

Braconiter-Vademecum

Brevier der Wissenssammelnden



Draconiter-Vademecum

Brevier der Wissenssammelnden



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Autor

Anni Dürr und David Lukaßen,
mit Textausschnitten aus Werken von
Daniel Simon Richter

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Anna-Lena Schwenkler

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Steffen Brand

Satz, Layout & Gestaltung

Susanne Majewski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel,
Patrick Soeder

Innenillustrationen

Katharina Niko

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora
Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie
Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer,
Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

Ulisses Digital Alina Conard, Nico
Dreßen, Thomas Engelbert, Nele
Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss,
Maximilian Thiele, Jens Ullrich, Jan
Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko

Bader, Steffen Brand, Bill Bridges,
Timothy Brown, Simon Burandt,
Carlos Dias, Christiane Ebrecht,

Frauke Forster, Christof Grobelski,
Kai Großkordt, Darrell Hayhurst,
Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann,

Johannes Kaub, Christian Lonsing,
Matthias Lück, Susanne Majewski,
Thomas Michalski, Elisabeth Raasch,
Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-
Alexander Schmidt, Nils Schürmann,
Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson

Vertrieb Stefan Heinrichs, Jan
Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger,
Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

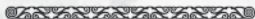
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. 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.

Draconiter-Vademecum

Brevier der Wissenssammelnden



Eine aventurische Spielhilfe
zum *Sacer Ordo Draconis*

von
Anni Dürer und David Lukassen

Unser besonderer Dank gilt

Daniel Simon Richter, Michael Masberg und Martina Nöth für ihr Engagement und die Texte zu den Draconitem.

Außerdem mit herzlichem Dank an all diejenigen, welche den Orden über die Jahre geschaffen, mit Leben erfüllt und zu einem festen Bestandteil in der Welt des Schwarzen Auges gemacht haben.

»Klugheit heißt, unterscheiden können zwischen dem, was man erstreben und was man meiden muss.«

—Cicero





Inhalt

I	Ideale und Mission des Ordens	11
II	Geschichte des Ordens	29
III	Aufbau und Struktur des Ordens	45
IV	Der Orden als Teil des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben	69
V	Gebete und Zeremonien des Ordens	79
VI	Lieder und Choräle des Ordens	95
VII	Heilige, bedeutsame Personen und Artefakte des Ordens	105
VIII	Der Orden und andere Glaubensgemeinschaften	121
IX	Anregung zur Ausgestaltung von Angehörigen des Ordens	133
X	Hesindes Weisheit	149
XI	Vakatseiten	157





Vorwort

Der Orden der Draconiter wurde aus dem Spiel geboren, und seine Mitglieder sind beliebte Helden, die häufig auf Abenteuer ausziehen. Doch was unterscheidet eine Draconiterin von einer Geweihten der Hesinde? Oder von einer Forscherin? Oder von einer anderen Draconiterin?

Dieses Vademecum möchte Anregungen für die Ausgestaltung von Hintergrund, Geschichte und Ansichten eines Draconiters als Held geben und Hilfen für die Darstellung am Spieltisch oder im LARP bieten. Darüber hinaus bietet es Hintergründe zum Orden, seiner Geschichte und Hinweise zur Darstellung wichtiger Persönlichkeiten, denen die Helden am Spieltisch begegnen können.

Wir wünschen viel Spaß mit der Lektüre und würden uns freuen, wenn in Zukunft einige Draconiter mehr Aventurien bevölkern oder Helden an der Seite von Draconitern in gefährliche Lande reisen, um Frevler zu stellen, dämonische Hinterlassenschaften zu beseitigen und den Menschen und anderen Völkern Hesinde und ihre elf Geschwister näherzubringen.

*Anni Dürr und David Lukaßen,
Bremerhaven, im Mai 2021*



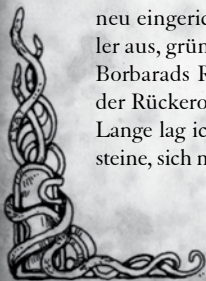


Sei gegrüßt, Gentilis!

Ich freue mich, dass du dich um Aufnahme in den *Sacer Ordo Draconis* bemühst. In diesem Vademecum habe ich zusammengetragen, was ich schon vielen Schülern vermittelt und einst selbst gelernt habe. Eine einstige Schülerin brachte mich auf die Idee, dies niederzuschreiben und so das Wissen um den Orden, seine Geschichte und Hintergründe zu bewahren.

Gern folge ich diesem Rat, und damit du einige persönliche Anmerkungen verstehst, will ich mich vorstellen und dir einige Gedanken erläutern. Mein Name ist *Eno Kariolinnen*. Einst wurde ich in Thorwal geboren, verließ meine Heimat, um Hesinde zu dienen, und fand in Tobrien eine neue Heimat. In der Kirche der Allweisen lernte ich *Erynnion Quendan Eternenwacht*, unseren *Pater Primus*, kennen, und als er 1001 BF Unterstützer für die Gründung eines Ordens suchte, bot ich mich an, denn ich war überzeugt von seiner Vision. Danach gingen wir für zehn Jahre gemeinsam auf die *Queste* und errangen zusammen die Tafel der Erzheiligen.

Im Jahre 1011 BF brachten wir sie zurück und gründeten die Draconiter. Zunächst leitete ich die Zirkelkongregation der Westlande von Salza aus, 1017 BF jedoch kehrte ich in meine neue Heimat Tobrien zurück und leitete dort als Erzabt den neu eingerichteten Zirkel der Ostlande. Hier bildete ich Schüler aus, gründete Horte, sammelte und bewertete Wissen. Nach Borbarads Rückkehr kämpfte ich um meine Heimat, und bei der Rückeroberung von Usnadamm wurde ich schwer verletzt. Lange lag ich siech, bis der weise *Apep*, Markwart der Drachensteine, sich meiner erbarmte, mich zu sich nahm und heilte. Auch



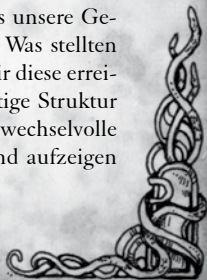


wenn er viel für mich getan hat, bleibe ich für immer gezeichnet. Immer wieder kommen Suchende zu *Apep*, bitten um Rat und wollen von seiner Weisheit lernen. Ich diene ihm als Stimme, und Einige baten mich um Hilfe, da sie die Worte des Drachen nicht verstanden. So wurde ich zum Deuter von *Apeps* Worten.

Derart stand eines Tages eine Draconiterin, früher meine Schülerin, vor mir. Nachdem sie ihre Antwort von *Apep* erhalten hatte, unterhielten wir uns lange – über den Orden, die frühere Zeit, was sich verändert hatte und dass nun, nach der Befreiung Tobriens, viele Akoluthen Aufnahme wünschen, um das Land zu reinigen. Dabei entstand die Idee, ein Büchlein zu verfassen, das diesen beim Lernen helfen soll, da die Horte nur schwach besetzt und viele von uns gefallen oder auf Reisen sind.

Einst waren wir nur 6, als wir den Orden gründeten, allerdings wuchs dieser schnell. Nach der Dritten Dämonenschlacht hatte er weniger als 50 lebende Mitglieder, trotzdem wuchs er erneut. Heute haben wir um die 250 Mitglieder, von denen etwa zwei Drittel der göttlichen Schlange geweiht sind. Und ich freue mich über jeden weiteren Akoluthen, der Aufnahme wünscht, wie du.

In diesem Büchlein möchte ich dir schildern, was unsere Gedanken waren, als wir die Draconiter gründeten. Was stellten wir uns als Aufgaben und Ziele vor, wie wollten wir diese erreichen und wie ordneten wir all dies? Um die heutige Struktur des Ordens zu verstehen, hilft es, seine kurze, aber wechselvolle Geschichte zu kennen, die ich dir aus erster Hand aufzeigen

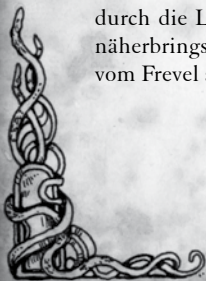




möchte, denn wir Augenzeugen werden immer weniger. Von den einst sechs Gefährten, die zur Queste auszogen, dienen heute nur noch zwei im Orden: *Wulhelm Tannhauser* und ich. Deshalb schreibe ich die Geschichte und Informationen über wichtige Personen und bedeutende Artefakte nieder, damit sie in Schriftform und in dir überdauern.

Neben dem Aufbau unserer Gemeinschaft möchte ich dir die Zusammenarbeit mit dem Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben und anderen Institutionen erläutern, denn auch wenn wir stolz auf unseren Orden sind, wissen wir, dass Zusammenhalt uns stärker macht. So wie Hesinde elf Geschwister an ihrer Seite hat, haben wir andere Gemeinschaften, die Seite an Seite mit uns streiten. Einige will ich dir vorstellen. Indes scheue dich nie, neue Wege zu gehen und mit anderen zusammenzuarbeiten, wenn sie den guten Zwölfen dienen und folgen.

Auch Gebete und Lieder wirst du in diesem Büchlein finden, die dir in verschiedenen Situationen ein erstes Rüstzeug und eine Quelle der Kraft sein können – denn genau das will dieses Werk sein. Nutze es während deiner Ausbildung, und nimm es auch danach oft zur Hand, egal ob du als Viatori durch die Lande reist, als Tutor den Menschen die Allweise näherbringst oder als Konservator das göttingefällige Wissen vom Frevel scheidest.





So wie die Ausbildung einer Schülerin eine individuelle Angelegenheit ist und von der Persönlichkeit des Lehrers abhängt, habe ich hier Persönliches einfließen lassen. Dies mag dir an einigen Stellen eine Hilfe sein, um aus den Fehlern anderer zu lernen, und soll dich zugleich ermutigen, dass wir alle einmal fehlgehen und trotzdem weiterkommen.

Ich begrüße dich im Sacer Ordo Draconis! Reiche mir deinen rechten Arm, ich will ihn vor dem Ellenbogen umfassen, wie du meinen umfasst. Seit der Gründung begrüßen wir uns so, und so sollst du mir willkommen sein. Ich freue mich auf unsere gemeinsame Reise! Berichte mir bitte dereinst, was du mit dem Büchlein erlebt hast.

