Verantwortung, Auszug der Originalausgabe des Khunchomer Kodex, um 300 BF

Sei dir, unabhängig von der Natur deines Vertrags, der Verantwortung im Umgang mit den dir zugestanden Rechten stets bewusst. Gerade weil du als Sieger deine Überlegenheit bewiesen hast, obliegt dir mit diesem Privileg auch der maßvolle Umgang bei der Ausübung dieses Rechts. Wenn dein Kommandant solche Dinge entscheidet, achte sein Wort, wenn dir die Entscheidung obliegt, sei maßvoll.





Einem besiegten Dorf sämtliche Lebensmittelvorräte im Winter zu nehmen oder das gesamte Vieh für die Siegesfeier abzuschlachten ist ebenso erbärmlich wie der Verkauf der Familien von unterlegenen Gegnern in die Sklaverei. Auch wenn es im Eifer des Gefechts immer wieder zu Handlungen abseits der vom Kodex beschriebenen Vorgaben kommen mag, obliegt es deiner Verantwortung, diese möglichst zu verhindern und im Zweifelsfall die Übeltäter zur Rechenschaft zu ziehen. Wenn du Frevel siehst, zögere auch nicht, einen Geweihten des Gnadenlosen hinzu zu rufen.

Hinweise zum Vertragsabschluss

Es gibt unzählige Fallstricke in Vertragswerken, die mit phexischer Schläue und hesindegefälliger Klugheit eingewoben wurden. Stelle daher immer sicher, dass entsprechende Privilegien und Prämien in deinem Vertrag festgehalten sind: Pensionen nach dem Ausscheiden aus dem Dienst und natürlich das Sterbegeld. Lasse dir eine angemessene Bestattung zusichern, für den Fall, dass du in der Schlacht fallen solltest. Achte auf ein klar festgelegtes Versehrtengeld bei nachhaltigen Verwundungen oder Verkrüppelungen, auf Sturmgeld für besonders riskante Einsätze oder Blutgeld für jeden getöteten Gegner. Es gibt manchmal sogar Wartegeld, das vor einem Einsatz gezahlt wird, damit die Truppe sich bereithält und kennenlernen kann. Im Krieg der Drachen im Horasreich war das beispielsweise keine Seltenheit, und so wurde oft gezahlt, um einem Konkurrenten die Männer und Frauen vor der Nase wegzuschnappen, auch wenn man sie gerade gar nicht zum Einsatz bringen konnte. Und dann ist da noch das berühmte Stehgeld, das gezahlt wird, damit man sich die Beine in den Bauch steht, selbst wenn es nicht zum Kampfeinsatz kommt – das ist natürlich meist bedeutend niedriger als der reguläre Sold.







Lass dich nicht über den Tisch ziehen und suche den Beistand eines erfahrenen Mitkämpfers, oder besser noch: Geh zu einem von uns, der sein Handwerk versteht. Wir können dir erfahrene und umsichtige Ratgeber sein, als Zeugen von bestem Leumund dienen und für einen gerechten Handel sorgen, der den Schwarzen Mantikor erfreut und selbst Phex vor Neid erblassen ließe. Auch wenn du dich betrogen glaubst, kannst du dir Hilfe suchen, so du die Sache nicht selbst regeln kannst. Aber suche uns nicht wegen Nichtigkeiten auf, sonst wirst du im besten Falle verlacht.

Hinweise zum Vertragsbruch

Nicht immer herrschen einheitliche Vorstellungen in unserer Glaubensgemeinschaft, einig sind wir uns jedoch in einer Sache: Ein willentlicher Vertragsbruch kommt einem Verrat an den Idealen des Grimmigen Schnitters gleich. Hüte dich darum, einen solchen zu begehen! Ein solcher Frevel sollte nie ungesühnt bleiben, und nicht selten wird sogar dein Rat oder Urteil verlangt werden, wenn es einen entsprechenden Vorfall gab.

Unlautere Anwerber und Auftraggeber müssen damit rechnen, dass sie nur schwer noch Waffenvolk in ihre Dienste nehmen können, so das Wort eines Geweihten erst einmal nach außen gedrungen ist. Und wenn überhaupt, dann nur gegen einen saftigen Preisaufschlag.

Nicht selten kommt es sogar vor, dass ein Korgeweihter Deserteure oder Vertragsbrüchige ausfindig macht, um sie entweder vor ein passendes Gericht zu bringen oder um ein gesprochenes Urteil im Namen der Gemeinschaft des Blutes selbst zu vollstrecken.





VI



Gebete und Anrufungen,
Schlachtgesang und Rituale





Vielen unserer Gebete ist gemein, dass es bei ihnen weniger auf den Wortlaut, sondern vielmehr auf einen ungebrochenen Kampfeswillen des Streiters ankommt. Unsere Verbundenheit zu Kor benötigt keine starre Hierarchie oder Regeln und es liegt allein in unserem Ermessen, wie wir dem Schwarzen Mantikor am besten dienen und welche Schlachten seiner würdig sind. Die hier aufgeführten Gebete sollen dir als Anregung dienen, mit welchen Worten du die Aufmerksamkeit des Herrn der Schlachten erregen und in seinem Namen zu sprechen vermagst.

Im Kampf und in der Schlacht

Die meisten bekannten Gebete und Anrufungen vor einer Schlacht sind nicht nur bei der Gemeinschaft des Blutes, sondern auch bei Söldnern weit verbreitet. Gemeinsam intonierte Anrufungen dienen vor allem zur Stärkung des Kampfgeistes deiner Truppe sowie der Einschüchterung deiner Gegner.

[Vorbeter]

Bruder des Blutes,

lass uns furchtlosen Herzens über das Schlachtfeld schreiten!

[alle]

MUT!

[Vorbeter]

Schwarzer Mantikor,

lass unsere Waffen in den Reihen unserer Feinde wüten!





[alle]
BLUT!

[Vorbeter]
*Dir, der Du lachend über das Schlachtfeld schreitest,
schenken wir unseren Triumph!*

[alle, ehe sie sich in die Schlacht stürzen]
SIEG!
Blut für Kor,
Tod für den Feind,
Sieg für uns!

Rückst du mit eingeschworenen Kameraden auf den Feind zu, kannst du ihn mit dem lauten Gleichschritt deiner Truppe einschüchtern. Das Ende einer Zeile des Gebetes begleite deine Truppe mit einem aggressiven Brüllen, während sie gleichzeitig die Waffen triumphierend in die Luft heben oder auf ihren Schild schlagen. Mit der Intonierung der letzten Zeile startet ihr schlussendlich den Sturm auf die feindlichen Linien.

Unser Marsch schreitet unaufhaltsam voran.
Das Banner kündigt unsren Triumph an.
Unsre Klingen hungern nach Blut.
Unser Blut kocht vor Wut.
Des Mantikors donnernder Schritt ist unser Geleit.
Unsre Herzen von Mitleid befreit.
Vernehmt unseren Siegeswillen im Chor.
Als Lohn winkt der ewige Kampf des Mantikor.
Neun Schritt vor – Blut und Sieg für Kor!





Die Anrufung des Gnadenlosen ist keine demütige Bitte um göttlichen Beistand. Sie ähnelt oft vielmehr einer Herausforderung oder Verhandlung. Nur die Schwachen wimmern und betteln um Gnade. Wenn du aber siegen willst, ist dies deiner nicht würdig. Während des Gebetes legst du Kor dar, was du zu opfern bereit bist und welche Unterstützung du dafür einforderst. Inständiges Flehen ruft nicht nur bei anderen Korgeweihten, sondern auch den meisten Söldnern verächtliche Blicke hervor, und es ist sehr unwahrscheinlich, dass dein Betteln bei dem Herrn der Schlachten Gehör finden wird.

*Donnernder Himmelsreiter, Dir zu Ehren gilt mein Sieg.
Verleih mir die Stärke, über meine Feinde lachend zu triumphieren.
Mein Spieß wird blutige Ernte für Dich einfahren.
Lass mein Blut kochen und mein Herz erkalten.
Dir erbring ich einen guten Kampf.
Allein dir opfere ich das Blut und die Schreie meiner Gegner.
Für den Sieg!*

*Unbarmherziger, lass Deine Kraft in mich fahren,
auf dass ich Dein Urteil über die Widersacher
der zwölgöttlichen Ordnung vollstrecke!
Mit neun Schnitten opfere ich Dir das Blut der finsternen Mächte
und bringe Ordnung in das blutige Chaos der Schlacht.
Meine Waffe sei dein Richtschwert,
mein Kampfeswillen zeuge von deinem unaufhaltsamen Triumph!*





Nach Kampf und Schlacht

Ist der Feind geschlagen, liegt es an dir, dem Herrn der Schlachten den versprochenen Tribut zu zollen. Nach einem Triumph genieße mit deinen Kameraden den Rausch des ausklingenden Kampfes und lobpreise durch Siegesparolen oder laute Anrufungen seine Macht. Verinnerliche jedes Mal aufs Neue, dass nur den Starken der süße Geschmack des Sieges gebührt, und dass ein jedes Ende eines Kampfes der Auftakt für die nächste große Schlacht ist. Aber die Augenblicke zwischen den Kämpfen gehören allein dir, und du solltest sie in vollen Zügen auskosten und dein hart erkämpftes Leben genießen.

Entschlossenheit und Stärke haben wir bewiesen.

Mit Stahl und Blut zollen wir Dir, Schwarzer Mantikör, Tribut!

*Führe unsere Klingen zum nächsten guten Kampf,
lass uns neue Siege für dich erringen!*

Solltest du jedoch versagt haben, ist es an dir, schnellstmöglich eine neue Herausforderung anzugehen und deine Stärke unter Beweis zu stellen. Nicht jede Schlacht kannst du gewinnen.

Hier gehen die Meinungen unserer Glaubensgeschwister stark auseinander. Manche glauben, dass es keine achtbare Rechtfertigung für eine Niederlage gibt. Einzig der Sieg zählt, denn er ist es, der die Starken von den Schwachen unterscheidet. War dein versprochener Sold für den Schwarzen Prinz der Chimären vielleicht zu gering oder nicht angemessen, um von seinem Kampfeswillen erfüllt den Sieg zu erstreiten? Vielleicht warst du auch einfach zu schwach oder zu feige? Manchmal liegt es an dir, dass eine Schlacht verloren geht, mal an deinen Kameraden. Oder der Feind war zu mächtig, um bezwungen zu werden. Kor liebt die Sieger, aber noch viel mehr liebt er den





Guten Kampf, in dem du dich wacker geschlagen hast. Überlebe, lerne aus deinen Fehlern, und suche den nächsten Guten Kampf, in welchem du dich beweisen kannst. Zu viele Kämpfer sterben jung einen sinnlosen Tod, weil sie ihre Grenzen nicht kennen. Du willst viele Schlachten in Kors Namen schlagen, du willst, dass dein Tod bedeutsam genug ist, dass er dich auf sein ewiges Schlachtfeld ruft? Aus Dummheit oder falsch verstandenem Ehrgefühl oder Größenwahn zu verrecken gehört nicht dazu.

*Geifernder Schnitter, ich werde erneut streiten,
Gnadloser, ich werde mich als würdig erweisen,
Mitleidloser, führe mich zum Schlachtfeld,
Scharfrichter, nimm dieses Blut als Versprechen, dass mich nichts
mehr aufhält.*

*Unbarmherziger, der nächste Sieg ist mein,
Herr der Schlachten, mein Schwertarm sei auf ewig Dein!*

Unabhängig von Sieg oder Niederlage ist es, besonders in Abwesenheit eines Geweihten des Herrn Boron, deine Aufgabe, dich der Gefallenen des Kampfes anzunehmen. Zolle den Toten Respekt, auf dass ihre Seelen Einzug in Borons Hallen erhalten können. Wenn niemand einen Segen über die Toten sprechen kann, magst auch du dies übernehmen.

*Dir, der lachend über das Schlachtfeld schreitet,
empfehlen wir die Seelen der Gefallenen an!
Auch wenn ihr Schwertarm nicht stark genug war und
ihr Kampfeswillen brach,
lieferten sie uns einen Guten Kampf und opferten ihr Blut für Dich.
So, wie Du uns dereinst auf das ewige Schlachtfeld führen wirst,
geleite Golgari und diese Seelen sicher in Borons Hallen.*





Gebete und Anrufungen im Alltag

»Die Nähe des Herrn der Schlachten kannst du nicht allein im Kampf erfahren. Im Siegestaumel nach einer Schlacht, bei jedem Schritt eines stundenlangen Marsches zum nächsten Schlachtfeld oder der gemeinsam verbrachten Nachtwache mit Waffengefährten, dienst du seinen Prinzipien. Du musst lernen, nicht nur im Kampf eine Herausforderung deiner Stärke zu sehen. Die schwierigsten Kämpfe wirst du nicht nur dank deiner Waffen, sondern vielmehr mit Beharrlichkeit und Willensstärke gewinnen.«

—Roderian Klingentreu, Bruder des Blutes, Wehrheim, 1036 BF

Um die langen Stunden des Marschierens von Schlachtfeld zu Schlachtfeld zu erleichtern, kennen auch Söldner zahlreiche Lieder, welche die Stimmung heben und den Zusammenhalt der Truppe stärken sollen. In der Gemeinschaft des Blutes ist vor allem dieses Lied recht beliebt, da die neun Strophen relativ einfach zu merken und mitzugrölen sind. Der Rhythmus kann außerdem recht gut an das Marschtempo der Truppe angepasst werden.