*Erzabt Eno Kariolinnen,
gegeben in Apeps Hort, Anfang 1044 BF*







I



Ideale und Mission des Ordens

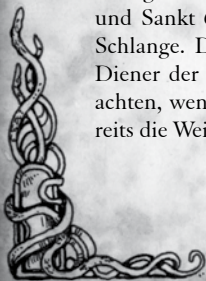




»Die Tafel der Canyzeth ist wiedergefunden. Die Herrin gibt Uns ein Zeichen, das wahrlich neuen Mut bringt. Zu Ihren Ehren rufen Wir den Heiligen Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde ins Leben. Der Dienst an der Herrin, zum Wohle der Menschen, ist das höchste Ziel, für das zu streiten sie von nun an, mit Unserer Billigung und im Auftrag der Herrin, ausziehen werden.«

—Eintrag in die Tempelannalen von Kuslik
durch Haldana von Ilmenstein, 1011 BF

Während der Verheerungen und dem mannigfaltigen Missbrauch der Gaben der Allweisen in den dunklen Stunden der Magierkriege, war es niemand geringeres als Sankt *Argelion*, der dem Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben Ordnung brachte; wie einst *Canyzeth* vor ihm, als sie in den Dunklen Zeiten der Kirche ihre Fehler aufzeigte und die Frevler auf den rechten Weg führte. *Argelion* fasste die bestehenden Gebote, Tugenden, Regeln und Ratschläge, die unsere Gemeinschaft bis zu diesen Tagen kannte, im Jahre 593 BF nach einer Offenbarung Hesindes zusammen und ergänzte sie als Lehre des Geschehenen: einer Institution, die sich zu sehr dazu aufgeschwungen hatte, Teil der Auseinandersetzungen zu sein, statt zu einen. Sein *Kodex der Tugenden* ist seitdem eines der Heiligen Bücher, und ihn verehren wir neben Sankta *Canyzeth* und Sankt *Cereborn* als einen der Erzheiligen der göttlichen Schlange. Der Kodex nennt die drei Pfeiler, denen sich alle Diener der großen Weberin verschreiben, und die wir streng achten, wenn wir Aufnahme im Orden finden oder zuvor bereits die Weihen Hesindes empfangen haben.



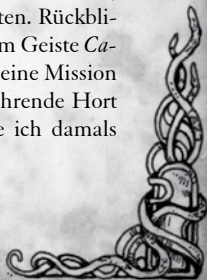


Wir schärfen und schulen unseren Verstand, um Wissen zu eringen. Dabei stets das rechte Maß zu halten, zu erkennen, wann es gilt, Wissen zu verbreiten und die Erkenntnis aller zu mehren, oder es zu behüten, damit es andere nicht korrumpiert, ist unser aller Verantwortung und Berufung vor der Alleswandlerin zugleich. Das gesammelte Wissen studieren wir und streben bis zum Ende unserer Tage auf Dere danach, uns beständig weiterzubilden und daran zu wachsen. Wir vergessen dabei nie, das große Wunder Deres zu achten und die Schönheit dieser Welt zu mehren.

Aufgaben des Ordens

Die Erzheilige sandte uns auf die zehnjährige *Queste*, und auf dieser lernten und erkannten wir. Unsere Ideale und unsere Mission, die *Canyzeth* zuvörderst Pater Primus *Erynnion Quendan Eternenwacht* offenbarte, folgen aus dem, was uns die Allweise als Aufgabe in dieser Welt gestellt hat. Wir, die ihn bei seiner Queste begleitet haben, machten uns daran, aus den Worten der Offenbarung mit ihm den heiligen Drachenorden zu formen und den Auftrag der Magisterin der Magister zu erfüllen.

Damals war uns nicht bewusst, weshalb wir die Draconiter schaffen sollten, und wir hinterfragten die Visionen nicht, ebenso wenig wie wir den Pater Primus hinterfragten. Rückblickend begreife ich, warum die große Weberin uns im Geiste *Canyzeths*, die einst die Frevler zur Räson brachte, auf eine Mission schickte. Zu den Zeiten jedoch war der Immerwährende Hort gefestigt, die Welt friedlich, und tatsächlich hätte ich damals

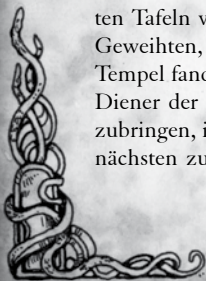




keinen Grund gewusst, den Orden zu gründen – außer dem Willen der Heiligen. Zum Glück folgten wir ihr vertrauensvoll. Schauen wir heute zurück, sehen wir *Borbarads* Rückkehr und damit das Abfallen ganzer Länder vom Glauben an die Zwölfgötter. Vielfältig sind die Frevel, welche im Osten an der Göttin und ihren elf Geschwistern begangen wurden und in einigen Bereichen andauern. Wir sammeln Gräuliches in jenen Landen, um es zu sichern und zu verbergen, auf dass es keinen Schaden mehr anrichte. Doch nicht nur dies, wir haben die Prophezeiung des Lichtvogels zum Karmakorthäon gehört, zur Weltzeitwende, und der Sternenfall zeigt uns deutlich, dass Dere sich wandelt. Derart wachsen die Herausforderungen, vor denen wir stehen, und wir kämpfen weiter darum, Hesindes Tugenden zu verbreiten und den Menschen Wissen und Sicherheit zu schenken.

Sammeln und Bewahren von Wissen

Ich bin ein Kind Thorwals, ein Erbe der Hjaldinger, die mit Jurga über das Meer kamen, und in meiner Heimat genießt die göttliche Schlange kaum Verehrung. Als ich, noch ein Junge, endlich in einen Tempel trat, da erwartete ich eine große Halla randvoll mit Büchern, Karten, Pergamenten und verwitterten Tafeln voller alter Runen. Dort wollte ich sein, unter den Geweihten, die den ganzen Tag lang all das studieren. Solche Tempel fand ich, und sie sind wahre Horte der Allweisen. Ein Diener der großen Weberin könnte sein ganzes Leben damit zubringen, in ihnen zu studieren und von einem Tempel zum nächsten zu reisen, Wissen zu sammeln und zu mehren. Es

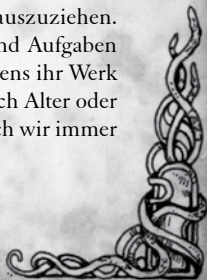




gibt weit geringere Aufgaben als diese, und manch eine Gelehrte arbeitet auf diese Weise an dem einen großen Werk über ein bestimmtes Thema, so wie ich mir das Ziel gesetzt habe, die *Historia Tobriae* zu vollenden – und doch tue ich es anders. Der Ruf in mir war stärker. Ich begriff, dass Wissen nicht allein in den Archiven und Bibliotheken wartet. An fernen Gestaden, in alten Katakomben, in den Geschichten der Haimamudim auf den Basaren oder in den Tayas der Waldmenschen und Utulus findest du es.

Dies macht uns Draconiter aus, wir sind diejenigen in der Kirche, die den Ruf der Welt hören. Unsere Wissbegier treibt uns als Viatorii hinaus, um Wissen zu suchen, es zu bergen, vor Missbrauch zu behüten und Frevler zu strafen. Wir bringen es in die Horte, wo wir Erkenntnisse klassifizieren, analysieren und Kopien für die große Bibliothek des Oktogon erstellen. Auf diese Weise dienen wir zugleich als Konservatoren, die das Wissen erhalten. Wie könnten wir dieses Werk an der Mutter der Weisheit vollbringen, wenn wir strikt an einzelne Tempel gebunden wären?

Sicher, alles hat seine Zeit. Wir alle kommen zur Ruhe, studieren das Zusammengetragene und erweitern unser Wissen und den Wissensschatz anderer, um dann erneut auszuziehen. Groß ist daher die Bürde einiger, deren Ämter und Aufgaben sie zurückhalten, damit andere im Geiste des Ordens ihr Werk vollbringen können. Manche von uns werden durch Alter oder Verletzungen, wie ich, gebremst, dennoch sind auch wir immer bestrebt, Neues zu sammeln und zu ergründen.

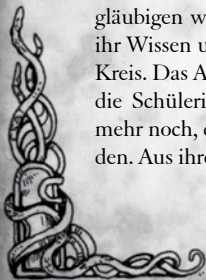




Verbreiten von Wissen und Zwölfgötterglauben

Was macht einen guten Lehrer aus, und was tut er mit solchen, denen das Lernen nicht leicht von der Hand geht? Unser Gebot erscheint banal, und trotzdem ist es schwierig auszufüllen. Ich will versuchen, es dir mit den vier Kreisen der Erkenntnis näherzubringen, denn die Vier steht in der Zahlenmystik wie beim Inrah für den Gewinn, und was wäre ein größerer Gewinn als Erkenntnis?

Der erste Kreis ist der Kreis der Klarheit. Was weiß deine Schülerin, und was weißt du? Verschaffe dir darüber Gewissheit, und bereite damit den Grund für alles, was daraus folgt. Im zweiten Kreis vermittelst du ihr Neues und bietest Wissen an. Sie hört es, nimmt es in sich auf und beginnt, das Neue mit dem zu verknüpfen, was sie bereits weiß oder zu wissen glaubt. Was nun folgt, liegt vor allem bei der Schülerin, und deine Aufgabe ist es, ihr zur Seite zu stehen. Indes vergiss nicht, dass Straucheln dazugehört, wenn wir lernen zu gehen. Im dritten Kreis der Erkenntnis besinnt sich die Schülerin auf das Gehörte. Gleich einer Weberin verknüpft sie es und schafft Verbindungen, die sie vorher nicht erkannte. Dies verankert das Wissen im Geiste. Nur was verknüpft wurde, kann verstanden werden. So hilf gerade Schülern am Beginn des Lernens damit, ihnen Verbindungen anzubieten. Selbst bei Ungläubigen wirst du Erfolge erzielen, indem du deine Lehren an ihr Wissen und ihren Alltag anknüpfst. Am Ende folgt der vierte Kreis. Das Aufgenommene und Verwobene wird zur Erkenntnis, die Schülerin begreift. Ein Gebet wird geübt und angewandt, mehr noch, die Schülerin ist in der Lage, es auf Neues anzuwenden. Aus ihrer Erkenntnis entsteht neues Wissen.



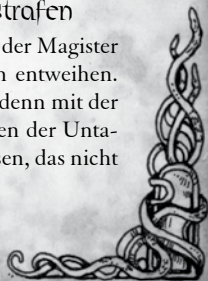


Selbst wenn du einen Text verfasst, mag dir dies helfen. Es macht keinen Unterschied, ob du vor den Studiosi des Abschlussjahrgangs einer Akademie stehst oder als Tutor vor einfachen Bauern, die zum ersten Mal in ihrem Leben von der Allweisen hören. Immer verbreitest du Wissen und begreifst, dass deine eigenen Kenntnisse beständig wachsen müssen, um dich dieser Herausforderung zu stellen.

Die besondere Aufgabe eines Draconiters ist es, Wissen zu verbreiten und zu mehren, wo dem vielfältige Gefahren entgegenstehen. Vergiss dabei niemals den ersten Kreis! Klarheit wird nicht zuletzt von dir verlangt. Nicht alles Wissen ist dafür geeignet oder gar gedacht, es in die Welt zu tragen. Nur mit eigener Klarheit und dem beständigen Beschreiten der Kreise der Erkenntnis – denn Schüler bleiben wir alle bis wir vor Reithon treten und darüber hinaus in Hesindes Hain – wirst du wissen, was aus der Welt zu schaffen und hinter den Toren der Horte oder anderer Orte zu sichern ist. Die Gebete um das rechte Maß und *Nacladors* Standhaftigkeit in diesem Büchlein können dir helfen, dich auf deine Aufgabe zu konzentrieren. Deine Ausbildung im Orden bereitet dich ebenfalls darauf vor.

Missbrauch von Hesindes Gaben strafen

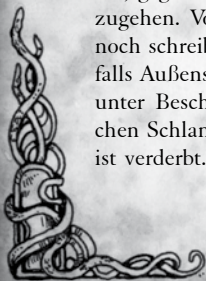
Uns obliegt es, die strafende Hand der Magisterin der Magister gegen jene zu sein, welche die Gaben der Göttin entweihen. Wie so oft ist dies nur die eine Seite einer Münze, denn mit der Strafe schützen wir zugleich andere vor den Folgen der Untaten. Ich schrieb es einige Zeilen zuvor, es gibt Wissen, das nicht





für alle zugänglich sein darf und in unseren Horten oder an anderen Orten weggeschlossen werden muss. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wie einst die Orden vor uns, die gegen die Ilaristen fochten, üben wir uns im Kampf. Vergiss dabei nie, dass es auch uns als Angehörigen der Kirche der Allweisen nach den Geboten des *Kodex der Tugenden* grundsätzlich verboten ist, Gewalt anzuwenden. Dennoch tragen wir alle eine Basiliskenzunge und erhalten mit dem Beitritt zu den Draconitern einen Dispens, um mit dem Kampfstab, der Zweililie oder einer Handarmbrust bei handfesten Verstößen gegen Gebote und Lehren der Alleswandlerin einzuschreiten. Unter uns weilen einige, die besondere Bürden auf sich nehmen. Wer tief in den Landen der Heptarchien oder an anderen Orten auf Dere unsere Mission erfüllen will, der muss Wege beschreiten, die anderen nicht offenstehen. Sie nutzen andere Waffen und Methoden, denn der Dienst an der göttlichen Schlange verlangt es. Du wirst sie erkennen, wenn es darauf ankommt.

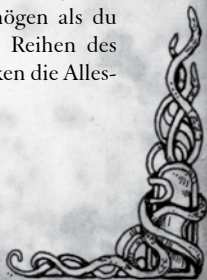
Doch was ist der Unterschied zwischen bloßer Dummheit, dem Verweigern der eigenen Erkenntnis und dem Missbrauch von Hesindes Gaben? Das eine ist der Göttin zwar nicht wohlgefällig, aber kein Frevel. Das Argelianische Gericht ist berufen, gegen Verstöße in der Gemeinschaft der Gläubigen vorzugehen. Von ihm und unserer Zusammenarbeit werde ich noch schreiben. Wichtiger ist, wann wir einschreiten müssen, falls Außenstehende die Gaben der Herrin freveln. Alles, was unter Beschmutzung der Gaben Madas, Tochter der göttlichen Schlange, mit Hilfe von Dämonenkraft geschaffen wird, ist verderbt. Das Rufen der Dämonen in unsere Sphäre, das





Erschaffen von Chimären oder daimonider Abscheulichkeiten, die Erhebung untoter Kreaturen mit den Mächten der Nekromantie, das Schaffen wandelnder Konstrukte durch dämonische Magie; all dies ist falsch und ein Frevel an der Göttin. Frevel an den Gesetzen der übrigen Zwölfe, finstere Blut- oder gar Menschenopfer verabscheut Hesinde ebenfalls.

Bei alldem vergiss nie, genau hinzusehen, wenn du einen solchen Frevel feststellst. Sind es womöglich die Kräfte der Elemente oder der Götter in Alveran, die etwas geschaffen haben, das andere nur nicht recht deuten können? Frage dich: Ist es überhaupt arkanes Wirken, welcher Natur ist es, und was folgt daraus? Bevor du den Missbrauch der Gaben der großen Weberin strafen willst, vergiss nie, deinen Verstand zu nutzen. Er ist deine schärfste Klinge. Nie aber ziehe den einen falschen Schluss, den bereits zu viele vor dir gezogen haben: Der Feind deines Feindes ist nicht dein Freund. Nekromantie und Dämonenbeschwörung bleiben eben dies und werden nicht dadurch vor der Allweisen richtig, dass sie gegen einen weit schlimmeren Nekromanten oder Dämonologen zur Anwendung gelangen. Zugleich ist es unsere Aufgabe als Diener der göttlichen Schlange, keine Seele leichtfertig verloren zu geben. Wenn es eine Möglichkeit zu Buße und Rettung gibt, suche sie, oder führe die Ketzer denen zu, die dies besser vermögen als du selbst. Jede verdorben gestorbene Seele füllt die Reihen des Feindes als Dämon. Geläuterte Seelen jedoch stärken die Alleswandlerin und ihre Geschwister in Alveran.



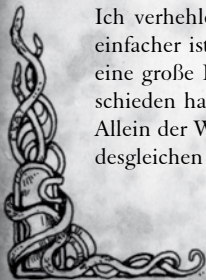


Von der Aufnahme in den Orden

Als wir an der Seite des Pater Primus die Draconiter gründeten, brachte ein jeder von uns in den Orden ein, was er erlebt hatte. Daran halten wir fest: Erst wer sich vor den Augen der Äbte und erfahrenen Schwestern als würdig erwiesen hat, wird aufgenommen. Niemandem verwehren wir diesen Weg, und alle haben sich den Prüfungen zu unterwerfen. Erhoffe dir nicht, dass ich als Fundator dir mit diesem Vademecum den Weg aufzeige. Keiner von uns ist gleich, vielfältig ist unsere Gemeinschaft, und so wird es niemals dieselbe Reise sein. Deine Prüfungen folgen aus dem, wer du bist und wer von uns dich prüft.

In jedem Hort kann um Aufnahme ersucht werden, und die Äbte prüfen eine Aspirantin als Erste. Gibt es womöglich gewichtige Fürsprecher oder gar Bürgen für den Wunsch um Aufnahme? Ist ihre Moral gefestigt? Doch von den Prüfungen werde ich dir später mehr berichten. Falls Eine würdig ist, beginnt dort ihr Weg, und die Ausbildung nimmt ihren Anfang. Triffst du auf deinen Reisen fern der Horte auf einen Menschen, der um Aufnahme ersucht, schicke ihn nicht einfach zum nächsten Hort. Prüfe ihn, und geleite ihn möglichst zu einem der Horte. Wenn er in deinen Augen würdig ist, dann spreche für ihn.

Ich verhehle nicht, dass es für Geweihte der Alleswandlerin einfacher ist, aufgenommen zu werden. Die Weihe ist bereits eine große Prüfung, an deren Ende die Herrin Hesinde entschieden hat. Wer wären wir, würden wir das infrage stellen? Allein der Wunsch um Aufnahme in den sakralen Zweig wird desgleichen geprüft, denn womöglich gibt es einen anderen Ort





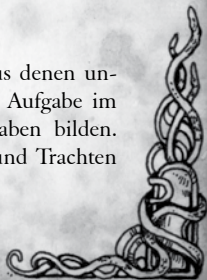
als den Orden, um der göttlichen Schlange zu dienen. Alle mit Madas Kraft in sich, die um Aufnahme in den arkanen Zweig bitten, werden weit gründlicher geprüft. Sie dürfen nicht dem Weg der Linken Hand folgen, und die Prüfungen offenbaren, ob sie dies nicht im Herzen tun. Ein jeder, der dem profanen Zweig beitreten möchte, muss sich ebenfalls beweisen. Sei nicht vorschnell. Der großen Weberin kann auf viele Arten gedient werden, und nicht allein Gelehrte mit klangvollen Lehrerinnen oder bereits erworbenen Titeln sind berufen, bei uns zu wirken. Eines ist am Ende immer gleich: Wo der Weg auch begonnen hat, ein jeder muss nach den zwei Götterläufen des erneuten Lernens nach Thegûn, wo die letzte Prüfung erfolgt.

Tugenden der Mitglieder

»Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin Hesinde zu sammeln, zu erforschen, zu vertiefen und zu verteidigen, sowie dafür Sorge zu tragen, dass dieses Wissen jedem, der die Allweise verehrt, zugänglich gemacht werden kann. Davon sei das Verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten bleibt.«

*—aus der Prämissa des Codex Draconitis
der Draconiter, 1011 BF*

Dem *Codex Draconitis* voran stehen die Worte, aus denen unsere Tugenden folgen und die den Kern unserer Aufgabe im Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben bilden. Allein, es sind nur Worte, wenn du nicht Taten und Trachten





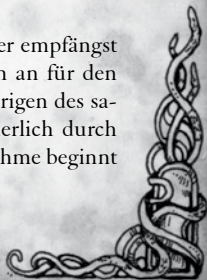


danach ausrichtest. Trage sie stets in deinem Verstand und mache sie zur Richtschnur deines Herzens. Eherne Gebote sind es, die dir nicht einfach sagen, was du tun und unterlassen sollst. Wir dienen der Allweisen, und unser Verstand ist unser mächtigster Verbündeter. Benutze ihn, lerne gleichermaßen aus dem, was ich dich lehre, und erkenne, was uns und unser Tun ausmacht.

Der *Kodex der Tugenden* und der *Codex Draconitis* verlangen von uns, dass wir durch Wissen zur Weisheit streben, dass wir in Ruhe unser Werk angehen und dabei besonnen handeln. Wir suchen nicht den Kampf, denn wir wissen, dass der größere Sieg ist, Dinge ohne Kampf zu lösen. Doch wir scheuen uns nicht, zur Waffe zu greifen, um die Gebote der Allweisen durchzusetzen. So wie wir eine jede Aspirantin prüfen und sie daran messen, wer sie ist und ob sie verinnerlicht hat, was es ausmacht, Hesinde zu dienen und dem Orden anzugehören, wird am Ende über uns alle geurteilt. Wir alle werden daran gemessen, welches Werk wir auf Dere getan haben. Die Geschichte urteilt über uns und weit wichtiger, die göttliche Schlange wird es in ihrem Hain tun. Sei dir dessen stets bewusst. Wir handeln eigenverantwortlich, und damit tragen wir die alleinige Verantwortung für unsere Taten.