*Hör das Donnern unserer Stiefel,
tausendfach es hallt,
für Gold und Blut und Kampf,
marschieren wir ohne Halt.*

*Sorgn uns nicht um Gestern und Morgen,
fühlen keinen Schmerz,
weder Dämon noch den Tod,
fürchtet unser Herz.*





*Das Banner flattert wild im Wind,
unaufhaltsam unser Gang,
lehrn die Feinde schnell das Fürchten,
fliehn vor unsrer Stiefel Klang.*

*Suchen neue Gegner gierig,
hungrig nach dem Sieg,
lassn uns führn vom Gnadenlosen,
durch den blut'gen Krieg.*

*Hör das Klirren unserer Waffen,
verkünden Feindes Tod,
besiegen werden wir alle Gegner,
verhöhnen ihre Not.*

*Für guten Kampf und Gold und Ehre,
stehn wir unsern Mann,
keiner mag uns aufzuhalten,
siegesgewiss unser Gesang.*

*Alte Wunden, tiefe Narben,
keine reuen wir,
für den Lohn und Kor zu Ehren,
sind wie heute hier.*

*Seite an Seite wir bald streiten,
keiner steht allein,
höchster Lohn das ew'ge Schlachtfeld,
auf immer sein Streiter sein.*

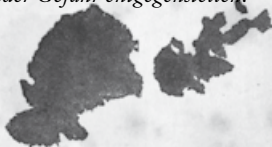




*Wolln uns bald des Sieges freuen,
vergessen ist die Pein,
Blut und Kampf und Sold und Sieg,
halten Einzug ein.*

Bei größeren Schlachten oder Belagerungen obliegt es dir außerdem, die Gemeinschaft der dir unterstehenden Kämpfer zu stärken und sie bestmöglich auf die bevorstehende Begegnung vorzubereiten. In einem festen Lager solltest du zur Rondrastunde die Männer und Frauen zusammenrufen und ihren Kampfeswillen mit Anrufungen des Herrn der Schlachten stärken. Indem du ihren Mut und ihre Zuversicht stärkst, vertreibst du Angst, Verzagt-heit und Zweifel aus ihrem Sinn. Besonders letzterer birgt meist die größte Einfallpforte für niederhöllische Versuchungen.

*Schwarzer Mantikör, blicke auf Deine neuen Streiter herab.
Ihre Klingen wollen für Dich streiten,
Ihr Mut von Deiner Stärke kündet,
Ihr Sieg soll Deinen Ruhm mehren.
Erfülle sie mit Deinem Feuer,
auf dass sie durch die Reihen ihrer Feinde wüten.
Leihe ihnen Deine kalte Entschlossenheit,
auf dass sie sich jeder Gefahr entgegenstellen.*





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





VII



Liturgisches Wirken





»Auch wenn er der Sohn Rondras ist und seine Geweihten sicherlich der göttlichen Ordnung dienen mögen – mir jagen die niederhöllische Angst ein! In dem Tempel ging es zu wie auf einem Schlachtfeld. Da kämpften Geweihte gegeneinander, als ob sie sich abschlachten und nicht nur ihre Kräfte miteinander messen wollten. Selbst angesichts ihrer blutüberströmten Leiber lachten manche wie von Hesinde verlassen und ihre Augen waren von einer unheimlichen Gier erfüllt. Eine kahlköpfige Frau zeichnete mehrere seltsame Symbole mit einem scharfen Messer in ihr Fleisch und ließ das frische Blut über die Altarplatte rinnen, während ihr Kampfgefährte eine Handvoll Gold darauf fallen ließ. Der erschreckendste Moment war aber der, als mir gewahr wurde, dass ich meinen Wanderstab in beiden Händen hielt und mein Blick auf der Suche nach einem passenden Gegner durch die Menge schweifte. Ich wollte kämpfen, lechzte danach, mich zu beweisen und endlich mehr zu sein als nur ein zaudernder Federkratzer. Das war der Augenblick, wo ich Fersengeld gab und mir schwor, nie wieder einen Fuß in einen Tempel des Schwarzen Mantikors zu setzen.«

—entsetzter Bericht eines neugierigen Gelehrten nach seinem Besuch des Kortempels in Mengbilla, 1026 BF

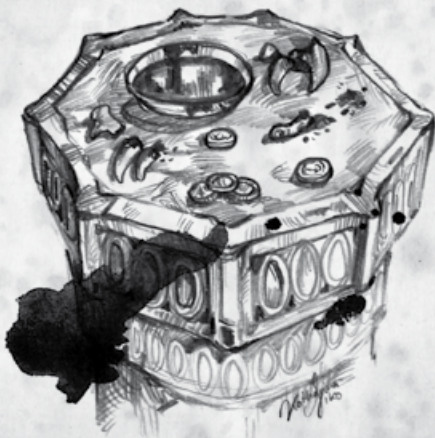
Das Wirken von Liturgien und Ritualen unserer Gemeinschaft hat viel mit dem Vorrücken einer unaufhaltsamen Armee gemein – wir sind lautstark, durchschlagend und angsteinflößend. So wie das heiße Blut Rondras und Famerlors durch die Adern des Herrn der Neun tödlichen Streiche pulsiert, lassen wir uns vom Rausch der Nähe Kors erfassen. Ohne Furcht oder Scheu rufen wir seine Namen und preisen seine Macht, während unsere Hand unbeirrbar den Opferdolch zu seinen Ehren führt. Erfüllt von der kalten Entschlossenheit eines Karfunkelherzes zögern wir nicht und gehen jeden Weg bis zum bitteren Ende – ob im Kampf oder bei einem Ri-





tual zu seinen Ehren. Je mehr wir uns im Einklang mit dem Wesen des Donnernden Himmelsreiters befinden, desto deutlicher verspüren auch andere seine Gegenwart. In triumphierendem Schlachtgebrüll, dem Klirren von aufeinander treffenden Waffen, angsterfüllten Schreien von Gegnern, dem metallischen Geschmack von Blut oder dem donnernden Klang einer marschierenden Armee manifestiert sich seine Präsenz und zeugt von seinem Wesen.

Das Blut gilt uns als elementare und wertvollste Gabe, da es sowohl für das Leben als auch den unvermeidlichen Tod steht. So wie unsere Feinde durch das Vergießen ihres Blutes geschwächt und besiegt werden, vergießen wir unser Blut als Gabe zu Ehren des Herrn der Neun tödlichen Streiche. Das Opfern von Eigenblut soll dich jedoch niemals so sehr schwächen, dass dein Waffenarm erlahmt oder du deine Kampfstärke einbüßt. Erwinnere dich: deine Schwäche ist dem Mitleidlosen zuwider.





Niemals solltest du vergessen, dass jeder Kampf ebenfalls eine Gabe an den Herrn der Neun tödlichen Streiche ist. Nimm Herausforderungen mutigen Herzens an und besiege deinen Gegner mit tödlichen Hieben, während in deinem Blut die Kampfeslust tobt und du mit kalter Berechnung seine Schwäche findest. Rausch und Berechnung im Einklang, der Schwarze Mantikor und du, das ist der Weg, der an dein Ziel führt.

Die neun Segnungen

Eidsegen

In Kriegszeiten, aber auch in Gegenden, wo Söldner wie auch unsere Gemeinschaft nur wenig Vertrauen und Ansehen genießen, mag es hilfreich sein, wichtige Abkommen mit einem Bluteid im Namen des Herrn zu bekräftigen oder diesen von deinem Gegenüber zu verlangen. Vor allem umfassende Vertragswerke über größere Söldnerkontingente werden gern durch einen Eidsegen zwischen den verschiedenen Parteien bekräftigt. Vollziehe diesen heiligen Eid am besten auf einem Schlachtfeld, in einem Tempel oder Schrein oder an einem Ort, wo ein ruhmreicher Sieg errungen wurde. Der Eidschwörende umfasst dabei mit seiner Waffenhand den Stahl deiner treuen Klinge, bis Blut fließt. Dann spricht er vor Kor und dir die Worte des Schwurs, während sein Lebenssaft deine Waffe netzt:

Schwarzer Mantikor und heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit Eurem Geiste. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen Gebot sein, heilig und ohne Fehl. Der Eid wird aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und Euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung





zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei Eurer gnadenlosen Strafe anempfohlen.

Feuersegen

Der Segen des himmlischen Schmiedes kann dir und den dir anvertrauten Streitern in unwirtlicher Umgebung nicht nur Wärme schenken. Das Lodern eines solch gesegneten Feuers mag sich vorteilhaft auf die Zuversicht und Entschlossenheit deiner Kameraden auswirken, so wie ein Schmiedefeuer den Stahl einer Klinge ausformt. Im Kampf gegen finstere Kreaturen kannst du mit den Flammen auch Katapultgeschosse oder Pfeile in Brand setzen, um den heiligen Zorn Ingerimms über deine Feinde zu bringen. Nachdem du das Zeichen des Himmlischen Schmieds geschlagen und die Hand fordernd ausgestreckt hast, sprich mit fester Stimme folgende Worte:

Donnernder Himmelsreiter und Herr Ingerimm, sendet uns Sterblichen vom himmlischen Feuer, auf dass es uns helfe mit seiner Kraft und euer Lob verkünde.

Glückssegen

Manch ein Sieg wurde bereits durch das Eingreifen des Listenreichen erlangt. Mit Phexens Gunst konnte eine ungewöhnliche Strategie entworfen werden oder eine geradezu wahnwitzige Kriegslist gelang durch schieres Glück doch. Auch wichtige Verhandlungen solltest du lieber unter Phexens wohlwollendem und Kors gnadenlosem Blick führen, um die besten Vertragsbedingungen zu erlangen. Lege dafür eine Münze auf deine Waffe und die Hand des zu Segnenden auf beides.





Phex, streitbarer Gefährte des Schwarzen Mantikors, höre mich. Den Sterblichen schenkst du das Glück. Gib nun auch [Name des Gesegneten] davon, und er wird es dir danken und vergelten!

Grabsegen

Wenn der süße Triumph des Sieges ausgekostet ist, kommt die Zeit, der Toten zu gedenken. Ihre sterblichen Überreste soll der Grabsegen schützen, ihre Seelen aber müssen nun den Weg heim in Borons Hallen finden. Sofern kein Boronanger oder -tempel in der Nähe ist, sich kein Geweihter des Schweigsamen der Sache annimmt oder die schiere Zahl der Toten schnelles Handeln verlangt, übergib sie dem reinigenden Feuer. So kommt keine Seuche über die Lebenden, noch kann Missbrauch mit ihren sterblichen Hüllen getrieben werden.

Als Sieger entscheidest du über den Umgang mit den Waffen und dem Besitz der Verstorbenen. Wenn Verbündete gefallen sind, führe ihre Waffe in die nächste Schlacht, vor den Altar des Schwarzen Panthers oder errichte ihnen daraus ein Grabmal.

Schlage das Zeichen des gebrochenen Rades über dem Leichnam oder dem Ort der letzten Ruhe und sprich diese Worte:

Herr des Todes, unergründlicher Herr Boron, einen Menschen will ich Dir anempfehlen, dessen Kampf auf Dere beendet ist. Er / Sie schied aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein / ihr Herz sich sehnt, wo seine / ihre Seele Einlass begehrt. Sende deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen. Möge Golgari sie vor die Seelenwaage Rethon führen, wo sie gewogen wird für ihre Taten im Diesseits. Möge sie nach deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist.





Zeichne mit dem Blut des Verstorbenen oder deinem eigenen die Zeichen Borons und Kors auf dessen Brust, sodass die Seele des Verstorbenen von beiden Gottheiten geschützt in Borons Hallen gebracht werden kann. Wenn du unbedingt musst, kannst du auch versuchen, Angehörigen der Gefallenen Trost zu spenden. Viele der unsrigen haben damit jedoch ihre liebe Not, und nur die wenigsten Trauernenden begreifen wirklich, welche Ehre es bedeutet, an Kors Seite auf dem ewigen Schlachtfeld kämpfen zu dürfen. Am besten hältst du es daher einfach wie die Geweihten des Herrn Boron und schweigst.

Märtyrersegen

Neben der ordnenden Hand des Herrn Praios fühlen wir uns vor allem auch der grimmigen Gefühlskälte des Herrn Firun verbunden, welche dem Wesen des Mitleidlosen in vielen Aspekten ähnelt. Lass alle Gefühle hinter dir und heiße die innere Kälte Firuns willkommen, um mit unaufhaltsamer Selbstbeherrschung den Kampf für dich zu entscheiden, wohlwissend, dass es dein letzter sein kann. Unbeeinträchtigt von tiefen Wunden oder Schmerzen wirst du bis zuletzt noch voranstürmen und deine Truppen befehligen. Dein Opfermut und deine Stärke sei anderen in der Schlacht ein Vorbild, und dein unaufhaltsamer Siegeswille wird deine Gegner mit Angst erfüllen. Führe dazu die Klinge deiner Waffe an dein Herz, während du folgende Worte sprichst:

Ich rufe den Donnernden Himmelsreiter, den Alten vom Berg und die Macht Alverans! Verleiht mir die innere Kälte, den eisigen Zorn und die Stärke von Drache und Löwin, um den Waffen und Flammen meiner Widersacher zu widerstehen. Ich will ihnen grimmig entgegenlachen und Euren Namen preisen. Ich will kämpfen, bis mein letzter Atemzug getan oder der Sieg errungen ist, Euch zu Ehren!







Schutzsegen

Der Segen der stürmischen Mutter Kors wird von den meisten Geweihten eingefordert, um das Schlachtfeld zu ihren Gunsten zu verändern, wenn es in den Kampf gegen unheilige Wesen geht. Besonders in den Schattenlanden ist dieses Gebet äußerst nützlich, wenn du es einmal nicht mit Gegnern aus Fleisch und Blut zu tun hast, sondern mit Untoten, Dämonen oder Geistern, wie sie in der ehemaligen Warunkei noch vielerorts umgehen.