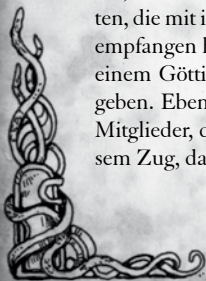
Aufgaben der Mitglieder

Mit deiner Aufnahme in die Reihen der Draconiter empfängst du das Buch des Drachen, welches dich von nun an für den Rest deines Lebens begleiten soll. Bei uns Angehörigen des sakralen Zweiges wird dein Buch der Schlange feierlich durch das Buch des Drachen ersetzt, denn mit der Aufnahme beginnt





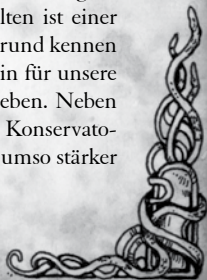
ein neuer Abschnitt in deinem Leben als Diener der großen Weberin. Du magst bereits viele Seiten gefüllt haben, trotzdem beginnt im Orden eine neue Reise für die Alleswandlerin, und dafür stehen die blanken Seiten deines Buches des Drachen. Bist du Angehöriger des profanen oder arkanen Zweiges, ist es kaum anders. Viele haben stets ihre Diarien mit sich geführt und Aufzeichnungen gepflegt. Sie bieten es im Moment der Aufnahme oftmals der Herrin dar, die es bereitwillig empfängt. Die erste Aufgabe ist stets, zu entscheiden, welche Erkenntnis auf den weiteren Weg mitgenommen wird. Was ist es wert, aus dem Buch der Schlange, anderen Aufzeichnungen oder deiner Ausbildung in das Buch des Drachen übernommen zu werden? Denn dies ist fernerhin eine deiner Aufgaben: Notiere deine Erlebnisse, erlangtes Wissen und Erfahrungen, die du gemacht hast. Vergiss nie, dass es gleichermaßen ein Göttinnendienst ist, den du in diesem Moment leistest. Trage daher nichts ein, was Hesinde ungefällig ist. All die Erkenntnis und das Wissen, welches du sammelst, bringe in die Horte. Dort wird verschlossen, was nicht allen zugänglich sein darf, und studiert, was die Erkenntnis der Welt mehrt. Wie alle Bücher der Schlange werden die der Mitglieder des sakralen Zweiges in die Halle der Weisheit gebracht. Einmal im Götterlauf macht sich ein Zug von Thegûn auf, um die Bücher der Brüder und Schwestern dahin zu geleiten, die mit ihrer Aufnahme als Draconiter ihr Buch des Drachen empfangen haben. In Kuslik werden die Bücher der Schlange in einem Göttinnendienst feierlich den Hallen der Weisheit übergeben. Ebenso halten wir es mit den Büchern des Drachen der Mitglieder, die von uns gingen. Wir geleiten sie ebenfalls in diesem Zug, damit sie in der Halle des Drachen in Kuslik ruhen.





Wie wir mit Wissen umgehen, ist eine unserer wichtigsten Fragen im Gefüge des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben. Wir sind als Kirche vielfältig. Schon immer gab es die beiden großen Wege, denen die Gläubigen folgen. Gleich zwei mächtigen Strömen fließen sie auf ihrem langen Weg in das Meer der Erkenntnis. Seit den Tagen des vieltürmigen Bosporan kennen wir sie als Satori und Pastori. Stets war da auch ein kleiner Strom, wie du erkennst, wenn du dich mit der Geschichte unserer Gemeinschaft beschäftigst. Heute nennen wir sie Freidenker, und davor trugen sie viele andere Namen. Wir alle stehen einem dieser Ströme näher, doch unser Orden erhebt keinen über den anderen! Wohin das führt, haben wir bitterlich gelernt, als Schwester gegen Schwester und Bruder gegen Bruder stand. Abtprimas *Erechthon* erinnerte uns wieder daran, dass unser Weg und damit unsere Aufgabe eine andere ist. Wir suchen Diskurs und Disput. Nicht grundlos prüfen wir alle Anwärter vor ihrer Aufnahme in beidem. Negiere nicht, dass dir eines näher ist. Aber ignoriere niemals, dass es auch eine andere Sichtweise auf die gleiche Frage gibt. Betrachte die unterschiedlichen Wege, wäge ab, hinterfrage sie im Diskurs und vor allem erhebe niemals einen der Ströme über die anderen!

Von Strömungen schrieb ich. In unserem Orden gibt es desgleichen unterschiedliche Wege, denen wir folgen. Selten ist einer von ihnen für die Ewigkeit bestimmt. Nicht ohne Grund kennen wir von den Echsen die Bezeichnung Alleswandlerin für unsere Göttin. Wir wandeln uns gleichfalls in unserem Leben. Neben den Zweigen unterscheiden wir uns Draconiter in Konservatoren, Viatorii und Tutoren. Unsere Gemeinschaft ist umso stärker





und erfolgreicher im Dienst an der Herrin, desto mehr wir zusammenhalten und die Unterschiede als Stärke begreifen.

Die Tutoren unter uns sind Lehrer. Dabei gehen wir nicht den Weg des Hesindesohnes Nandus und seiner Gläubigen. Wir sind nicht die Lehrer des Volkes, die Fakten vermitteln und Grundlagen wie Lesen und Schreiben unterrichten. Die Erkenntnis da zu mehren, wo dies gefahrvoll ist oder wo es schon einen von anderen bereiteten Boden gibt, dorthin gehen die Tutoren und führen die Schüler zu mehr als nur Wissen, nämlich zur Erkenntnis. Neben bloßen Fakten und Fähigkeiten vermitteln wir das Hinterfragen, Übertragen und Verknüpfen. Den Geist auf den Weg zu führen, dass er geschärft ist, um gewappnet für die Herausforderungen Deres zu sein, ist ihre Berufung. Sie machen es sich zum Ziel, andere zu den Zwölfen und Hesinde zu führen, ihnen die Falschheit von Götzen und Dämonen zu zeigen und Güte und Gnade der göttlichen Schlange und ihrer Geschwister zu vermitteln und die Menschen spüren zu lassen. Häufig bleiben sie dabei lange an einem Ort, um ihre Schüler auf dem Weg zu begleiten.

Unsere Konservatoren wirken vor allem in den Horten. Bücher müssen gesichtet, transkribiert und kopiert, Artefakte analysiert, wiederentdeckte Methoden und Techniken in den Künsten oder der Wissenschaft verinnerlicht werden. Sie tragen





genauso in sich, was uns als Draconiter ausmacht: den Drang, in die Welt zu ziehen. Womöglich waren sie selbst auf einer langjährigen Forschungsreise zu den Firnelfen und bereiten all die Erfahrungen und gesammelten Informationen nun auf. Umso stärker das Alter seinen Tribut fordert, desto eher werden wir zu Konservatoren. Mein Freund *Wulfhelm Tannhauser* und ich selbst sollen dir ein Beispiel sein. Es ist uns nicht vergönnt, große und beschwerliche Reisen zu unternehmen. Dennoch gehen wir auf Erkundungen, und was wir selbst nicht mehr erreichen können, mögen uns junge Schwestern und Brüder mit einer Expedition bringen. Darauf wenden wir unser Wissen an. Gleich einem alten Mosaik fügen wir Steine zusammen, auf dass neue Erkenntnisse daraus erwachsen mögen.

Bindet dich kein Amt an einen Hort und ziehst du hinaus, ohne lange an einem Ort zu verweilen, dann zählst du zu den Viatorii. Mit Ordensgeschwistern, als Teil einer Expedition anderer, allein oder mit angeworbenen Abenteurern prägen vor allem die Viatorii das Bild der Draconiter in den Städten fern der Horte. Um Altes zu bergen und Neues zu entdecken, müssen wir in die Welt hinaus. Die Reisenden sind nicht allein Forscher und Entdecker, sie jagen Frevler, sammeln Informationen über sie und gehen gegen den Missbrauch der Gaben der göttlichen Schlange vor.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





II



Geschichte des Ordens





»Ehrwürdige Magisterin der Magister, Ihr gabt uns vor zehn Jahren eine Aufgabe. Mit Hesindes Willen und Canyzeths Hilfe haben wir sie erfüllt. Wir überbringen Euch die Tafel der Erzheiligen.«

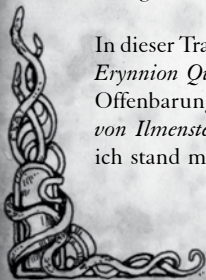
—Erynnion Quendan Eternenwacht, 1011 BF
bei der Rückkehr von der zehnjährigen Queste

Der Orden der Draconiter ist noch jung. Dennoch blickt er auf eine bewegte Geschichte zurück, in der wir viel lernten und daraus Erkenntnis gewannen. So lerne du unsere Geschichte, damit sich Fehler nicht wiederholen.

Wie alles begann

Auch wenn der Orden der Draconiter erst seit Kurzem existiert, so ist er doch auch alt, denn er gründet auf einer langen Tradition. Bereits vor dem Fall des hunderttürmigen Bosparan verehrten Menschen den Drachen der Wahrheit, den wir als unseren Patron *Naclador* kennen und von dem sich unser Name *Sacer Ordo Draconis* ableitet – Heiliger Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde. Vor uns gab es bereits andere Vereinigungen, welche die Alten und Hohen Drachen verehrten, wie die *Societas Vigilarium* oder das *Heilige Curatorium*.

In dieser Tradition bat unser erster Abtprimas und Pater Primus *Erynnion Quendan Eternenwacht* im Jahr 1001 BF nach einer Offenbarung *Canyzeths* die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* um Erlaubnis, einen Orden zu gründen, und ich stand mit vier anderen an seiner Seite. Nach einer langen





Meditation hieß die Erleuchtete uns, die verschollene *Tafel der Erzheiligen Canyzeth* für die Kirche zu bergen. Wenn uns dies gelänge, werde sie unserer Gemeinschaft ihren Segen geben.

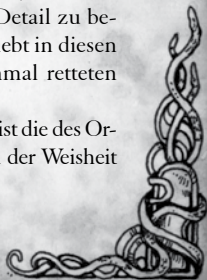
Dies war der Moment, in dem unsere Reise begann, und dies ist der Grund, warum Canyzeth unsere zweite Patronin ist und ihre Tafel im Oktogon ruht, ist sie doch untrennbar mit unserer Gründung verbunden.