Sinnvolle Einsatzmöglichkeiten gibt es viele. Erschaffe durch einen Schutzsegen Engpässe für anstürmende Gegner oder lass dir durch die schützende Hand der Himmelsleuin den Rücken im Kampf frei halten. Schütze einen Durchlass, um Kameraden den Rückzug zu ermöglichen, oder schaffe in verfluchtem Land eine schützende Zone, in der ihr zumindest weitgehend unbehelligt eure Kampfstärke zurückgewinnen könnt.

Ziehe dazu mit der Waffe einem Kreis um das zu segnende Gebiet. Forme danach mit den Händen das heilige Schwertkreuz, während du deinen Gegnern oder dem Schrecken, den du fernhalten willst, eine Herausforderung wie diese entgegen brüllst:

Im Namen des Geifernden Schnitters, der Herrin Rondra und ihrer göttlichen Geschwister: Unheiliges Gezücht, weiche zurück! Du kannst hier nicht vorbei!





Speisesegeu und Tranksegeu

Viele Schlachten wurden verloren, weil die Kämpfer dank verdorbener Vorräte zu hungrig oder durstig waren, um den vollen Einsatz im Kampf zu bringen. Im schlimmsten Fall hat sie sogar der Flinke Difar erwischt, und wenn man sich gerade die Eingeweide rausschleißt, ist es eine echte Herausforderung, dem Gegner standzuhalten.

Mit dem Segen der Herrin Travia über einer Mahlzeit stillst du nicht nur den Hunger deiner Truppe, sondern stärkst auch das Gemeinschaftsgefühl, welches oft entscheidend ist für Sieg oder Niederlage in einem Kampf. Du reinigst die so gesegneten Lebensmittel außerdem von Fäulnis und Krankheiten, die schnell auch die Kampfkraft der stärksten Frauen und Männer schwächen können. Um die Liturgie zu wirken, schlage das Zeichen des Herdfeuers über dem Proviant oder dem Kessel mit Nahrung und sprich:

Bruder des Blutes und Herrin Travia, segnet diese Speise und erlaubt ihr, ihren Zweck zu erfüllen: zu sättigen und zu kräftigen, den Hunger zu stillen und den Leib zu stärken für den kommenden Kampf.

Im Feindesland ist es oft schwierig, sauberes und vor allem frisches Trinkwasser zu finden oder mit sich zu führen. Vergiss außerdem keinesfalls Wasser, Bier oder Wein zu segnen! Anders als Schnaps oder Weinbrand werden sie schnell schal oder Schlimmeres.

Mit Hilfe des launischen Herrn Efferd kannst du in der Not den folgenden Segen sprechen:





Schwarzer Mantikor und Herr Efferd, segnet diesen Trank und erlaubt ihm, seinen Zweck zu erfüllen: zu erquickern und zu erfrischen, den Durst zu löschen und den Leib zu stärken für den kommenden Kampf.

Weder Speise- noch Tranksegen schützen jedoch vor tückischen Giften, die ein Feind beigemischt haben mag. Sei also stets auf der Hut!

Weisheitssegen

Entsinne dich des Segens der Allweisen Herrin Hesinde, um dich bei wichtigen Entscheidungen im Kampf oder zur Planung einer Schlacht leiten und erleuchten zu lassen. Viele Glaubensgeschwister rufen diese göttliche Gunst vor einer Schlacht auch auf ihre Unteroffiziere herab, sodass ihr Mut und Kampfeswille durch die von Hesinde eingegebene Weisheit und Intuition unterstützt werden. Während der zu Segnende deine Waffe in Händen hält, berührst du seine Schläfen und sprichst folgende Worte:

Gnadenloser, Herrin Hesinde und Ihr anderen Himmlischen: Gewährt diesem Sterblichen die Gabe, die Wahrheit zu erkennen, die Weisheit zu erleben und die Irrtümer des sterblichen Geistes hinter sich zu lassen, auf dass ihm die Herrlichkeit Eurer göttlichen Ordnung offenbar werde!





Allgemeine Liturgien

Göttliches Zeichen

Eine der wichtigsten Liturgien für uns ist die Anrufung des Herrn der Neun tödlichen Streiche, ein Zeichen seiner Macht hinab auf Dere zu schicken. Sie ermöglicht uns, anderen die gewaltige Stärke unseres überderischen Anführers aufzuzeigen. Du kannst so dem Gegner verdeutlichen, mit wem er sich gerade anlegt, sowie deinen Mitstreitern kalte Entschlossenheit und Mut verleihen. Mit fordernder Stimme rufst du den Herrn der Schlachten dazu auf, ein Zeichen seiner Macht zu senden. Oft wird bei diesem Segen neunmal der Herr Kor mit verschiedene Namen gerufen, bis sich nach dem Verklingen der letzten Nennung sein göttliches Zeichen manifestiert. Noch größere Wirkung auf die Moral deiner Truppen wie der des Feindes entfaltet die Liturgie, wenn deine Streiter vor jedem Namen anzählen.

Sende uns ein Zeichen deiner Macht, Herzen und Schwertarm zu stärken und die unserer Feinde zu erschüttern!

[eins]	Geifernder Schnitter
[zwei]	Schwarzer Mantikōr
[drei]	Herr der Schlachten
[vier]	Donnernder Himmelsreiter
[fünf]	Bruder des Blutes
[sechs]	Träger Sokramors
[sieben]	Sohn des Drachen
[acht]	Gnadenloser
[neun]	Kor





Objektsegen

Die Segnung eines Gegenstandes kannst du als Lohn für einen einzigartigen Sieg oder als Erinnerung an die Prinzipien des Gnadenlosen für einen verdienten Kämpfer durchführen. Dämonen und anderes niederhöllisches Gezücht meiden die Aura eines derart gesegneten Objekts, und so genießt es einen gewissen Schutz. Im Alltag wird solcherart meist liturgisches Gerät gesegnet, wie ein Opferrmesser oder Kräuter, durch deren Verbrennen dunkelroter oder schwarzer Rauch entsteht. Nimm den Gegenstand oder die Substanz in deine Waffenhand und versehe sie mit einem Zeichen des Schwarzen Mantikors. Tropfe zum Beispiel etwas Blut darauf, zeichne ein Oval mit Kohle oder umhülle die Substanz mit dem Rauch brennender Zweige der Kornelkirsche. Den Segen forderst du anschließend klar vernehmlich vom Bruder des Blutes ein:

Herr der Schlachten, lass Deine Kraft in diesen Gegenstand einfahren, auf dass er unter deinem Schutz stehe. Nichts Unheiliges soll ihm nahe kommen, und er soll Deinen Geist tragen und Dir gefällig sein.

Objektweihe und Großer Weihesegen der Waffe

Im Kampf gegen widernatürliche Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung kannst du den Segen des Gnadenlosen auf eine Waffe legen. Prüfe zunächst den Kampfeswillen und die Stärke des Waffenträgers in einem Kampf, in dem sich eure Waffen neun Mal kreuzen. Hat er dir seine Stärke bewiesen, frage ihn, welche Herausforderungen er mit der geweihten Waffe anzunehmen gedenkt und in welche Kämpfe er die Klinge des Unbarmherzigen zu führen gedenkt. Sind seine Beweggründe und Ziele dem Schwarzen Mantikor gefällig, nimm seine Waffe und richte deinen Blick prüfend auf ihn. Sprich folgende Worte:





Herr der Neun tödlichen Streiche, der Du lachend über das Schlachtfeld schreitest und die Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung zerschmetterst. Sieh diese Waffe und ihren Träger / ihre Trägerin, welche Deiner Streitmacht auf Dere dienen und mit ihren Kämpfen Deinen Durst nach Blut und Sieg stillen wollen.

Richte die Waffe auf die Schwerthand deines Gegenübers und lasse ihn die blanke Klinge umfassen.

Diese Klinge soll sich ihren Weg in die Herzen seiner Gegner bahnen und das Wesen ihres Trägers mit Deinem Kampfesrausch beseelen. Er / Sie will kämpfen und gegen Deine Feinde und die der Schöpfung siegen.

Als nächstes ritzt du dem zu Segnenden über dem Herzen ein Schwertkreuz in seine Haut.

Lasse sein / ihr Herz erkalten, denn er / sie schwört Angst und Schwäche ab. Lasse ihn / sie vor Dir Stärke und Entschlossenheit beweisen und als Deine Klinge auf Dere streiten.

Mit der blutigen Waffe zeichnest du ein Oval als Zeichen für den ewigen Kampf auf die Stirn des Waffenträgers, ehe du die Klinge zurück reichst.

Führe diese Klinge in den Kampf und triumphiere über deinen Gegner. Zeige Mut auf dem Schlachtfeld und weiche niemals zurück. Vergiss den Schmerz und verachte die Schwäche, denn du führst deine Waffe nun im Namen des Schwarzen Panthers!





Zur Vorbereitung auf einen entscheidenden Kampf kannst du durch den großen Weihesegen der Waffe auch die Klingen einer ganzen Truppe weihen. Der Segen des Herrn der Schlachten mag wirken, solange die Träger der Waffen sich so verhalten, dass der Donnernde Himmelsreiter und die Alveransleuin voller Stolz auf sie blicken.

Prophezeiung

Als Kors erwählter Streiter obliegt es allein dir, angemessene Herausforderungen zu wählen, um dich zu beweisen und die Verantwortung für die Konsequenzen deiner Wahl zu tragen. Nicht selten wirst du trotz fehlender Informationen oder Zeitnot Entscheidungen treffen müssen. Nutze dieses Gebet, um durch die Führung des Schwarzen Mantikors einen Eindruck von zukünftigen Ereignissen zu erhalten. Wenn es Kor gefällt, wird er dir Einblicke gewähren, die deine Entscheidung erleichtern. Sei aber gewarnt: Nicht immer wird eintreten, was du siehst, und oft ist die Deutung einer Prophezeiung das wahre Kunststück, das es für dich zu vollbringen gilt. Schon manch Geweihter sah eine blutige Schlacht vor Augen und zog allzu leichtfertig aus – nur um festzustellen, dass es seine eigenen Truppen waren, die den hohen Blutzoll zahlen mussten.

Tropfe zur Einstimmung auf das Ritual das Blut eines besiegtten Feindes oder eines passenden Opfers in ein Gefäß mit klarem Wasser. Sobald die Oberfläche wieder spiegelglatt ist, nimm einen tiefen Schluck und konzentriere dich auf dein Ansinnen, ehe dir der Herr der Schlachten durch verschiedene Zeichen oder Visionen vage Einsicht gewährt.





Tiergestalt

Dem Schwarzen Prinzen der Chimären zum Wohlgefallen kannst du mit dieser Liturgie die Gestalt eines heiligen Tieres annehmen. Nur wenigen Geweihten ist diese Art des Götterwirkens vertraut, findet man sie doch meist bei den Dienern des grimmen Herrn Firun oder seiner Tochter Ifirn. Kors Segen aber mag dir die Gestalt eines Panthers oder Mantikors schenken. Es soll sogar einmal einen Bruder gegeben haben, der in Gestalt einer Sultansechse* auf dem Schlachtfeld blutige Ernte hielt. Je nachdem, welchen Glaubensweg du beschreitest, und welches der Geschöpfe am ehesten deinem Wesen entspricht, wird die Verwandlung anderer Natur sein. Eine solche Gestalt mag Furcht unter deinen Gegnern säen und das Vertrauen deiner Kampfgefährten stählen – allein durch deinen Anblick, der die Stärke unseres Gottes widerspiegelt. Nimm die Gefühle und Instinkte deines neuen Körpers an, und stelle dich in Gestalt seines heiligen Tieres entschlossen gegen seine Feinde.

Um die Gabe des Schwarzen Mantikors anzunehmen, solltest du zunächst alle Kleidung ablegen und mit Kohle ein schwarzes Schwertkreuz auf deine Brust malen. Schließe die Augen und lausche dem Rauschen deines Blutes und dem Donnern deines Herzschlages. Heiße das anschließende Reißen der Sehnen und Dehnen von Gliedmaßen willkommen und wenn du deine Augen wieder öffnest, wirst du dich in deiner neuen Gestalt wiederfinden.

*Das ist ein Schlinger, eine aufrecht gehende Riesenechse mit scharfen Zähnen.





Artista





Visionssuche

Neben der Gabe der Prophezeiung kannst du durch diese Zeremonie Einsicht in die Richtigkeit deines Handelns oder Rat für eine wichtige Entscheidung erlangen. Versetze dich mit Waffenübungen oder dem rituellen Zufügen von Wunden über Stunden hinweg in einen rauschhaften Zustand, in dem du den heißen Atem des Mitleidlosen auf deiner Haut zu spüren vermagst und das Brüllen seines Triumphschreies in deinen Ohren klingt. Je stärker deine Verbundenheit mit seinen Prinzipien ist, desto deutlicher wirst du eine Antwort auf dein Ansinnen erhalten und desto leichter vermagst du die vom Schwarzen Mantikor gesandten Visionen zu deuten. Mit Abklingen der Gesichte wirst du dich zwar entkräftet fühlen, doch bist du noch längere Zeit von seinem Geist erfüllt.

Viele Geweihte suchen nach einer solchen Zeremonie und einer kurzen Phase der Ruhe beinahe verzweifelt nach einem Kampf oder anderen, angemessenen Herausforderungen. Die Gottesnähe weckt in nicht wenigen von ihnen den Willen, der tosenden Blutgier und dem ruhelosen Siegeswillen des Geifernden Schnitters Tribut zu zollen.





Liturgien des Herrn der Schlachten

Der über das Schlachtfeld schreitet

Als Gabe des Alveranians Kar'Anoth nutze diese Liturgie, um Angst unter deinen Gegnern zu säen und die beeindruckende Macht des Herrn der Schlachten zu demonstrieren. Während du entschlossen auf den Feind zumarschierst, sprich die folgenden Worte:

Donnernder Himmelsreiter, lass mich über das Schlachtfeld schreiten wie Kar'Anoth, dessen Krallen das Zwielight teilen!

Stoße nun einmal entschlossen das Ende deiner Waffe auf den Boden und schreite weiter auf den Gegner zu, während der Klang deiner Schritte wie das Donnern tausender Soldatenstiefel widerhallt und Furcht in die Herzen deiner Gegner trägt. Nur die wahrhaft Würdigen werden es dann noch wagen, dir entgegenzutreten. Stell dich also am besten auf einen wahrlich korgefälligen Kampf ein!

Neun Streiche in Einem

Einst bezwang der heilige Ghorio seinen ärgsten Widersacher im Zweikampf in der Arena. Mit dieser Liturgie bewies er damals allen Zweiflern und Unentschlossenen die Existenz und Macht des Herrn der Neun tödlichen Streiche.

Stürme furchtlos auf deinen Gegner zu und rufe laut aus:

Neun für den Herrn der Tödlichen Streiche!



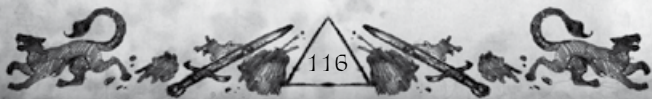


Und dann stürze dich furchtlos auf deinen Gegner. Zähle jeden deiner Hiebe von Eins bis Neun laut hoch, bis du schließlich die durch deine Schläge gesammelte Kraft in einem letzten neunten Hieb entlädst.

Du musst übrigens keineswegs immer dasselbe Ziel treffen. Manche Geweihte setzen diese Kraft auf dem Schlachtfeld dazu ein, den Gegner in Sicherheit zu wiegen, während sie sich einen Weg durch die Reihen ihrer Feinde bahnen, um dann den gegnerischen Anführer mit dem neunten Hieb niederzustrecken. Geht dein neunter und letzter Hieb aber fehl, so hast du Kors Gnade nicht verdient.

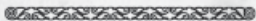
Das schwarze Fell durch das rote Blut

Mit diesem Stoßgebet verleiht dir der Herr der Schlachten eine unsichtbare Rüstung, die dir besonders angesichts einer Übermacht an Gegnern oder widernatürlichen Mächten das Leben retten kann. Opfere dazu einen Teil deines Blutes, indem du mit einer Klinge das Schwertkreuz oder ein Oval in die Haut deines linken Armes einzeichnest. Schüttele Tropfen des Blutes neunmal gegen den Feind und rufe dabei jeweils Kor mit einem seiner Beinamen an.





VIII



Anregungen zur Ausgestaltung
eines Korgeweiheten





»Die wahre Herausforderung liegt doch darin, dir nicht einfach nur die Faust ins Gesicht zu schlagen und lachend in den Sonnenuntergang zu reiten. Und jetzt zieh gefälligst die Waffe, Kerl! Meine Gefährten da hinten wollen heute noch in Ruhe ein Bierchen zischen und erwarten selbstverständlich, dass ich das hier übernehme.«

*—ein reisender Korgeweihter zum Anführer einer Bande von Wege-
lagerern, neuzeitlich*

Im folgenden Kapitel findest du irdische Anregungen zur Ausgestaltung von Dienern des Herrn der Schlachten. Sie sollen die Quellen aus dem inneraventurischen Teil des Buches ergänzen und erläutern, sowie die unterschiedlichen Strömungen der Kirche sowie verschiedene Geweihtenkonzepte vorstellen.

Gebote, Tugenden und Ideale

»Du willst mir vorschreiben, was ich tun muss? Glaub mir, nicht einmal der Richter der Neun Streiche hat mir zu sagen, wie meine Klinge dem Gnadenlosen dienen soll. Vielleicht werde ich dich begleiten und mir ein Bild von den Rotpelzen machen und vielleicht sind sie es wert, dass ich mich mit ihnen im Kampf messe. Aber nicht, weil es ehrenhaft wäre, das Dorf zu beschützen oder es meine verdamnte Pflicht wäre, die Schwachen zu schützen. Wenn der Vogt nicht schlau oder stark genug ist, um sein Dorf zu schützen, sollte er abgesetzt und durch einen besseren Mann ersetzt werden.«

—ein Korgeweihter zu seinem Reisegefährten, der ihn zu einer Jagd auf marodierende Goblins auffordert, weil es die rondrianische Ehre gebietet, 1026 BF





Die Gemeinschaft des Blutes kennt keine Dogmen und ist sehr stolz auf diesen Umstand. Alle Geweihten erkennen die hier beschriebenen Prinzipien ihres Glaubens jedoch in der einen oder anderen Form an. Die einzelnen Tugenden nehmen für jeden einen persönlichen Stellenwert ein, und die Auslegung der Ideale hängt nicht nur von regionalen Besonderheiten, sondern vor allem von den Erfahrungswerten des Geweihten ab.

Diese unterschiedlichen Interpretationen des Glaubens und des Wesens Kors sind nicht selten Anlass für Streit. Dieser ist jedoch unter Geweihten selbst dann von gegenseitigem Respekt für die Stärke des Anderen und dessen freie Entscheidung geprägt, wenn er einmal mit der Waffe ausgetragen wird. Kor wird einen Plan haben mit dem Kameraden, darauf baut man.

Disziplin, Mut und Stärke werden in anderen bewundert und ihnen nicht geneidet. Letztendlich zählt für Kor der Gute Kampf und nicht, auf welchem Weg man zum Schlachtfeld gekommen ist.

Der Aspekt des Guten Kampfes

»Ist es nicht ein bisschen jämmerlich, wenn du deine Stärke an diesen Schwächlingen erprobst und aus dem Kampf keinen einzigen Kratzer davonträgst? Mal schauen, ob du genauso viel Mut hast, dich mit einem richtigen Kämpfer zu messen!«

—eine Schwester des Blutes zu einem Straßenräuber beim Überfall auf einen Bauernkarren, 1036 BF

Für die meisten Geweihten nimmt der Aspekt des Guten Kampfes einen wichtigen Stellenwert ein, und jeder bezwungene Gegner beweist ihre Stärke. Doch bei weitem nicht jeder Kampf ist eine angemessene Herausforderung ihrer Fähigkeiten.





Jeder Geweihte muss daher für sich selbst die Voraussetzungen festlegen und im Laufe der Zeit immer wieder neu auf ihre Richtigkeit prüfen. Die Fähigkeiten eines Gegners bestimmen ebenso wie das für Kor geopfte Blut über die Wertigkeit eines Kampfes und sind für die Geweihten eine Messlatte ihrer eigenen Stärke. Hierbei vermischen sich aber die Aspekte des Guten Goldes mit denen des Guten Kampfes für viele Geweihte.

Geweihte, die den Weg des Guten Kampfes bestreiten, haben eine sehr mystische Herangehensweise an ihren Glauben. Sie wollen siegen, suchen Kors Nähe auf den Schlachtfeldern, in der Herausforderung und ihrem Bestehen, und wandern oft auf einem schmalen Grat zwischen den Versuchungen der Widersacher und dem rechten Weg. Aufzeigen aber wird ihn ihnen niemand und so müssen sie ihn sich selbst erkämpfen.

Einer der wichtigsten Aspekte in dieser Kultausprägung ist die Opferung von Blut auf dem Schlachtfeld als Tribut an Kor. Dabei kann es sich um das Blut der Gegner handeln, aber auch um das aus eigenen Wunden. Siegt ein Geweihter, ohne eine Verletzung davon zu tragen, stellt sich für ihn entweder die Frage, ob der Kampf nicht herausfordernd genug oder er selbst zu defensiv war. Bei einigen Geweihten ist es Brauch, den Tribut an Kor vor Beginn der Schlacht durch die rituelle Opferung von Eigenblut zu entrichten. So flößen sie ihren Gegnern manchmal gerade dadurch Respekt ein, indem sie ihnen nach einem solchen Ritual nicht einen erfolgreichen Treffer zugestehen. Sie aber halten mit ihrer Waffe blutige Ernte.

Die Verwundung im Kampf macht einen stärker – vorausgesetzt natürlich, man überlebt sie. Viele Geweihte, die den Guten Kampf leben, lehnen daher magische und liturgische Heilung ab, solange es sich um die Behandlung von Wunden handelt, die sie für den nächsten Kampf nicht zu sehr schwächen.





Manche gehen sogar so weit, ihr gänzlich zu entsagen und nicht einmal die profane Versorgung von Wunden zuzulassen, wenn es keine lebensbedrohliche Verletzung ist. Allerdings überleben viele dieser Geweihten oft nicht sonderlich lange. Den meisten Schwestern und Brüdern des Blutes ist jedoch nur zu gut bewusst, dass das größte Opfer vergebens ist, wenn der Gegner nur mittels Durchhaltevermögen bezwungen werden kann. Sie lassen sich also sehr wohl vom Feldscher behandeln und sehen die Künste eines Heilers ganz pragmatisch als eine weitere Waffe im unerschöpflichen Arsenal ihres streitbaren Gottes.

Der Aspekt des Guten Goldes

»Wenn ich das richtig verstanden habe, sollen wir also die Streitmacht deines Bruders besiegen, damit du ihn zum Duell fordern kannst, weil er mit seiner Leibgarde von dir Steuern eingetrieben hat, die ihm als Erstgeborenen und Erbe eurer Ländereien zustehen? Ich würde mal sagen, dass die Umstände eine Verdopplung unseres Soldes rechtfertigen. Wenn dir das zu viel erscheint, kannst du ruhig versuchen, eine andere Einheit anzuheuern, die bereit ist, gegen so schwer bewaffnete und verschanzte Truppen anzutreten. Am Ende kommst du dann doch wieder zu uns, nur dass du vorher noch Lehrgeld zahlen musstest und es noch teurer wird. Also, kommen wir gleich ins Geschäft?«

—der Anführer der Söldnereinheit Streitaxt in Verhandlung mit einem potenziellen Auftraggeber, Wildermark, 1033 BF

Meist legt ein Korgeweihter schriftlich nieder, welche Aufgaben und Pflichten ihn bei seinem Auftraggeber erwarten. Gleichermaßen viel Wert wird er aber auch darauf legen, welche Rechte er für seine Dienste eingeräumt bekommt und wie sein Einsatz entlohnt wird.





Nicht alle an den Geweihten herangetragenen Aufgaben sind jedoch im Einklang mit seinen eigenen Zielen, sei es, dass die Herausforderung fehlt, es sich nicht um einen Guten Kampf handelt oder sogar um richtige Drecksarbeit. Solche Aufträge lässt er sich daher sehr gut bezahlen. Wer dem Weg des Guten Goldes folgt, ist daher vor allem eines: pragmatisch. Er sieht sich als Handwerker an der Waffe, kennt die Spielregeln des Krieges und des Waffengangs. Der Sieg ist erstrebenswert, hat aber nicht die höchste Bedeutung. Viel wichtiger ist meist, dass man erneut in den Kampf ziehen kann, und aus der Niederlage lernt.

Besonders in südlichen Gefilden, wo es ein ausgeprägtes Söldnerwesen gibt, ist diese Glaubensrichtung verbreitet. Hier stehen die Geweihten denen bei, die mit dem Verkauf ihrer Klinge ihren Lebensunterhalt bestreiten, ganz gleich ob als Mietschwert in einem Söldnertrupp oder als Gladiator im Arenarund, der die Massen begeistert.

Die Interpretationen, wann genau ein Auftrag Gutes Gold bringt, sind jedoch noch vielfältiger als die Beurteilung eines Guten Kampfes, da jeder Geweihter seinen eigenen Wert und die Annehmbarkeit eines Auftrags anders einschätzt. Für manche spielen dabei Gesinnung und Moral des Auftraggebers eine größere, für andere hingegen nur eine untergeordnete Rolle. Das im Auftrag eines idealistischen Kriegsfürsten verdiente Gold ist für sie genauso viel wert wie das eines grausamen Königs. Der Abschluss eines Vertrags ist für viele nicht einfach nur ein Versprechen an den jeweiligen Dienstherrn, sondern gleicht eher einer rituellen Gabe zu Ehren ihres Gottes.

Vielen Auftraggebern ist aber nicht bewusst, dass sich einige Geweihte darauf verstehen, sich mit klugen Formulierungen Ermessensspielräume zu verschaffen, durch die sie einen Vertrag für nich-





tig erklären können. Unaufrichtigkeit, Verstöße gegen einen persönlichen Ehrenkodex, selbst schon eine Veränderung der Sachlage können manchmal dazu führen, dass ein solcher Kontrakt aufgelöst werden kann. Andere Geweihte sehen in solchen Absicherungen hingegen ein unwürdiges Zeichen von Schwäche, und folgen einer einmal geschlossenen Abmachung auf den Wortlaut genau bis ans Ende – zum Wohl oder Wehe ihres Auftraggebers.