Suche

Die Suche begann in den heiligen Hallen von Kuslik mit dem Schwur, den Tempel erst dann wieder zu betreten, sobald wir die Tafel gefunden hätten. Sechs Gefährten zogen aus, denn die Sechs ist die heilige Zahl der göttlichen Schlange. Neben dem Pater Primus waren dies *Desideria von den Schlangen*, *Syldake Lohnfels*, *Nahema saba Nazzradir*, *Wulfhelm Tannhauser* und ich. Insgesamt zehn Götterläufe währte die Suche, auf der wir Hinweisen in alten Dokumenten ebenso folgten wie Visionen, Wahrträumen und Falschaussagen.

Geduld, Beharrlichkeit, eiserner Wille und Göttinvertrauen trieben uns an. Im Jahr 1011 BF sollte unsere Suche, die heute die *Queste* genannt wird, erfolgreich sein. Sie im Detail zu beschreiben, ist hier nicht das Ziel. Viel haben wir erlebt in diesen Jahren. Oft drohte uns Gefahr, und mehr als einmal retteten uns die Herrin und ihre Diener.

Die Geschichte, die ich dir stattdessen berichten will, ist die des Ordens. Sie begann, als wir mit der Tafel in die Hallen der Weisheit





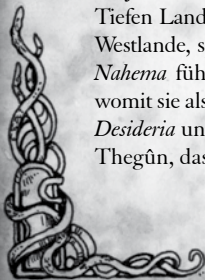
zurückkehrten und die Magisterin der Magister noch am selben Tag den *Sacer Ordo Draconis* offiziell in die heiligen Bücher eintrug. Heute feiern wir den Gründungstag am 5. Rondra mit einem Fest, an dem wir der *Queste* gedenken, Sankta *Canyzeth* danken und sie um Hilfe für unsere weiteren Aufgaben bitten.

Seit diesem Tag ist die heilige Schlange, die sich dreimal um zwei Schriftrollen windet und damit die heilige Sechs formt, das Wappen der Draconiter.

Anerkennung

Nach der Gründung erhielten wir regen Zulauf von Geweihten, Magiern und Gelehrten und wuchsen schnell, woraufhin der Pater Primus, den wir alle als Anführer akzeptierten, mit uns die Regeln und den Aufbau des Ordens im *Codex Draconitis* niederlegte. Seither ist der Codex unser Regelwerk, und jeder Akoluth studiert ihn, wie du es tust. Durch viele Beitritte und Schenkungen von Gebäuden, Artefakten und Büchern in der Anfangszeit war es uns möglich, zahlreiche Horte zu gründen. Der Abtprimas bat seine alten Gefährten, ihm bei der Leitung dieser zur Seite zu stehen, und so übernahm jeder von uns einen Teil der Aufgaben, um der Gemeinschaft eine gemeinsame Richtung zu geben.

Wulfhelm wurde Erzabt der Nordlande, *Syldake* Erzäbtissin der Tiefen Lande, ich übernahm zunächst das Amt des Erzabtes der Westlande, später der Ostlande, die heute Dunkle Lande heißen, *Nahema* führte die Südlande und *Desideria* den Inneren Zirkel, womit sie als Erzprokuratorin an der Seite des Pater Primus blieb. *Desideria* und der Pater Primus leiteten den Bau des Oktogons in Thegûn, das bereits während der Bauzeit Hauptsitz des Ordens





war. Diese Zeit war turbulent, jeder Tag brachte neue Herausforderungen in der Organisation und der Klärung von Zuständigkeiten und Verantwortung, auch weil wir Aufgaben von der Magisterin der Magister erhielten und immer bekannter wurden. Da wir früh mit anderen Institutionen zusammenarbeiteten, folgte uns bald ein guter Ruf. Auch heute noch ist unser Wille zur Gemeinschaft stark, wovon ich dir später erzählen werde.

Die Halle des Drachen, der Tempel im Oktogon, wurde 1013 BF von *Haldana von Ilmenstein* geweiht und unser Abtprimas 1014 BF in den Schlangenrat berufen und zum Erzwissensbewahrer erhoben. Diese erste Phase der Geschichte, die vor allem vom Schaffen geprägt war, endete um das Jahr 1015 BF. Danach folgte eine Phase der Konsolidierung und des Zusammenfindens, in der die verschiedenen Zirkel und Gremien ihre Aufgaben ausführten, Absprachen einer festen Struktur wichen und wir uns mehr mit Dere und dem Wissen darin beschäftigten.

Äußere Konflikte

Unser Wirken in der Welt soll der Sammlung von Wissen dienen. Dies brachte rasch finstere Ahnungen zutage, die sich bald in einer wachsenden Bedrohung der göttingefälligen Ordnung der Welt manifestierten,



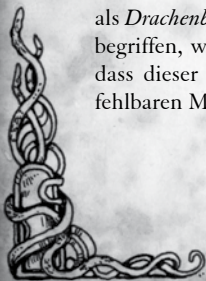


welche das Wirken des Ordens für einige Zeit prägte und Aventurien bis heute zeichnet. Gleichwohl deckten wir immer wieder andere Bedrohungen auf und gingen sie an.

Gegen den Dämonenmeister

Der Kampf gegen den Sphärenschänder *Borbarad* begann Anfang 1016 BF, nachdem er im Rahja 1015 BF in einem frevelhaften Ritual bei Dragenfeld nach Aventurien zurückgerufen wurde. Noch heute ist dieser Landstrich zwischen Weiden und dem Bornland eine unheilige Wüstenei bar jeden Lebens, an der wir mit Bannstrahlern und Inquisition Wacht halten. Die Erkenntnisse aus dem Studium des Rituals waren die ersten Schritte zum Begreifen der Bedrohung.

Vor und nach den Ereignissen in Dragenfeld hatte der Pater Primus immer wieder Visionen, die eine kommende Gefahr zeigten, und gemeinsam mit Borbarads Erscheinen dazu führten, dass der Orden wehrhafter wurde. So gehören Kampfübungen seitdem für jedes Mitglied zur Ausbildung. Nach langen Verhandlungen mit der Magisterin der Magister rief der Pater Primus 1017 BF einige der treuesten Mitglieder zu sich, die danach einen neuen, versteckten Hort gründen sollten, der sicher vor den Feinden der Götter sein sollte und den wir heute als *Drachenblick* kennen. Ich wünschte, ich hätte damals schon begriffen, was es für mein geliebtes Tobrien bedeuten würde, dass dieser verborgene Hort hier liegt. Leider verstehen wir fehlbaren Menschen Fingerzeige der Unsterblichen erst spät.

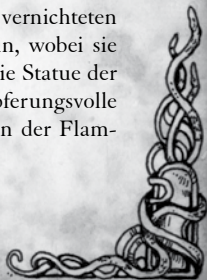




Zunächst wurde der Innere Zirkel getroffen, als in den Jahren 1017 BF und 1018 BF die Rote Keuche wütete. Tausende raffte die Seuche dahin. Damals richteten wir ein Lazarett beim Oktogon ein, wo wir unser Möglichstes taten, die Kranken zu pflegen, den Ursprung der Krankheit zu erforschen und die überlasteten Therbûniten zu unterstützen.

Zum Ende des Jahres 1019 BF begann die borbaradianische Invasion in Tobrien. Nacheinander fielen Städte, Baronien und Grafschaften und mit ihnen unsere Horte und viele Ordensmitglieder. Es schmerzt bis heute, wenn ich an die Zerstörung meines Zirkels denke, wie beim Fall von Ysilia im Tsa 1020 BF, als ich selbst mit vielen anderen zu den Verteidigern gehörte. Seite an Seite stritten wir mit Bannmagiern, Inquisitoren, Grauen Stäben, herzoglichen Garden und Freiwilligen und konnten den Fall der Stadt doch nicht verhindern.

Nicht nur dort mussten wir Verluste hinnehmen. Im Rondra 1020 BF verweilte die horasische Delegation zu *Shafir*, geführt von unserer Glaubensschwester *Aldare Firdayon*, im Oktogon. Trotz der vielen Bewaffneten und Geweihten in ihrem Gefolge, gelang es einem Dämon, ins Oktogon einzudringen, ein mächtiges Artefakt aus dem Tempel zu stehlen und diesen in Brand zu setzen. Die niederhöllischen Flammen vernichteten die Einrichtung, die Kuppel barst und stürzte ein, wobei sie die Tafel der Erzheiligen unter sich begrub und die Statue der *Hesinde vom guten Rate* zerstörte. Nur der aufopferungsvolle Einsatz aller Anwesenden konnte ein Übergreifen der Flammen auf die Bibliotheken verhindern.





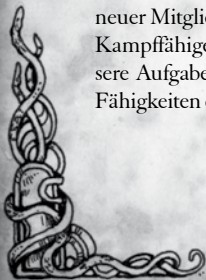
Direkt nach dem Einsturz der Kuppel begann der Wiederaufbau der Drachenzunge, wie der Turm im Oktogon heißt, welcher fortan prächtiger war als zuvor.

Die nächsten Monate waren gezeichnet von Fortschritten und Rückschlägen. Bei der Gründung des Zwölfgöttlichen Konzils zu Perainefurten in Tobrien im Phex 1020 BF wurde unser Abtprimas Mitglied. Gemeinsam planten die Kirchen die Verteidigung, und im Ingerimm 1020 BF wurde über *Borbarad* das Anathema gesprochen, der zwölfeinige Bannfluch.

Der Kampf gegen den Bethanier und seine Schergen forderte immer wieder Opfer, die meisten in der Dritten Dämonenschlacht 1021 BF, an der fast alle Ordensmitglieder teilnahmen, aber nur ungefähr ein Viertel überlebte. Vor allem der arkane und profane Zweig zahlten einen hohen Blutzoll, als sie Seite an Seite mit anderen Streitern der Zwölfgötter den letzten Ausfall zum Ritualhügel führten.

Gegen andere Feinde

Zwar bleiben die Heptarchien, die sich nach *Borbarads* Untergang im Osten bildeten, eine stete Bedrohung, dennoch gehörten die nächsten Jahre dem Wiederaufbau der Draconiter, der Ausbildung neuer Mitglieder und der Sicherung des Vorhandenen. Da fast alle Kampffähigen beim Sieg über *Borbarad* gefallen waren, war unsere Aufgabe in dieser Zeit die Verbreitung von Wissen über die Fähigkeiten der Gegner und die Möglichkeiten ihrer Bekämpfung.