Der Aspekt der Gnadenlosigkeit

»Verwechsle Gnade und Mitleid nicht mit dem Verhalten, dass wir gegenüber Unbeteiligten an den Tag legen. Der Geschmack eines Sieges im Angesicht von ermordeten Bauern und niedergebrannten Höfen ist schal und eines Streiters im Dienste des Herrn der Schlachten nicht würdig. Du verhöhnst seine Stärke, wenn du das Blut der Schwachen vergießst, so sie nicht töricht die Waffe gegen dich ergreifen. Durch die Zerstörung von Land und Besitz öffnest du dem Chaos der Niederhöhlen Tür und Tor. Die Verzweiflung der Heimatlosen und die Zerstörung möglicher Beute werden dich die Früchte deines Triumphes kosten.«

—der Anführer der Söldnereinheit Streitaxt in Verhandlung mit einem potenziellen Auftraggeber, Wildermark, 1033 BF

Auch wenn viele von ihnen nicht ganz so frei von menschlichen Regungen sind, wie sie es gerne wären, gilt doch Gnadenlosigkeit in der Geweihtenschaft des Kor als erstrebenswertes Ideal. Jammern und Zaudern gilt ihnen als Inbegriff der Schwäche. Diese Handlungsweise stellt nur einen verachtenswerten Versuch dar, die eigene Verantwortung für Taten auf andere abzuschieben und sich durch Ausreden die eigenen Fehler schönzureden. So wenig wie sie Gnade oder Mitleid von Anderen erwarten, lassen sie ihr Herz von diesen „Tugenden“ erweichen – gleich dem kalten Karfunkelherz des Mitleidlosen.





Respekt kann sich nur der verdienen, der stark gekämpft und große Opfer gebracht hat, und nicht derjenige, der an das Mitgefühl der Gegner appelliert und ihnen Gnade gewährt. Trotz ihres oftmals gefühlkalten Verhaltens lässt ein Geweihter jedoch keine unnötige Grausamkeit gegenüber Besiegten oder Schwächeren walten.

Der Aspekt der Söldnerethre

»Selbstverständlich weiß ich, was Prinzipien sind und was Ehre bedeutet! Ansonsten würdest du dich wohl kaum drauf verlassen können, dass ich mich an das halte, was wir vertraglich vereinbart haben. Solange du dich genauso an unsere Vereinbarung hältst, kannst du dir meiner Loyalität und meines Waffenarmes sicher sein.«
—der Söldner Firunjan Dergelsenser, Gallys, 1034 BF

Für einen Krieger mag der Ehrenkodex eines Söldners kaum mehr als ein Lippenbekenntnis bedeuten, das die Mietklinge nur ganz knapp von einem Räuber und Plünderer unterscheidet. Im mitleidlosen Alltag des Krieges sind aber auch ganz andere Regelungen vonnöten, als in einem ehrenhaften Zweikampf zwischen zwei ebenbürtigen Kämpfern. Durch Schmerz, Hunger und Verzweiflung sind hohe Ideale und die Grundprinzipien der zwölfgöttlichen Gemeinschaft oft die ersten Opfer eines Krieges. Um dem Einzug des erzdämonischen Chaos auf den Schlachtfeldern Einhalt zu gebieten und den Kämpfern auch im Krieg einhaltbare Prinzipien an die Hand zu geben, entstand im Laufe der Jahrhunderte ein einfacher, aber bis heute bewährter Söldnerkodex, der auf den Idealen des Khunchomer Kodex basiert.

Wenn die meisten Söldner sich immer gerne auf ihr Anrecht auf Plündergut berufen, sind sie sich ebenso ihrer Pflichten bewusst.





Sie werden ein einmal gegebenes Wort halten, ihren Vertrag achten, und ihre Reputation nicht aufs Spiel setzen. „Die Axt im Walde findet eines Tages keinen Baum mehr“, lautet eine alte Weisheit, und man tut gut daran, sie zu beherzigen, will man auch weiterhin in Lohn und Brot stehen und für Gutes Gold kämpfen. Die moralischen Maßstäbe, die an einen Geweihten gelegt werden, sind ungleich höher als die an den gemeinen Söldner. Sie sind Vorbild und erstrebenswertes Ideal zugleich und ein Korgeweihter kann es sich kaum leisten, im Sinne der Söldnerethik als unehrenhaft zu gelten. Schändungen an Personen und Tempeln sind für sie daher ebenso wenig akzeptabel wie unnötige Grausamkeit an Zivilisten oder das Brandschatzen ohne strategische Zweckmäßigkeit. Auch wenn die käufliche Loyalität eines Söldners ihn förmlich dazu zwingt, manche Aspekte seiner Ehre mit jedem Vertrag aufs Neue zu definieren, kann er stets auf die Richtigkeit dieser grundlegenden Prinzipien vertrauen.

Strömungen der Glaubensgemeinschaft

»So wie Feuer, Hammer und Amboss verschiedene Waffen aus Stahl entstehen lassen, formen Kämpfe, Siege und Niederlagen einen jeden Streiter des Donnernden Himmelsreiters anders aus. Magst du auch das Selbstverständnis eines Glaubensbruders nicht begreifen oder seine Dienlichkeit im Heer des Herrn der Schlachten anzweifeln, denke immer daran, dass jedes Schlachtfeld ein anderes Vorgehen erfordert, um dort siegreich zu sein. Es ist nicht deine Aufgabe, über deine Mitstreiter zu urteilen. Schlussendlich wird sich die Richtigkeit einer Auslegung der Prinzipien des Schwarzen Mantikors ganz deutlich zeigen: in Gestalt der errungenen Siege.«

—Askra Neunfinger, Schwester des Blutes, 1033 BF





Die Selbstbestimmung der Korgeweihten hat sehr unterschiedlichen Auslegungen der Glaubensprinzipien geschaffen, die sich oft nur über einen Aspekt ihrer Rolle als korgefälliger Streiter einig sind: der Verpflichtung des Schutzes der zwölfgöttlichen Ordnung. Die Prinzipientreue der Gemeinschaft des Blutes ist für jeden Geweihten zwar ebenso bindend, doch legt jeder Geweihte mit seiner Interpretation der Glaubensaspekte eigene Schwerpunkte für sich. Im folgenden Abschnitt sind die am weitesten verbreiteten Strömungen genauer ausgeführt.

Der Weg des Guten Goldes

»Selbst wenn du die dreifache Summe in Silbertalern als Sold anbieten würdest, würde das nicht die Schwere des Verbrechens gegen Traviass Gebote aufwiegen, das ich mit diesem Auftrag begehen würde. Vergiss es!«

Entsprechend seinen Prinzipien bewertet der Geweihte für sich eine Aufgabe oder einen Auftrag immer danach, ob er dafür gutes oder schlechtes Gold erhält. Im letzteren Fall wird er eine Aufgabe stets ablehnen, egal wie hoch der Sold oder verlockend die restlichen Bedingungen auch sein mögen. Für den Geweihten sind dabei die Hintergründe und die Folgen der durch ihn gewonnenen Schlacht genauso wichtig wie die Zahlungsmoral oder der Ruf des Auftraggebers. Einem offenkundigen Frevler wider die Prinzipien der Zwölfe würde er sich ebenso wenig vertraglich verpflichten wie einem brandschatzenden Plünderer. Seine Loyalität ist ihm zu viel wert, als dass er sie und seinen Waffenarm in die Dienst eines unwürdigen Auftraggebers oder Zweckes stellt, und er wird alles Nötige tun, um auch anderen von solchen schlechten Verträgen abzuraten.





Schlechtes Gold kann für ihn aber auch die unangemessen hohe Entlohnung für den Kampf gegen einen schwachen Gegner sein oder der zu niedrige Sold für die hoffnungslose Konfrontation mit einem übermächtigen Feind.

Wer dem Weg des Guten Goldes folgt, ist pragmatisch, was seine Aufträge angeht. Viele Geweihte, die diesem Weg folgen, bemühen sich auch darum, die Rechte der Söldner zu stärken und ihnen das Gefühl für die Angemessenheit eines Vertrages und die Prinzipien des Guten Goldes zu vermitteln.

Neben soliden Fähigkeiten im Verhandeln, Feilschen und Rechnen sind solche Streiter Kors oft auch in Rechtskunde bewandert sowie im Ausformulieren und Verfassen eines Vertrages – wenn sie denn Lesen und Schreiben können.





Der Taktiker

»Natürlich ist nichts besser geeignet als die Konfrontation zweier Heere, um herauszufinden, welches stärker ist. Wenn wir jedoch die Bedingungen des Aufeinandertreffens nach meinen Plänen gestalten, werden unserer Verluste deutlich reduziert und die Stärke unseres Heeres wird noch eindrucksvoller hervorstechen.«

Über den Ausgang einer Schlacht oder eines Krieges entscheidet normalerweise nicht allein die Anzahl der Kämpfer oder deren Moral, sondern vor allem der taktische Einsatz vorhandener Mittel und die Kenntnis über die Stärken und Schwächen des Feindes. Für den Geweihten hat das Abschätzen der Umstände und die Entwicklung einer durchschlagenden Strategie fast etwas mit der Wahl der richtigen Waffe vor dem Kampf gemein. Geduldig bewertet er Berichte von Spähern, schätzt die Moral der Truppen ein und entwirft durchdachte Schlachtpläne, die seinen Truppen den Sieg ermöglichen sollen. Für ihn sind sein Verstand und seine Erfahrung ebenso gefährliche Waffen wie sein Schwert, und in Zeiten unberechenbarer Schlachten ist er der Fels in der Brandung. Auch wenn er manches Mal scheinbar sinnlose Manöver anordnet, offenbart sich ihre wahre Bedeutung den eigenen Kämpfern – aber vor allem dem Feind – oft erst mitten im Kampf. Die Erfüllung seiner Kampfeslust findet er nur selten auf dem Schlachtfeld, da er sich in seiner Funktion als Befehlshaber und Berater oft in der Nähe der Auftraggeber befinden muss. So hat er gelernt, seine Gier nach Blut und Sieg in andere Bahnen zu lenken: Er ist gut im Rechnen, kennt Geheimnisse der Mechanik und Staatskunst und kann seine Ideen überzeugend darlegen. Durch Beschreibungen vergangener Schlachten lernt er aus den Taktiken des Siegers ebenso wie aus den Fehlern des Verlierers.





Sein stetig wachsendes Wissen über Waffen und Feldzüge ist auf dem Schlachtfeld unbezahlbar. Wenn seine Truppen siegen, sieht er dies als Beweis seiner Stärke und Überlegenheit.

Der tulamidische Weg

»Wieso sollte es mich interessieren, was der Agha will? Der Schwarze Panther schickt mich auf dieses Schlachtfeld und meine Klinge wird seine Nachricht an den Feind sein. Der schnelle Sieg mag vielleicht den Krieg voranbringen, mein Freund. Doch die Darbietung der Kämpfenden ist es, welche selbst das kalte Herz des Gnadenlosen berührt. Lass uns hinaus aufs Schlachtfeld schreiten und lachend Blut vergießen, auf dass es ihn erfreut!«

Durch rituelle Opferungen von Eigen- aber auch Fremdblut in brutalen Kämpfen stimmt sich der Geweihte auf die urtümlichsten Aspekte des Geifernden Schnitters ein. Er versucht, den Zustand eines Blutrausches so lange wie möglich aufrecht zu erhalten und kümmert sich oft nur wenig um weltliche Belange. Erst wenn im Kampf das Blut durch seine Adern rauscht, der Schmerz einer Wunde seine Konzentration schärft und seine Klinge ihm einen Weg durch die Schlachtreihen bahnt, fühlt er sich lebendig und im Einklang mit dem Wesen des Gnadenlosen. Sein Leib ist meist mit zahlreichen Narben bedeckt, und er erträgt Verletzungen mit Härte und Stolz, um der Vervollkommnung seiner Kampfkünste näher zu kommen. Für ihn ist der Kampf eine mystische Begegnung mit seinem Gegner wie seinem Gott, und für ihn ist es von großer Wichtigkeit, in welcher Art er sein Gegenüber bezwingt. Je länger er seine Gegner durch spielerische Treffer und leichtfüßiges Ausweichen hinhält, desto eindrucksvoller wird sein letzter Hieb seine Überlegenheit und die Wahrhaftigkeit Kors verdeutlichen.





Durch langwierige Meditationen und Visionssuchen verbringt er ungewöhnlich viel Zeit in einem Zustand der Entrückung. Entsprechend wenig interessiert er sich daher oft für das Feilschen, den genauen Wortlaut eines Vertrages oder die politischen Hintergründe eines bevorstehenden Kampfes.

Um in seiner Verbundenheit zum Donnernden Himmelsreiter nicht durch Regeln und Versprechen gestört zu werden, stellt er seine Kampfkraft häufig sogar ohne Abschluss eines Vertrages oder langwierige Verhandlungen zur Verfügung. Manches Mal greift er auch vollkommen unerwartet in eine laufende Schlacht ein, weil er den Zeichen einer Prophezeiung gefolgt ist. Sein Wissen über die Sagen und Legenden der Gemeinschaft des Blutes ist umfangreich, und er verbringt die Zeit abseits der Schlachtfelder oft mit philosophischer Betrachtung seiner Prinzipien. Sein Kampfstil gleicht dem des eleganten Panthers und besteht vor allem aus waghalsigen Paraden oder atemberaubenden Ausweichmanövern, ehe er zum letzten finalen Schlag gegen eine ungeschützte Stelle des Gegners ausholt.

Der bornische Weg

»Wenn du tüchtig bist, wird niemand nach deinem Stand fragen, solange du einen Guten Kampf gekämpft hast!«

Die gradlinige Vorgehensweise des Geweihten bei der Auslegung seiner Prinzipien hat ihn zu einem der Verfechter des Weges des Guten Goldes und des Guten Kampfes gemacht. Seiner Meinung nach rechtfertigt nur der Gute Kampf auch die Bezahlung mit Gutem Gold. Je nach Ehrverständnis ist dabei manchem die Gesinnung des Auftraggebers aber wichtiger als die eigentliche Entlohnung.





Durch seine Käuflichkeit und wechselnde Loyalitäten gelingt dem Korgeweihten oft das, was vielen Bornländern ein Leben lang verwehrt bleibt: Er kann die Leibeigenschaft hinter sich lassen und mit der Waffe in der Hand über sein Schicksal bestimmen. Er ist sein eigener Herr und frei darin zu entscheiden, in wessen Dienst er sein Wirken stellt – und er ist stolz darauf. Seine Disziplin und Kampfkraft soll anderen ein Vorbild sein.

Ist er adlig, begegnen ihm seine Standesgenossen zwiegespalten: Einerseits schürt seine bürgerliche und daher als unrondrianisch angesehene Haltung Vorbehalte. Andererseits weiß man um die große Bedeutung Kors für die Theateritter und glaubt, dass auch der ärmste Brückenbaron für sein Ehrverständnis selbst verantwortlich ist.

Die übermäßige Betonung von Blutritualen der Geweihten aus den südlichen Regionen stößt den bornischen Geweihten oft ab. Er bemüht sich, anderen Kämpfern die Vorteile einer starken Kampfgemeinschaft zu vermitteln und viele neue Klingen im Kampf für seine Ideale zu rekrutieren.

In Anlehnung an den Fall der Theateritter gemahnt er daran, dass nicht allein der Sieg wichtig ist, sondern vor allem, mit welchen Mitteln und um welchen Preis er erlangt wurde. Er verfügt oft über ein umfassendes Sagen- und Geschichtswissen und hat häufig auch Einblick in die anderen zwölfgöttlichen Kulte gewonnen – vor allem die der Rondrakirche. Er weiß andere durch Worte ebenso wie durch Taten zu überzeugen und kann sich meist ein gutes Bild von seinem Gegenüber verschaffen. Die Lehren seines Glaubens vermittelt er eindrucksvoll und manchmal sogar unerwartet feinfühlig und legt dabei Wert auf ein möglichst breites Feld an körperlichen wie auch geistigen Fähigkeiten.





Der Weg des Guten Kampfes

»Wieso sollte ich diesem kriecherischen Sohn einer Amöbe Respekt bezeugen? Bruder des Beyroun hin oder her – er hat mich beleidigt. Außerdem habe ich ihn lediglich meine Faust schmecken lassen, sein Blut war es nicht wert, dass es meine Klinge befleckt.«

Jeder Kampf und jede Herausforderung sind dem Geweihten recht, um seine Waffe in das Blut seiner Gegner zu tauchen und schließlich seinen Triumph zu verkünden. Kein Feind erscheint ihm zu mächtig und kein Sieg unerreichbar, wenn er mit Freuden waghalsige, aber interessante Aufträge annimmt, die für andere nur ein echtes Alveranskommando darstellen. Die Gelegenheit eines Guten Kampfes lässt er sich auch dann nicht entgehen, wenn er nur schlecht oder sogar gar nicht dafür entlohnt wird.

Oftmals ziehen solche Geweihte auch ohne im Sold eines Auftraggebers zu stehen durch die Lande, auf der Suche nach der nächsten großen Herausforderung. Die Motivation des Gegners und Umstände eines Auftrages sind dem Geweihten dabei absolut gleichgültig, solange er seine Kraft nur im Kampf messen kann. Zwar wird er immer wieder Aufträge annehmen müssen, bei denen er auf keinen ebenbürtigen Gegner trifft, doch diese sieht er vor allem als Trainingskämpfe und notwendiges Übel für seinen Lebensunterhalt an. In der Erfüllung dieser Aufträge zeigt er aber oft entsprechend nur so viel Einsatz, wie in seinem Vertrag vereinbart wurde.

Oft scheint der Geweihte von Kor selbst mit einer übermäßigen Kampfeslust gezeichnet zu sein, die sich in einem angsteinflößenden Bluttausch im Kampf offenbart. Der Geweihte idealisiert das Prinzip des Rechts des Stärkeren extrem und gerät dabei oft mit weltlichen Machtinhabern oder kirchlichen Institutionen in der Ausübung seines Glaubens aneinander.





Sein Umgang mit verschiedenen Waffen ist beeindruckend, genau wie seine körperlichen Fähigkeiten besonders stark ausgeprägt sind. Durch seine zahlreichen Verletzungen hat er zudem meist profunde Kenntnis in der Wundversorgung. Und die regelmäßige Pflege seines ‚Arbeitsgeräts‘ kommt ihm bei der Instandhaltung seiner Waffen und Rüstungen zugute.

Der Vertragstreue

»Das ist kein Bestandteil meines Vertrages! Wenn ihr diese Pflichten ergänzen wollt, können wir das gerne im Rahmen einer erneuten Verhandlung über den Sold besprechen.«

Als höchstes Gut und moralische Verpflichtung gilt für ihn einzig der geschlossene Vertrag, welchen er wortgetreu ohne Zögern oder Diskussionen erfüllt. Die Bedeutung eines gesiegelten Kontraktes ist ihm heiliger als alles andere, und selbst wenn er durch die Erfüllung der Bedingungen gegen seine Glaubensprinzipien verstoßen muss, wird er seinen Teil der Abmachung erfüllen.

Eine Verpflichtung ohne zuvor ausgehandelte und verschriftliche Festlegung der Bedingungen ist für ihn undenkbar. Politische und rechtliche Winkelzüge, durch die Vertragsbedingungen aufgehoben werden, sind ihm zuwider und werden wohlweislich ignoriert, indem er einzig dem ursprünglichen Wortlaut des Kontraktes folgt. Er hat keinerlei Verständnis für Söldner, die aus Unwissenheit oder Naivität für sie ungünstige Verträge aushandeln, und versucht, sein Wissen über Vertragsrecht und Verhandlungsgeschick auch anderen zu vermitteln. Deserteure oder Vertragsbrüchige Söldner verfolgt er mit gnadenloser Härte und führt diese ihrer gerechten Strafe zu.





Er urteilt selten über die Beweggründe seiner Auftraggeber, da er sich eher als Waffe und Werkzeug sieht, dessen Einsatz der Vertragspartner zu verantworten und entsprechend auch die moralische Konsequenz zu tragen hat. Neben großem Verhandlungs- und Überzeugungsgeschick verfügt der Geweihte meist über die Kenntnis mehrerer Sprachen und Schriften und kann den Wert von weltlichen Gütern ziemlich exakt bemessen. Sein Gegenüber durchschaut er dank ausgeprägter Menschenkenntnis und er bemüht sich stets, über politische und kirchliche Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben.

Das Verhältnis zu den zwölfgöttlichen Kirchen

Es gibt nur wenige, die ihr Leben ganz dem Schwarzen Mantikor verschreiben, und nur wenige Schreine und noch weniger Tempel künden von seinem Wirken. In Mittel- und Nordaventurien gilt die Gemeinschaft der Korgeweihten rein formell als Orden der Rondrakirche und somit unterstehen zumindest in der Theorie alle Tempel des Herrn der Schlachten und seine Geweihten ihrem Oberhaupt, dem Schwert der Schwerter.

Mit dieser untergeordneten Rolle sind bei weitem nicht alle Korgeweihten glücklich und es gibt nicht selten handfeste Auseinandersetzungen und Zweikampfforderungen, wenn wieder einmal erhitzte Gemüter aufeinanderprallen. Bisher hat jedoch das Schwert der Schwerter der Gemeinschaft der Bruderschaft des Blutes große Freiräume gelassen. Mit Bibernell von Hengisford steht seit 1039 BF nun eine tulamidische Mystikerin der Rondrakirche vor, die den Einsatz und die Schlagkraft der Korgeweihten im Kampf gegen finstere Mächte durchaus zu schätzen weiß.





Im Horasreich nimmt man es mit der Einordnung der Korgeweihten unter das Banner der Rondrakirche aber schon nicht mehr so genau und in den Tulamidenlanden, den unabhängigen Stadtstaaten des Südens oder Al'Anfa sieht man sich dank einigem Einfluss stolz als eigenständige Kirche, die gleichberechtigt neben der der streitbaren Alveransleuin steht.

Mit den meisten anderen der zwölfgöttlichen Kirchen gibt es abseits der üblichen Vorbehalte kaum Berührungspunkte. Am häufigsten werden den Korgeweihten ihre Söldnermentalität, wenig ehrenhaftes Kampfverhalten und Grausamkeit vorgeworfen. Immer wieder sorgen auch ihre blutigen Riten für Aufsehen und Empörung. So protestiert die Tsakirche schon seit Jahrzehnten erfolglos gegen Tieropfer, die aber auch in manch anderer Kirche Gang und Gäbe sind, oder die Puniner Borongeweihten kritisieren die Feuerbestattung von im Kampf gefallenen Kameraden.

Im Süden, wo Tempelobere durchaus auch politischen Einfluss haben, unterhält man jedoch auch freundschaftliche Beziehungen zu anderen Kirchen, beispielsweise zum Al'Anfaner Boronkult, den tulamidischen Tempeln des Ingerimm oder sogar denen der Rahja, die im Süden weit rauschhafter verehrt wird.





Der Korgeweihte in den Augen des Volkes

Nur wenige Aventurier bekommen abseits der Schlachtfelder je einen Korgeweihten zu Gesicht, wenn sie nicht gerade in einer der Tempelstädte wie beispielsweise Fasar, Al'Anfa, Khunchom oder Gareth leben, einen Kriegsveteranen in der Familie pflegen oder andere Berührungspunkte mit dem Söldnerwesen haben. Dementsprechend unbekannt ist der Göttersohn von Rondra und Famerlor bei der einfachen Bevölkerung, und nicht selten muss ein Korgeweihter erst einmal erklären, was seine Aufmachung bedeutet und wem er da eigentlich dient.

Ein schwer gerüsteter und waffenstarrer Kämpfer, der sich mit blutrünstigem Brüllen und mächtigen Hieben und ohne Rücksicht auf Verluste seinen Weg durch die Gegner bahnt, entspricht wohl noch der gängigsten Vorstellung eines Korgeweihten. Und zu einem großen Teil entsprechen die unbarmherzigen Schwestern und Brüder des Blutes diesem Bild auch, während sie sich im grausamen Alltag des Krieges beweisen und zahlreiche geschlagene Schlachten allein durch ihre Zielstrebigkeit und Stärke gewinnen.

Im besten Fall begegnen ihm die Menschen mit Achtung, im schlimmsten Fall mit Misstrauen oder sogar Furcht. Das martialische Auftreten vieler Geweihter tut häufig das Übrige, sodass man sie vorschnell mit Plünderern oder Schlagetots gleichsetzt.

Dem einfachen Soldaten ist häufig egal, wer genau da gerade seinen Offizier niedergemacht hat, wenn er von dem furchteinflössenden Geweihten und seiner Kampfeswut in die Flucht geschlagen wurde. Erinnern wird er sich aber in jedem Fall an die eindrucksvolle Erscheinung, die ein Korgeweihter in der Schlacht bietet.





Im Süden, wo Korgeweihte beispielsweise auch Einfluss auf die Arenaspiele nehmen oder anderweitig öffentlich in Erscheinung treten, werden sie wie alle anderen Geweihten mit Respekt behandelt. Aber auch hier umgibt sie häufig eine Aura der Unnahbarkeit und Härte, sicher jedoch nicht ganz ungewollt.

Motivation und Konzept eines Korgeweihten

Ein Korgeweihter ist aufgrund seines streitbaren Wesens und düsteren Gesinnung nicht unbedingt immer leicht in eine Heldengruppe einzubinden – zumindest denkt man das auf den ersten Blick. Wir hoffen, mit den Texten dieses Vademecums schon einige Wege aufgezeigt zu haben, wie dies dennoch gelingen kann. Ein Korgeweihter kann nämlich nicht nur mit seiner Kampfkraft und Waffenexpertise zum glücklichen Abschluss eines Abenteurers beitragen, er wird seinen Gefährten in der Regel auch ein verlässlicher Gefährte sein, vorausgesetzt es gibt genügend für seine Klinge zu tun.

Der Kampf ist sicher einer der elementarsten Aspekte in der Glaubensgemeinschaft, und ein wahrer Korsjünger sucht die Herausforderung. Doch auch abseits des Schlachtfeldes weiß er sich zu beweisen, als Teil einer Gemeinschaft, als Beschützer der Ordnung gegen das Chaos und als grau gezeichnete Figur, der menschliche Abgründe alles andere als fremd sind.

Das Fehlen einer ausgeprägten kirchlichen Struktur fordert von den Geweihten den eigenverantwortlichen Umgang mit der Auslegung göttlicher Prinzipien. Und so finden sich in den dünn gesäten Reihen der Geweihten vor allem solche mit einem gefestigten Wesen und klaren, wenn auch recht unterschiedlichen, Moralvorstellungen.





Denn ohne diese Moralvorstellungen werden sie früher oder später ihren Kampf gegen den Gegner, gegen die Versuchung oder sogar gegen die eigenen Glaubensgeschwister verlieren.

Trotz aller Kampfeslust sind der Blutrausch und die Wildheit im Kampf für einen Korgeweihten jedoch kein Selbstzweck, sondern nur ein weiteres Mittel zum Überleben, mit welchem er dem Chaos der dämonischen Widersacher begegnet. Hier zieht er deutliche Grenzen, denn selbst im Eifer einer Schlacht wird ein aufrechter Korgeweihter weder brandschatzen noch unnötige Grausamkeiten gegenüber den Besiegten oder Unbeteiligten verüben, geschweige denn diese tolerieren. Dieses stete Bewusstsein von Recht und Unrecht ist sein Schild gegenüber den Verlockungen des Widersachers Rondras. Die meisten Korgeweihten sind sich stets bewusst, auf einem schmalen Grat zu wandern, und genau dieses Bewusstsein unterscheidet sie von einem tollwütigen Berserker, als der sie von Außenstehenden oftmals wahrgenommen werden.