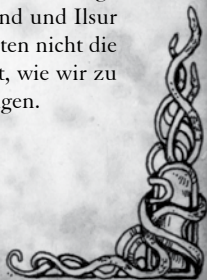


Genauso galt es an anderen Stellen, Verblendete zu bekämpfen, die sich durch den Krieg oder persönliche Verluste von den Göttern ab- und Irrlehren zugewandt hatten. Wir konnten im Jahr 1022 BF jeweils mit Helfern an verschiedenen Stellen im Inneren Zirkel Häretiker und vom Glauben Abgefallene finden, die lange im Verborgenen wirkten.

So wurden die Hallen des verbotenen Wissens weiter mit Büchern und Dingen gefüllt, die kein Göttinnenfürchtiger sehen sollte.

Im nun Dunkle Lande genannten Zirkel kam es zu weiteren Kämpfen, die häufig zu kleinen Siegen für die zwölfgöttliche Seite führten. So im Jahr 1025 BF, als wir gemeinsam mit Truppen aus dem Bornland und Tobrien Usnadamm von den Frevlern befreiten – ein Kampf, der mich für immer zeichnete. Doch es dauerte nicht lange, bis der Feind zurückschlug. Im Peraine 1027 BF fiel eine untote Streitmacht unter *Rhazzazor* mit der fliegenden Festung *Galottas* in das Mittelreich ein. In der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* vor Wehrheim stritten viele Ordensmitglieder, darunter *Erechthon*, unser heutiger Abtprimas, und der Abt *Perricums*, *Ebo-reus Belgor*, der die Schlacht zwar überlebte, allerdings im Geist zerbrach und nun in der Obhut von Seelenheilern weilt.

Gegen diesen hohen Blutzoll in der Schlacht scheinen Erfolge wie die Teilnahme an der Befreiung von Misamund und Ilsur 1029 BF eher klein, gleichwohl waren die Schlachten nicht die größte Gefahr, denn diese lauerte im Orden selbst, wie wir zu spät erkannten, abgelenkt durch äußere Bedrohungen.

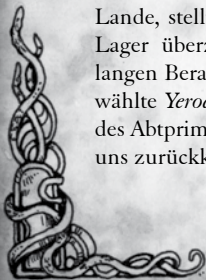




Innere Konflikte

Wann diese Konflikte begannen, vermag wohl niemand zu sagen. Vielleicht war der Tod der Erzsiegelbewahrerin *Saria von Merici* im Jahr 1024 BF eine Warnung, denn es kursierten Gerüchte, sie wäre ermordet worden. Selbst beim einschneidendsten Erlebnis in unserer Geschichte begriffen wir die Bedeutung nicht sofort. Am 6. Hesinde 1026 BF brach der Abtprimas zu einem Nachmittags-spaziergang auf, von dem er nie zurückkehrte. Die Suche blieb ohne Erfolg, bald gingen Gerüchte über seinen Tod um, Diskussionen um die Nachfolge begannen. Heute wissen wir, dass er lebt und eine neue Aufgabe gefunden hat, ja, dass sein Verschwinden den Orden dazu brachte, seine Richtung zu finden. Damals sahen wir nur den Verlust, deshalb lerne aus dieser Geschichte. Jeder Verlust, so schmerzhaft er auch sein mag, bietet die Möglichkeit, zu wachsen und Erkenntnis zu gewinnen. Oft wirst du rückblickend sagen, dass es hart, aber gut war. So war es auch hier.

Nach dem Verschwinden des Pater Primus wählte der Drachenrat der Erzäbte *Erechthon* zum neuen Abtprimas. Die Magisterin der Magister hingegen lehnte ihn ab, und da ihr Wort über unserer Erkenntnis steht, suchte der Drachenrat eine neue Führungsfigur. Sowohl *Kerime al'Kadim*, Erzäbtissin der Südlande, wie *Syldake Lohnfels*, Erzäbtissin der Tiefen Lande, stellten sich zur Wahl, doch keine konnte das andere Lager überzeugen. Schließlich folgte der Drachenrat nach langen Beratungen dem Wunsch *Haldana von Ilmensteins* und wählte *Yerodin ter Ystador* zum Abtpraeses, dem Stellvertreter des Abtprimas. Damals hofften wir, der Pater Primus werde zu uns zurückkehren.



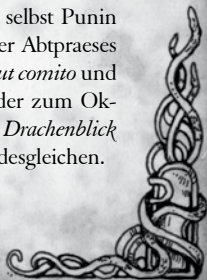


Direkt nach seiner Ernennung im Winter 1026 BF reiste *Yerodin* zu mehreren hohen Vertretern anderer Kirchen und Magiergilden, während im Orden noch Suchen, Hoffen und Bangen vorherrschten. Ende 1026 BF, am Tag des Aufbruchs, erließ der Abtpraeses zwei Enzykliken, die an alle Horte verschickt wurden und eine Neuausrichtung einläuten sollten. Darin wurden wir gehalten, Wissen verstärkt mit anderen Institutionen und Personen guten Leumunds außerhalb des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben zu teilen und die Hallen des verborgenen und verbotenen Wissens für andere zugänglich zu machen.

Anschließend traten die Spannungen um eine unterschiedliche Gewichtung von Satori und Pastori deutlicher zutage. So weigerten sich die konservativen Erzäbte des Ostens, diesem Kurs zu folgen, und obschon ich mein Amt bereits an *Thancilla Drachentochter* als Erzäbtissin abgegeben hatte, wäre meine Entscheidung dieselbe gewesen. Zu sehr hatte der Osten unter diesem Wissen gelitten.

Rebellion

Angeführt wurde der Widerstand von *Syldake*, die seit jeher traditionell eingestellt war. Sie ließ Ende 1026 BF ihren Hort versiegeln, dazu Festum die Bibliotheken schließen, und selbst Punin widersetzte sich den Edikten. Als Reaktion erließ der Abtpraeses am 1. Praios 1027 BF das Folgsamkeitsedikt *Intellego ut comito* und beordert *Lea Elida Welfenhaag* und weitere Mitglieder zum Oktogon. Tatsächlich wollte er den verborgenen Hort *Drachenblick* ebenfalls versiegeln, doch *Thancilla* verweigerte dies desgleichen.





Nach Auseinandersetzungen zwischen *Syldake*, den örtlichen Zwergen und der Ordensführung sprach *Haldana von Ilmenstein* 1027 BF ein Machtwort und schloss den Erzhort *Xindradôr* in Angbar. Daraufhin versiegelte *Syldake* ihn und verschwand mit Anhängern und wichtigen Stücken der Bibliothek.

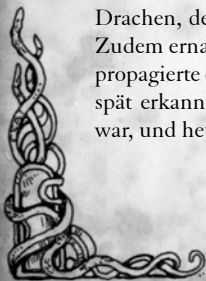
Sie erschien erst wieder auf dem Konklave, welches die Magisterin der Magister nach Vermittlung durch *Aldare Firdayon* im Kloster *Varsincero* für den Travia 1027 BF anberaumt hatte. Nach langen Gesprächen schien der Streit beigelegt, und das *Varsinor-Edikt* wurde zum Abschluss gesiegelt. Es beinhaltete einen Kompromiss, dem außer *Syldake* alle zustimmten. Sie indes verschwand erneut im Untergrund, und so kehrte zunächst trügerische Ruhe ein.

Wie wir später erfuhren, weilte *Syldake* einige Zeit lang in Zorgan. Ob sie sich dort oder bereits früher freigeistigen und gefährlichen Lehren zuwandte, werden wir nie erfahren.

Bis heute rätsle ich, warum ich die Wandlung meiner alten Freundin nicht bemerkte.

Aufstand

Ab dem Praios 1029 BF erschienen Pamphlete von *Syldake*, in denen sie *Haldana von Ilmenstein* eine Mitschuld am Krieg der Drachen, dem Thronfolgekrieg des Horasreiches, unterstellte. Zudem ernannte *Syldake* sich frevelhaft zu einer Mediatrix und propagierte die Verehrung der Göttin außerhalb der Kirche. Zu spät erkannten wir, wie sehr sie in diesen Irrlehren verstrickt war, und heute zählt sie leider zu unseren ärgsten Feinden.







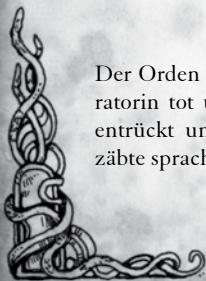
Während der Einfluss der Satori im Orden wuchs, zog sich der Abtpraeses im Rondra 1029 BF ins Kloster *Varsincero* zurück, um in Klausur seinen Weg zu finden und ein Zeichen der großen Weberin zu erleben. Dorthin begleitete ihn *Desideria von den Schlangen* mit der Sphäre der Mada. Statt Erleuchtung fanden sie im Kloster den Tod, gelang es doch Anhängern von *Syldake* dieses in ihre Gewalt zu bringen und *Desideria* zu ermorden. Kurz darauf kam auch *Yerodin* im Kloster zu Tode, ehe Hilfe eintraf.

Daraufhin siegelte *Haldana von Ilmenstein* im Efferd 1029 BF die Bannbulle gegen *Syldake*, mit der sie und ihre Anhänger zu Häretikern erklärt und mit dem Kirchenbann belegt wurden.

Lea Elida Welfenhaag traf auf Weisung von *Erechthon* mit weiteren Ordensmitgliedern und weltlichen Truppen am Kloster ein, um die Frevler zur Rechenschaft zu ziehen. Im Travia 1029 BF wurde das Gebäude in der *Schlacht um Varsincero* fast vollständig zerstört, dennoch blieb *Syldake* verschwunden und ist es seitdem. Die Sphäre der Mada tauchte kurz darauf im rebellischen Sibur auf. So kämpften wir wieder gemeinsam mit den Truppen des Grafen in der Schlacht um die Stadt und konnten die Sphäre zurückerobern.

Neuausrichtung

Der Orden war gespalten, der Abtpraeses und die Erzprokuratorin tot und die Magisterin der Magister von der Göttin entrückt und spurlos verschwunden. Die verbliebenen Erzäbte sprachen sich erneut für *Erechthon* als neues Oberhaupt





aus, was von der Kirche bestätigt wurde. Am 30. Phex 1029 BF wurde er zum Abtprimas ernannt und begab sich anschließend fast zwei Götterläufe lang auf Reisen, um alle Erzäbte und Zirkel zu besuchen, bevor er Anfang 1031 BF nach Thegûn ins Oktogon zurückkehrte.

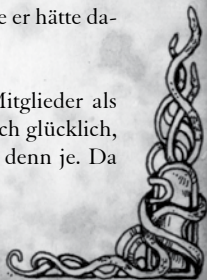
Während seiner Reise ruhte der Konflikt. Durch die Gespräche gelang es ihm, die unterschiedlichen Ansichten zu verbinden und einen neuen Weg für die Draconiter zu definieren, dem nun alle folgen. Anschließend wurden die meisten vakanten Positionen neu besetzt, und die Anstrengungen richteten sich wieder auf die Bekämpfung der Feinde des Glaubens.