Auch wenn der Korgeweichte nach außen hin oft als selbstbewusster Kämpfer und Anführer auftritt, so muss sich ein jeder unter ihnen erst einmal darüber klar werden, welche Position ihm der Schwarze Mantikor auf seinem Feldzug auf Dere zugedacht hat. Die Beziehung zu seinem Gott ist eine sehr persönliche und individuelle Angelegenheit, und auch wenn viele Korgeweichte lange Zeit mit Söldnern durch die Lande ziehen, so bleiben sie mit ihrem Glauben doch oft alleine.

Die besten Voraussetzungen für eine Zweitkarriere als Abenteurer bringt jeder Korgeweichte mit, denn er ist selten sesshaft. Es gibt nur wenige Tempel und Schreine des Schwarzen Mantikors. Vielleicht ist es sogar eines seiner erklärten Ziele, seinem Gott dereinst einen solchen zu widmen, wenn er denn lange genug auf dem Schlachtfeld bestehen kann.





Viel eher wird ein Korgeweihter jedoch durch die Lande ziehen, auf der Suche nach einem Guten Kampf oder Gutem Gold oder beidem, und wenn er kein ausgesprochener Einzelgänger ist, dann wird er die Gemeinschaft einer Söldnertruppe kennen und hoffentlich auch schätzen.

Wie bei den meisten Geweihten raten wir davon ab, die extremen Glaubensausprägung zu spielen. Die Menge macht das Gift, und manche Heldengruppen haben nur wenig Probleme, einen wilden Kämpfer in ihren Reihen zu dulden. Wenn er allerdings das Blut seiner Feinde trinken will, sich ständig mit Stärkeren anlegt, blindlings in jede Schlacht stürzt oder immer Streit sucht, um sich zu beweisen, mag das schnell anders aussehen.

Ein weiterer Grund, der für einen Korgeweihten in einer Heldengruppe spricht, ist die Herausforderung. Wo sonst begegnen einem derart viele fordernde Gegner, spannende Kämpfe und Prüfungen wie an der Seite echter Abenteurer? Natürlich sollten genau solche Erwartungen auch erfüllt werden, was aber nicht allzu schwer fällt, denn die meisten Gruppen haben ohnehin Kämpfer dabei, die sich beweisen wollen. Es sollte also genug zu tun geben, dass auch Durststrecken ohne große Schlachten oder Monsterjagden überwunden werden können.

Über diese allgemeinen Anlagen hinaus gibt es außerdem viele persönliche Gründe, warum ein Korgeweihter ein Leben als Abenteurer wählen könnte. Vielleicht will er so viele alte Schlachtfelder wie möglich besuchen? Fast überall in Aventurien finden sich Orte, die für ihn interessant sein könnten und die er mit seinen Gefährten aufsucht. Hat er vielleicht eine alte Rechnung offen, mit einem ehemaligen Auftraggeber oder Kameraden, einen persönlichen Feind oder Angstgegner, fühlt sich aber noch nicht reif für diese Herausforderung?





Dann kann er auf Abenteuerreise Erfahrungen und Kraft sammeln, bis seine Zeit gekommen ist.

Ein mystischer Geweihter könnte gerade in der Zeit rund um den Sternenfall von Visionen getrieben sein, und nun ausziehen, das wahre Wesen Kors zu erkunden, wie einst der Heilige Ghorio es tat. Möglicherweise ist er es aber auch, der lukrative Aufträge für die Heldengruppe an Land zieht, und sie von einem Abenteuer ins nächste jagt, um Gutes Gold zu verdienen.

Willst du einen Korgeweihten ins Spiel führen, überlege dir, welche Aspekte seines Glaubens für ihn besonders wichtig sind. So kannst du ihm im Spiel mehr Farbe verleihen und gerade bei schwierigen Entscheidungen hast du so Leitlinien zur Hand, nach denen er abwägen kann.

Damit du ein interessantes und vor allem individuelles Charakterkonzept entwickeln kannst, haben wir einige beispielhafte Charakterkonzepte zusammengestellt, die hoffentlich Lust machen, einen solchen Geweihten als Meisterperson einzubinden oder sogar selbst ins Spiel zu führen.

- **Der Kämpfer:** Auf der Suche nach dem nächsten Guten Kampf ist ihm kein Weg zu weit und die Bezahlung meist zweitrangig. Er stählt sich für die Herausforderungen, die die Welt für ihn bereithält, und will den Sieg davontragen, um seine Stärke zu beweisen. Ganz egal wie: Aufgeben kommt für ihn nicht infrage.
- **Die Söldnerin:** Sie ist käuflich und stolz darauf. Nicht immer fordert sie blanke Münze für ihre Dienste und lässt sich auch auf Gefälligkeiten ein, besonders wenn es darum geht, guten Freunden unter die Arme zu greifen. Bitten lässt sie sich aber gerne, denn sie weiß, was ihre Klinge wert ist.





- **Der Aufrechte:** Ihm ist es sehr wichtig, dass er auf der richtigen Seite steht und gegen wen er zu Felde zieht. Der Gegner muss nicht nur eine echte Herausforderung sein, am liebsten kämpft er entschlossen für das Gute, aus Überzeugung oder Pragmatismus. Das heißt nicht zwingend, dass er sich wie ein Heiliger verhält, seine Motive sind durchaus fragwürdig. Aber er hat Freude daran, für Ordnung zu sorgen, denn wenn er das tut, sorgt die Wahl seiner Mittel meist für deutlich weniger Aufruhr. Er führt Verlorene wieder zurück auf den Weg von Kors Tugenden, notfalls prügelt er sie auch in die richtige Richtung.
- **Der Handwerker:** Er ist kein Künstler an der Waffe, dafür aber ein solider und auf Effektivität bedachter Kämpfer, der sein Handwerk gründlich gelernt hat. Darin will er es zur Meisterschaft bringen, und wie in jedem anderen Handwerk geht das nur durch permanente Übung. Was wäre wohl besser geeignet, als den Gefahren dieser Welt entschlossen entgegenzutreten?
- **Die Gladiatorin:** Als gefeierte Heldin der Arena hat sie die Massen begeistert und im Applaus gebadet, als sie das Blut ihrer Gegner als Opfer an Kor darbrachte. Sie lebt den Kampf, spielt aber manchmal gefährlich lange mit ihrem Gegner, um das Letzte aus ihm herauszuholen. Gleich ob sie sich ihre Freiheit erkämpft hat, oder sogar freiwillig in die Arena gegangen ist, sie liebt den dramatischen Auftritt und die bewundernden Blicke nach vollbrachter Heldentat bis heute.
- **Der Geknechtete:** Als Sklave hatte er keine Wahl, als sie ihn in die Arena schickten – er musste kämpfen, um zu überleben. Der Glaube an den Schwarzen Mantikor hat ihm die Kraft gegeben, seine Gegner zu besiegen, und sich den Weg in die Freiheit mit Gold oder Blut teuer zu erkaufen. Auch heute noch kämpft er, um zu überleben, allerdings nach seinen eigenen Regeln und denen Kors.





- **Der Schlachtfeldtourist:** Auf den Spuren großer Schlachten spürt er dem Geiste Kors nach, um mehr über das Wesen seines Gottes zu erfahren. Um seine Reisen in die entlegensten Winkel der Welt zu finanzieren, verkauft er seine Klinge. In Wahrheit aber ist er ein Suchender, der hofft, seinen eigenen Platz in der Welt zu finden und selbst große Schlachten zu schlagen.
- **Der Taktiker:** Planlos in den Kampf stürmen ist seine Sache nicht. Auch wenn es leicht ist, sich im Rausch des Augenblicks zu verlieren, ist er ein geradezu drachisch kühler Planer. Seine Weitsicht hat mehr als einen Kampf zu seinen Gunsten ausgehen lassen, und er sieht seinen wachen Verstand als tödliche Waffe in seinem Arsenal an, mit der er den Gegner besiegen kann.
- **Der Söldnerführer:** Er sieht seine Gefährten ganz pragmatisch als seine ureigene Söldnertruppe an. Das müssen sie zwar nicht wissen, aber in Wahrheit führt er oft die Verhandlungen. Er regelt das Geschäftliche, nimmt großen Einfluss darauf, welche Aufträge die Gruppe verfolgt, und nicht selten sorgt er für volle Kassen und für eine gerechte Verteilung der Beute.
- **Der Vertragstreue:** Seine Sachkunde in Vertragsdingen wird weithin bewundert und gefürchtet. Er wird als Schlichter von Söldnern wie Auftraggebern angerufen, und er weiß ganz genau, welche Fallstricke Soldverträge bieten können. Wenn es hart auf hart kommt, schreckt er auch nicht davor zurück, einen Kontrakt auszusitzen, um seinem Auftraggeber zu beweisen, dass er noch viel zu lernen hat.





- **Die Visionärin:** Sie kündigt von einer Zeit, in der Kor für den letzten Kampf rüstet. Immer wieder hat sie Gesichter und Eingebungen, denen sie nachgehen will, insbesondere in der Zeit nach dem Sternenfall. Sie kann getrieben sein oder entschlossen, in jedem Fall aber wird sie ihrem Glauben mit der Waffe in der Hand folgen und gegen das Chaos streiten, wohin auch immer Kor sie leitet.
- **Die Rebellin:** Sie ist es leid, dass die Kirche ihres Gottes im Norden lediglich als Orden der Rondrakirche wahrgenommen wird. Ein freier, eigenständiger Korkult ist ihr Ziel, doch der Weg dahin ist voller fordernder Kämpfe, die nicht immer mit der Waffe gefochten werden. Entweder sie eignet sich ganz besonderes diplomatisches Geschick an, predigt massentauglich und aufrührerisch oder aber sie versucht es mit dem Kopf durch die Wand.
- **Der Drachenkämpfer:** Er sieht in Kor den karfunkelherzigen Drachensohn, und welche Herausforderung wäre wohl größer, als sich einmal einem echten Drachen zu stellen? Hin und hergerissen zwischen Ehrfurcht und Faszination sammelt er Sagen, Legenden und Fakten über Drachen. Vielleicht bekämpft er sie sogar, um dem Wesen Kors durch seine Erkenntnisse und Erlebnisse näherzukommen.
- **Der Berserker:** Er lebt für den Rausch, der ihn ergreift, wenn er auf dem Schlachtfeld wüten kann. Dabei ist ihm durchaus bewusst, dass er der Verdammnis recht nahe kommt, doch genau das macht für ihn den Reiz und die Herausforderung aus. Bisher hat er sich noch jedes Mal entschieden gegen das Chaos gestemmt, braucht jedoch immer wieder Ablenkung, um sich nicht gleich in den nächsten Kampf zu stürzen, und vielleicht doch eines Tages zu straucheln.





- **Der Gefallene:** In den Schattenlanden verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse und nur zu leicht erliegt man der Versuchung der Erzdämonen, die ständig nach neuen Seelen gieren. Der Gefallene war bedrohlich nah am Abgrund, er kennt den Feind und bekämpft ihn nun umso erbitterter. Seine Mittel sind oft fragwürdig und niemand außer ihm selbst und seinen Gefährten, die ihn auf seinem steinigen Weg ins Licht begleiten, wissen wohl wirklich, wie schmal der Grat ist, auf dem er sich bewegt.
- **Die Versehrte:** Sie ist eine Veteranin und hat in vielen Scharmützeln gekämpft. Seit einer schweren Kriegsverletzung muss sie vieles neu erlernen, was sie jedoch niemals zugeben würde. Ihre Gefährten sind jedoch genauso auf sie angewiesen, denn ihre Erfahrung und Waffenkunst gleichen aus, was ihr der Krieg bereits genommen hat.
- **Der Drillsergeant:** Hart wie Kor zu anderen und zu sich selbst, so bereitet er „seine Truppe“ auf das Leben und seine Fährnisse vor. Er wird nicht ewig da sein und wenn er einst auf den ewigen Schlachtfeldern wandelt, will er sicher sein, dass seine Jungs und Mädels sich durchbeißen können. So grimmig und bärbeißig, wie er sich nach außen hin gibt, ist er eigentlich gar nicht, doch nur wenige können erkennen, dass er eigentlich nur das Beste aus ihnen herausholen will – seine Freunde.
- **Der Schuldenbegleicher:** Wenig kann er mehr leiden, als von jemandem abhängig zu sein. Dummerweise retten ihm seine Gefährten fast täglich neu das Leben, und er ihnen. Wer genau bei wem eine Lebensschuld offen hat, ist nicht immer ganz klar, eines ist es aber ganz sicher – sie will beglichen werden.





Der Korgeweihete als Gefährte

»Das meint er nicht beleidigend, das ist einfach so seine Art. Immerhin hat er seine Ochsenherde nicht gezogen – dann hätten wir uns wirklich Sorgen machen müssen.«

—ein Kaufmann zu einem irritierten Zöllner nach der barschen Reaktion eines Korgeweiheten auf die zeitraubende Durchsuchung der Karawane, neuzeitlich

Die Einbindung eines Korgeweiheten in die Heldengruppe kann genauso schwer oder leicht sein wie die eines jeden anderen extrem gesinnten Helden. Mit ihrer Verachtung für Schwäche sowie dem unbedingten Kampfes- und Siegeswillen stehen sie vor allem im steten Konflikt mit eher friedlich gesinnten oder körperlich schwachen Charakteren. Besonders die blutigen Rituale des Kultes und die Glaubensauslegung des urtümlichen tulamidischen Kultes werfen bei anderen Helden, aber auch vielen Meisterpersonen, Fragen über die moralische Gesinnung des Geweihten auf – trotz seines Status als Diener eines Halbgottes aus dem zwölfgöttlichen Pantheon.