Heute

Wir haben gesehen, dass der Orden durch die Vermittlung des Abtprimas an Stärke gewonnen hat. Die verschiedenen Strömungen sind nun allen bewusst, die Differenzen ausgetragen und eine gemeinsame Linie gefunden. Rückblickend war der Aufstand zwar schmerzhaft und kostete viel, doch erinnere dich, was ich über Verluste sagte. Einige munkeln gar, der Pater Primus hätte den Konflikt durch sein Verschwinden bewusst geschürt, um uns stärker zu machen.

Ich dagegen glaube, ein hervorragender Lehrer wie er hätte dafür bessere Wege gekannt.

Der Orden wächst wieder und hat nun mehr Mitglieder als vor der Dritten Dämonenschlacht. Dies macht mich glücklich, denn unsere Aufgaben sind heute umfangreicher denn je. Da



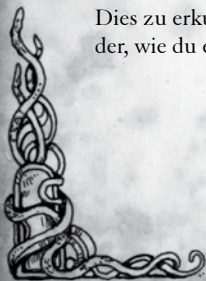


die Dunklen Lande endlich zu großen Teilen befreit wurden, konzentrieren wir uns nun darauf, das dort verstreute gefährliche Wissen zu bergen und zu sichern, verbliebene Gefahren zu tilgen, Frevler an der großen Weberin zu stellen und den Verzweifelten Hoffnung und den Glauben zu schenken.

Auch in anderen Landen suchen wir stets nach Frevlern und Häretikern, die die Gebote der Allweisen missachten oder ihre Gaben missbrauchen, um sie zu strafen, wie es unser Auftrag von der Magisterin der Magister ist.

Wir wollen die Drachen besser verstehen und suchen unser Auskommen mit ihnen. So wie ich bei *Apep* weile, bemühen wir uns um Zugang zu weiteren der weisesten unter den Lindwürmern und widmen dem Drachensohn Horas unsere Aufmerksamkeit.

Wir wollen neues und altes Wissen erringen, weshalb wir verstärkt Expeditionen aussenden, die teils gar den sagenumwobenen Westkontinent Myranor oder den geheimnisumwitterten Südkontinent Uthuria zum Ziel haben. Forschungen treten in den Vordergrund, seit das Karmakorthäon angebrochen ist und das Firmament sich verändert. Die Wandlung der Schlange hast sicher auch du gesehen. Noch verstehen wir nicht, was sie bedeutet und was die Alleswandlerin uns damit weisen will. Dies zu erkunden ist die Aufgabe der jüngeren Ordensmitglieder, wie du eines sein wirst.





III



Aufbau und Struktur des Ordens





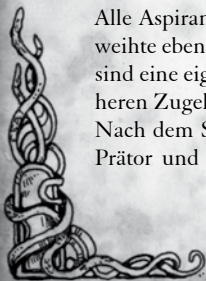
Wenig hat sich gewandelt, was die Grundlagen und Regeln betrifft, seit wir den Orden gründeten. Vieles, was das erste Kreiskapitel gemeinsam mit dem Hohen Drachenrat schuf, beruht auf den Überlieferungen älterer Bünde und Institutionen, in deren Tradition wir handeln. Niedergelegt ist all dies im *Codex Draconitis*. Bei all den Unterschieden, die uns ausmachen, erinnere dich stets an den Wahlspruch unseres Ordens: Vereint in Wissen und Weisheit!

Ränge

Von den Rängen und der komplexen Struktur innerhalb des Ordens will ich berichten. Auf unsere Rolle innerhalb des Hortes der Hesindianischen Gaben komme ich später zu sprechen. Wichtiger als jeder Titel ist allerdings, wie wir uns untereinander ansprechen, denn dies sagt viel über unser Selbstverständnis aus. Untereinander nennen wir uns *gentilis*, *soror* oder *frater*, denn wir sind eine große Familie. Wenn wir Hochgestellten begegnen, wählen wir die respektvolle Anrede *mater* oder *pater*, so wie diese die Anwärter, Akoluthen, und jungen Mitglieder mit *filius* oder *filia* ansprechen. Dir werden gleichermaßen *superior* und *inferior* begegnen. Gleich welchem der drei Zweige du zugehörig bist, wählen wir diese Form.

Alle Aspiranten beginnen als Akoluthen. Dies gilt für die Geweihte ebenso wie für den gestandenen Magus. Die Draconiter sind eine eigene Gemeinschaft, keine Titel oder Ränge aus früheren Zugehörigkeiten sollen zwischen uns stehen.

Nach dem Schwur an der Tafel der Erzheiligen wirst du zum Prätor und damit zum vollwertigen Mitglied des *Sacer Ordo*

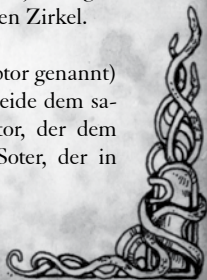




Draconis. Im Alltag ist deine Zugehörigkeit zum sakralen, arkanen oder profanen Zweig von keiner großen Bedeutung, doch es gibt Ränge, die allein dem sakralen Zweig offenstehen.

Der höchste unter uns ist der Abtprimas, der allen Draconitern vorsteht und allein der Magisterin der Magister verpflichtet ist. Ihm folgen die Erzäbte, die den Zirkelkongregationen vorstehen, welche sich aus den Horten des jeweiligen Zirkels zusammensetzen, denen die Äbte vorstehen. Diese Ränge stehen allein den geweihten Brüdern und Schwestern offen. Die nachfolgenden Ränge kennen jede Zirkelkongregation und der Orden insgesamt, wobei bei diesen ein Erz der Bezeichnung voransteht. Seit unserer Gründung werden diese Erzenen Ränge stets von jenen ausgefüllt, die sie im Inneren Zirkel innehaben und im Oktogon dienen. Alle Erzenen Ämter sind allein den Schwestern und Brüdern des sakralen Zweiges vorbehalten. Dies gilt ebenso für den Prokurator, der den Erzabt vertritt und nach ihm stets der höchste eines Zirkels ist. Die anderen Ämter stehen allen Zweigen offen. Die Siegelbewahrerin ist für die Kontakte zu weltlichen Instanzen und anderen Gemeinschaften oder Institutionen verantwortlich, der Chronist für die Bibliothek und die Bleikammer, die Prolectorin zuletzt trägt für alle Belange des Alltags die Verantwortung. Gemeinsam mit dem jeweiligen Erzabt bilden sie die Kongregation und führen einen Zirkel.

In den Horten gibt es neben dem Abt (auch Präzeptor genannt) und seinem Stellvertreter, dem Propräzeptor, die beide dem sakralen Zweig angehören müssen, den Konservator, der dem Chronisten der Kongregation gleicht, und den Soter, der in



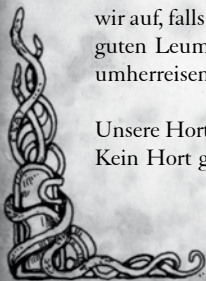


seinem Amt der Siegelbewahrerin und der Prolectorin gleichkommt. Diese Ämter dürfen von Prätores aller Zweige ausgefüllt werden. Es ist eine Fülle von Rängen, und nicht selten kommt es in einem kleinen Hort vor, dass eine Person mehrere Ämter innehat. Dann ist der Vertreter einer Äbtissin nicht allein Propräzeptor, sondern füllt ebenso die Aufgabe des Konservator aus.

Von den Horten

Alle von uns sind stets einem Hort zugehörig. Die Zugehörigkeit kann wechseln, und dies geschieht immer wieder. Manch eine Schwester hat diesen Hort seit vielen Jahren nicht gesehen, ist sie doch zu einer langjährigen Reise oder Expedition aufgebrochen. Gleichwohl bleibt die Zugehörigkeit erhalten, und die Horte sind die Zentren unseres Ordens. Hier sammeln und vermitteln wir Wissen, verwahren in den Bleikammern, was verschlossen bleiben muss. In den Horten bilden wir die Akoluthen aus, und sie dienen als Anlaufpunkt für Forschende und Reisende, die sich von uns Hilfe bei ihrer Erkenntnissuche erhoffen. Dabei können neben Mitgliedern auch Angehörige des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben stets bei uns Aufnahme finden, wobei diese in der Regel einen Tempel der großen Weberin bevorzugen, wenn es einen solchen gibt. Andere nehmen wir auf, falls sie sich als Freunde des Ordens bewiesen und einen guten Leumund haben. Doch wir sind keine Wegherberge für umherreisende Gelehrte oder eine Hesindetagsschule.

Unsere Horte gehen oft auf Schenkungen und Spenden zurück. Kein Hort gleicht dem anderen, doch ihr Herzstück ist immer





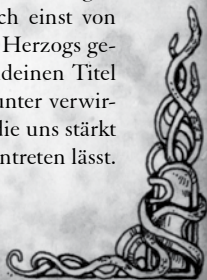
eine Statue der Göttin, eines ihrer Alveraniare oder Heiligen der Kirche. Die Entscheidung, welche Statue einen Hort schmücken soll, ist nie einfach, und lange ergründen wir vor der Entscheidung den Willen der Allweisen und bitten *Canyzeth* um Eingebung. Es kam schon häufiger vor, dass ein Hort gegründet und die Statue noch nicht geschaffen war. Wenn sie enthüllt wird, ist sie stets ein Meisterwerk großer Kunstfertigkeit, das uns alle daran gemahnt, dass Hesinde die Herrin der sechs Künste ist.

Nicht gleichzusetzen mit Horten sind die Niederlassungen, die meist nur für eine gewisse Zeit bestehen und eine klare Aufgabe haben. Ein Beispiel dafür ist unsere Niederlassung in Vallusa. Als wir sie gründeten, lag Vallusa an der Grenze zum besetzten Tobrien, und der Kampf gegen all das, was damit verbunden war, war die Aufgabe der dortigen Gentiles.

In Chorphop, so vernahm ich, wurde jüngst eine kleine Niederlassung gegründet. Dergleichen geschieht immer wieder. Unwissende sprechen in solchen Fällen schnell von einem Hort, was falsch ist.

Gremien

Neben den beschriebenen Rängen kennt unser Orden verschiedene Gremien, mit denen zuweilen weitere Bezeichnungen einhergehen. Es ist kaum verwunderlich, dass ich einst von einem alten Weggefährten am Hof des tobrischen Herzogs gefragt wurde, ob denn alle unsere Mitglieder irgendeinen Titel oder gar mehrere tragen würden. Sie mögen mitunter verwirrend sein, doch geben sie uns eine feste Struktur, die uns stärkt und entschlossen den Herausforderungen entgetreten lässt.