Das Legen eines Hinterhaltes oder der Einsatz von vergifteten Waffen kann für sie ebenso ein Mittel zum Zweck sein, wie das Einschüchtern gegnerischer Truppen durch ein göttliches Zeichen oder der Einsatz einer Liturgie, um ihre Moral zu erschüttern. Ihr unerschütterlicher Glaube und der unbändige Kampfgeist, den sie in vorderster Schlachtreihe unter Beweis stellen, flößt ihren Mitstreitern Zuversicht ein und hat schon so manches Kräftemessen zu ihren Gunsten ausgehen lassen.





Letztendlich sind die meisten Korgeweihten trotz ihrer radikalen und selbstbezogenen Prinzipientreue vor allem Pragmatiker, die niemals vergessen, dass jeder ihrer Kämpfe der Bewahrung der zwölfgöttlichen Ordnung dient. Sie wissen um den Vorteil einer starken Gemeinschaft im Kampf gegen das niederhöllische Chaos. Ihnen ist bewusst, dass in einem Krieg manches Mal ungewöhnliche Bündnisse geschlossen werden müssen.

Da die wenigsten Korgeweihten einen Hang zum Missionieren haben, zwingen sie ihre Glaubensvorstellung niemand anderem unangenehm auf. Sie schreiten auf dem blutigen Pfad Kors unbeirrbar voran und sehen es als Bestätigung ihrer Prinzipien, wenn schwächere Personen an den Herausforderungen scheitern, die sie meistern. Ihnen ist es Missionierung genug, jene Herausforderungen zu bestehen und ihre überlegene Stärke als Beweis ihrer Glaubensgrundsätze anzuführen.

So manch hartnäckige Soldverhandlung des Korgeweihten mag geldgierig oder kleinlich erscheinen. Im Laufe der Zeit sollte den anderen Helden jedoch klar werden, dass die angemessene Bezahlung eines Kampfeinsatzes ein wichtiger Aspekt in der Glaubensvorstellung der Gemeinschaft des Blutes ist und nicht allein dem Wunsch nach Reichtum oder Goldgier entspringt. Abgesehen von einem auf Soldverträge spezialisierten Phexgeweihten, prüft wohl kaum ein anderer einen Vertrag so wortgetreu auf moralische Vertretbarkeit und eine angemessene Behandlung der Kämpfer wie ein Korgeweihter. Zwar sehnt er die sich ankündigenden Schlachten herbei, er vergisst jedoch niemals, dass er das Chaos der Wirren des Krieges in geordnete Bahnen zu lenken hat.







Eine mögliche Bezahlung des Korgeweihten in einem Abenteuer muss nicht unbedingt aus harter Münze bestehen, sondern kann auch die Ausstattung seiner Mitstreiter, der Zugriff auf eine alte Waffe oder die Erlaubnis zum Errichten eines Schreins seines Gottes sein. Letztendlich wird sich der Korgeweihte auch nicht verweigern, einem armen Fischerdorf bei der Bedrohung durch marodierende Orks beizustehen, selbst wenn sie ihn nur mit ihrer Gastfreundschaft entlohnen können. Doch die Aussicht auf einen interessanten Kampf ist in vielen Fällen Antrieb genug, um einen Geweihten auch ohne großartige Verträge oder Soldversprechen in ein Abenteuer aufbrechen zu lassen.

Ab und zu erfordert es die Situation, dass die Heldengruppe einen Kampf umgehen oder sogar eine Auseinandersetzung aufgrund der Übermacht des Feindes abbrechen muss. Auch wenn eine solche Handlung einem Korgeweihten zuwider sein sollte, ist er durchaus in der Lage, einen Kampf taktisch einzuschätzen und ihn bei einer drohenden Niederlage auf einem für ihn vorteilhafteren Schlachtfeld fortzuführen. Zwar wird er nicht eilig fliehen oder sich einfach von seinen Kameraden zu einem Rückzug überzeugen lassen, doch ist ihm bewusst, dass sein sicherer Tod letztlich niemandem dient, und er dadurch alle Chancen auf einen Sieg vergibt. Trotz aller Vernunft ist es jedoch unwahrscheinlich, dass sich der Korgeweihte, ohne die endgültige Klärung von Sieg oder Niederlage eines aus seiner Sicht noch offenen Konfliktes, einem neuen Abenteuer zuwenden wird.

Der Korgeweihte ist in gesellschaftlichen Dingen mit einer blanken Klinge zu vergleichen, die erst gezückt werden sollte, wenn alle diplomatischen Möglichkeiten ausgeschöpft wurden.





Die meisten Korgeweihten rufen bei der einfachen Bevölkerung Angst und Unverständnis hervor, was durch das Kundtun ihrer Verachtung der „schwachen“ Bevölkerung nicht unbedingt verbessert wird. Seine Härte gegenüber sich selbst und anderen macht ihn nicht unbedingt beliebter, und wenige Hilfesuchende bringen den Mut auf, sich in erster Instanz an den furchteinflößenden Geweihten zu wenden. Tut es doch einmal jemand und lässt er sich nicht verschrecken, so hat er sich in jedem Fall Respekt verdient. Andererseits suchen gerade Söldner und andere freie Kämpfer die Nähe eines Korgeweihten, da sie sein Selbstvertrauen und die Kenntnis über das Kampfes- und Kriegshandwerk zu schätzen wissen. Viele Söldner misstrauen Außenstehenden grundsätzlich, da sie von Rittern, Kriegern oder Schwertgesellen oft als minderwertige Kämpfer behandelt werden, denen man ihre käufliche Loyalität meist genau dann zum Vorwurf macht, wenn sie vom Gegner angeworben wurden. Wo ein Rondrageweihter oder Adliger bei solchen Personen auf schweigende Ablehnung oder verunsicherte Zurückhaltung stößt, erlangt der Korgeweihete mit seiner gradlinigen Autorität und seinem Verständnis für soldgetriebene Kämpfer wesentlich einfacher ihren Respekt und ihr Vertrauen.

Liturgische Theologie im Alltag der Gemeinschaft des Blutes

»Jedem Tag folgt ein weiterer Kampf, jedem Sieg eine neue Herausforderung. Erst wenn die letzte Klinge zerbrochen und das letzte Blut der Feinde vergossen wurde, haben wir uns als würdig für den Kampf auf dem ewigen Schlachtfeld erwiesen.«

—oft zitierter Abschnitt des Khunchomer Kodex, wenn Geweihte nach ihren Aufgaben auf Dere gefragt werden





Die weltlichen Komponenten einer Liturgie können im Korglauben sehr unterschiedlich sein. Besonders häufig kommt **Blut** zum Einsatz, das eigene, das des Kampfgegners oder ein Tieropfer, wobei hier eigenhändig erlegte, besonders schwer zu bezwingende Kreaturen besonders hoch im Kurs stehen. Auf manchen Altären landet auch schon mal ein Finger oder die Schwerthand eines Verräters oder Frevlers. Alte Quellen künden sogar von Menschenopfern, die noch in den Dunklen Zeiten nicht unüblich waren, doch heute weiß kaum jemand mehr um solche finsternen Riten.

Häufig wird das Holz der Kornelkirsche als **Räucherwerk** genutzt, das rotschwarzen Rauch emporsteigen lässt. Korianderzweige werden an Schreinen getrocknet und rituell dem Feuer übergeben und verströmen einen markanten Duft.

Der **Kampf** spielt ebenfalls eine besondere Rolle im liturgischen Alltag und nicht wenige Geweihte zelebrieren den Götterdienst mit der Waffe in der Hand oder im rituellen Zweikampf. Für die **Meditation** wird gerne der Moment nach Kampf oder Schlacht genutzt, wenn die Wunden noch frisch sind, aber der Schmerz verdrängt wird vom Gefühl des Triumphs über den Gegner.

Wenn er den **Beistand** des Herrn der Schlachten für die Erfüllung einer Aufgabe anruft, ist sich ein Geweihter durchaus bewusst, dass er dafür ein angemessenes Versprechen oder Opfer anbieten sollte. Der Herr der Schlachten steht seinen Streitern vor allem bei der Bewältigung von Aufgaben bei, die Mut, Kraft und Zähigkeit erfordern oder sich in irgendeiner Weise auf den Kampf oder kampfnähe Fähigkeiten beziehen. Niemals sollte sich ein Korgeweihter erdreisten, den Gnadenlosen um Hilfe für die Heilung einer Wunde zu erflehen – er wird wohl ohnehin nur grausames Lachen ernten.





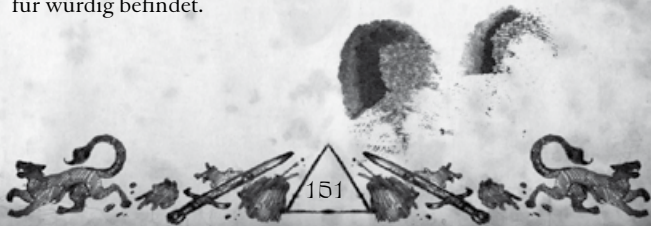
Als **Opfergaben** finden sich in den wenigen Tempeln und Schreinen häufig Blut, die Waffen und Rüstungsteile besiegtter Gegner, Beutestücke oder ähnliche Trophäen. So ein Kampf Gutes Gold eingebracht hat, opfert man vor dem Altar davon, oder drückt einem Geweihten ganz einfach eine Münze in die Hand, wenn man einen lukrativen Kontrakt gezeichnet hat.

Die Zahl Neun gilt als heilige Zahl des Kor, weswegen gerne auch neun Münzen oder Blutstropfen geopfert werden.

Für die Ausgestaltung eines **Gottesdienstes** kannst du dich bei den im Band vorgestellten Ausformungen der Liturgien bedienen oder eigene ersinnen. In der Kirche des Kor gibt es unzählige Ausformungen, und während manche Geweihte brillante Redner sind, bei deren Predigten jedes Wort wie der Hieb einer Waffe sitzt, stimmen andere lieber Schlachtgesänge an, die die Truppe mitgrölen kann, oder verlassen sich auf eindrucksvolles Waffenspiel und wenige Worte zur Anrufung. Da die Ausbildung zum Geweihten meist kurz ist, lernt er oft nur das Nötigste während seiner Anwartschaft und muss sich später noch vieles selbst erschließen.

Die meisten Korgeweihten jedoch schätzen diese Freiheit und sehen sie, ganz im Sinne ihres Glaubens, als Herausforderung.

Neue Liturgien lernen die Geweihten normalerweise direkt auf dem Schlachtfeld, wobei der Lernprozess eher einem harten Kampf als einer wohlmeinenden Unterweisung gleicht. Es obliegt einem jeden Geweihten selbst, ob er sein liturgisches und kampfpunktsches Wissen weiter geben will und ob er sein Gegenüber für würdig befindet.



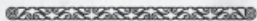


Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IX



Anhang





Beispielhafter Vertrag eines mittelreichischen Söldners

Mit dem heutigen Tag stelle ich mein Schwert für die Dauer von einem Götterlauf in den Dienst der Helden von Zweimühlen. Meine Aufgabe besteht in der Verteidigung der Stadt Zweimühlen sowie der anliegenden Ländereien gegen Plünderer, Truppen der Kriegsfürsten und andere Invasoren. Ich unterwerfe mich dem Befehl des mir zugewiesenen Hauptmanns, der für die Dauer meiner Verpflichtung meine unbedingte Loyalität erwarten kann.

Ausdrücklich ausgeschlossen von meinen Pflichten sind Brandschatzung, übermäßige Gewaltanwendung gegenüber Unbewaffneten, die Schändung heiliger Orte oder Gegenstände der Zwölfgötter sowie Gewaltanwendung gegenüber einem ihrer Diener.

Meine Dienste werden pro vollem Mond Dienstzeit mit einem Sold von 5 Dukaten vergütet, zahlbar am 30. Tag eines jeden Mondes. Ebenfalls habe ich Anspruch auf einen Anteil am Plündergut von einem 15. Teil dessen, was der Hauptmann meiner Truppe für sich nach einem Kampf beansprucht.





Neben meinem Sold stehen mir die gleiche Kost und Unterbringung zu, die auch der Stadtgarde in Zweimühlen gewährt wird. Für angemessene Rüstung als auch Bewaffnung habe ich selbst Sorge zu tragen. Für die Dauer der Dienstzeit wird zudem ein Wappenrock mit dem Zeichen der Stadt Zweimühlen zur Verfügung gestellt.

Der Auftraggeber sichert zudem die kostenfreie Behandlung von schweren Wunden und die Übernahme aller Aufwendungen im Fall des Todes zu. Für eine ordnungsgemäße Beisetzung auf einem Boronanger wird Sorge getragen.

Mein Dienst endet mit sofortiger Wirkung, sollte ich einen Auftrag erhalten, der mich zu einer im Vertrag eindeutig ausgeschlossenen Handlung zwingt, oder wenn der Auftraggeber mit der Auszahlung des Soldes mehr als 3 Tage im Verzug ist.

*Gezeichnet vor dem Herrn der Schlachten, Zweimühlen den
_____ Tag des _____ Mondes*

Unterzeichner

Auftraggeber



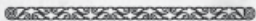


Hier magst du von eigener Hand ergänzen





X



Vakatseiten











Ulisses-Spiele