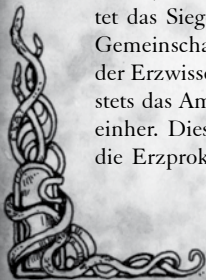


Wir unterscheiden leitende und beratende Gremien.

Leitende Gremien

Die Zirkel werden durch die Zirkelkongregationen geführt, der Orden jedoch vom Kreiskapitel in Thegûn. Dabei sei dir gewahr: Wir sind keine Institution mit einer strikten Führung, die ohne Weisung aus Thegûn nicht handelt. Den Erzäbten und Äbten kommt viel Verantwortung und Entscheidungsgewalt zu. Nur selten werden gewichtige Entscheidungen in Thegûn gefällt und den Zirkeln auferlegt. Erwinnere dich an unsere Geschichte, und du wirst hoffentlich erkennen, dass dies ein guter Weg ist. Vor allem sind es aber wir, die Geschwister und Draconiter, die Entscheidungen treffen und danach handeln. Deshalb bereiten wir jeden so ausgiebig auf die Aufnahme vor und halten uns strikt an die Gebote der Kirche und des Ordens. Am Ende müssen wir vor Ort entscheiden und werden daran gemessen.

Wie sich das Kreiskapitel zusammensetzt, beschrieb ich dir. Die Brüder und Schwestern des Inneren Zirkels sind die Träger der Erzenen Ränge. Sie stehen dem Abtprimas im Alltag zur Seite und leiten mit ihm den Orden. Dabei gibt es einige Besonderheiten, die dir vertraut sein sollten. Der Erzsiegelbewahrer hütet das Siegel der Draconiter, das eines der hohen Siegel der Gemeinschaft der Allweisen ist, vergleichbar mit den Siegeln der Erzwissensbewahrer. Mit dem Amt des Erzchronisten geht stets das Amt eines der Prätores des Argelianischen Gerichtes einher. Dieser Tage zählen neben dem Abtprimas *Erechthon* die Erzprokuratorin und seine Stellvertreterin *Finandenia del*



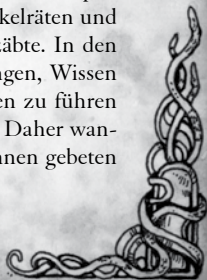


Maricelle, der Erzchronist *Cyberian di Niravet*, die noch junge Erzsiegelbewahrerin *Margoris Calmaigh* sowie der erfahrene Erzprolector *Cassim Bellentor* zum Kreiskapitel. Von den Zirkeln und ihren Kongregationen werde ich dort schreiben. Die Ämter heißen dort anders, die Aufgaben bleiben vergleichbar.

Wichtig erscheint mir, dass die Ämter nicht allein von ihren Inhabern ausgefüllt werden. Ihnen stehen Geschwister zur Seite, für die wir Bezeichnungen des Bosparano gebrauchen. Den Prokurator unterstützt die Präfektur, den Chronisten das Konservatorium, die Siegelbewahrerin das Scriptorium und die Prolectorin zuletzt das Quotidianat. Um die Bedeutung für den gesamten Orden hervorzuheben, werden sie bei den Erzämtern mit einem „Hohen“ davor bezeichnet. Diese Aufgaben sind wichtig, trotzdem tragen wir Sorge dafür, dass unsere Brüder und Schwestern sich nicht einzig und allein damit beschäftigen. Wir verteilen auf viele Schultern, was zu tun ist und vergessen nie, was unsere Aufgabe in dieser Welt ist.

Beratende Gremien

Beratend heißen wir den Hohen Drachenrat, dessen Mitglieder *Consilarii Draconis* genannt werden und der den Abtprimas berät. In den Zirkeln kennen wir mit den Zirkelräten und den *Consilarii Circulis* Vergleichbares für die Erzäbte. In den Räten rufen wir jene zusammen, deren Erfahrungen, Wissen und Blick auf Dinge hilfreich sind, um den Orden zu führen und Lösungen für Herausforderungen zu finden. Daher wandeln sich diese Gremien stets. Alle Mitglieder können gebeten





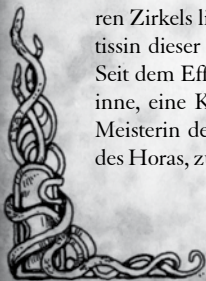
werden, ihnen anzugehören. Selbst unsere Akoluthen, die Aspiranten auf eine Aufnahme, gehörten ihnen schon vereinzelt an. Auch ich habe auf diese Weise als Erzabt einen ehemaligen Magister der Bannakademie von Ysilia zum Ratgeber berufen, obwohl er erst kurz zuvor um Aufnahme gebeten hatte.

Die verschiedenen Zirkel

Die Zirkel bildeten wir bei unserer Gründung nach Regionen und Gemeinsamkeiten. Sie kennen Schwerpunkte und ein Band, das sie zusammenhält, sind jedoch kein Korsett, das uns bei unserem Werk einschränken darf. Unser Orden ist jung. Daher sind die Zirkel stark von jenen geprägt, die sie bis heute geführt und gestaltet haben, so wie sie von ihrer Herkunft und ihren Erlebnissen geprägt wurden. Nutze die Möglichkeit, die Zirkel zu bereisen und uns dort zu dienen. Du wirst dabei viel lernen. Dein Blick auf Dere wird anschließend ein anderer sein.

Der Innere Zirkel

Die Region des Horasreiches bildet den Inneren Zirkel rings um das Oktogon, welches der Erzhort des Zirkels ist. Der Abtprimas ist auch Abt des Oktogons, wo er residiert. Die Leitung des Inneren Zirkels liegt bei der Erzprokuratorin, welche zugleich Erzäbtissin dieser Kongregation und die Vertreterin des Abtprimas ist. Seit dem Efferd 1031 BF hat dieses Amt *Finandenia del Maricelle* inne, eine Kennerin der elfischen Sprache und dadurch wahre Meisterin des hesindegefälligen Gesangs. Sie weilt oft am Hofe des Horas, zu dem sie für uns die Beziehungen pflegt. Obwohl sie





000

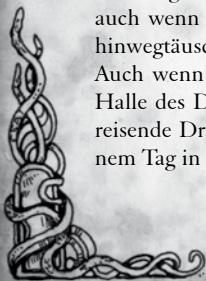




jung wirkt, ist sie tief in die Mysterien des Glaubens und Ordens vorgedrungen und bereits seit dem Gründungsjahr Mitglied.

Als Erzhort und Zentrum aller Draconiter verdient das Oktagon mehr Aufmerksamkeit als andere Horte. Hier befindet sich unsere größte Bibliothek, die Abschriften fast aller Dokumente aus den Horten enthält, damit beim Verlust eines solchen, wie wir es in Tobrien oder Angbar erlebten, kein Wissen unrettbar verloren geht. Geleitet wird die Bibliothek vom Erzchronisten *Cyberian di Niravet*. Den Tempel des Oktogons, die Halle des Drachen, wirst du bei deiner Aufnahmezeremonie sehen, wenn du unter der Statue der *Hesinde mit dem Menschenschüler* an der Tafel der Erzheiligen *Canyzeth* deinen Schwur leistest. Dieser Hort besitzt noch eine weitere Statue, die der *Erleuchteten Hesinde* in der Halle der Schlangen, wo Kinder und Gefolge der Allweisen verehrt werden.

Daneben ist der wohl wichtigste Hort dieses Zirkels die Halle des Drachen in Kuslik, wo sie in den Hallen der Weisheit liegt und mit dem Umbilicus ein wichtiges Artefakt der Kirche bewahrt. Der Hort wurde früher von *Finandenia* geleitet. Heute ist *Dorogar von Eiselborn* Abt und hält für den Orden Kontakt zur Magisterin der Magister. Unterschätze ihn nicht, denn auch wenn seine Leibesfülle und seine fröhliche Art darüber hinwegtäuschen mögen, besitzt er einen scharfen Verstand. Auch wenn die Stammbesetzung des Hortes klein ist, ist die Halle des Drachen Draconitern vorbehalten, weil hier häufig reisende Draconiter einkehren. Besuchern steht sie nur an einem Tag in der Woche offen.



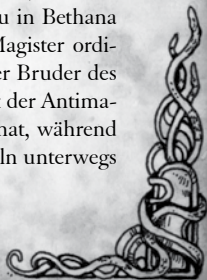


Die Silvanus-Kapelle, die kein eigenständiger Hort und vorwiegend als Bibliothek von Bedeutung ist, liegt in Silas. Eine Niederlassung liegt in Shenilo, doch diese ist kein Hort in unserem Sinne. Dort haben sich Gelehrte des profanen Zweiges zusammengetan, um ein Lehrinstitut aufzubauen, welches den Geist der Menschen schulen und für die Göttin öffnen will. Die Niederlassung wird von einem Gremium der Geschwister geleitet und in der Bibliothek keinerlei verbotenes Wissen gehütet.

Mystisch und verborgen ist das Umtoste Konklave, ein Hort, über den die meisten nur Legenden kennen. Sein Ort ist nur den Erzäbten und dem Abtprimas bekannt. Wir geleiten Ordensmitglieder dorthin, die im Kampf für die große Weberin schwere Verletzungen davongetragen haben, auf dass sie dort an Körper und Seele gesunden. Dazu lagern ebenda auch gefährliche Artefakte. Frage nicht weiter, sondern wünsche, dass du diesen Hort nie besuchen wirst.

Einst gehörte zum Orden auch das Kloster *Varsincero* in den Goldfelsen, doch heute mahnen nur noch seine Ruinen an die dortigen Geschehnisse.

Nicht nur in den Horten wirst du Draconiter treffen, auch an vielen anderen Orten begegnest du ihnen. Wenn du in Bethana weilst, solltest du die Magierakademie und den Magister ordinarius contraria *Hesendion dil Codori* besuchen. Der Bruder des sakralen Zweiges ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Antimagie, was er bereits mehrfach unter Beweis gestellt hat, während er als Viatori vom Ewigen Eis bis zu den Dschungeln unterwegs





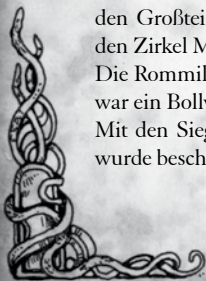
war. Heute kannst du ihm mit alt-bosparanischen Relikten eine Freude machen und viel von ihm lernen. So ist er ein weiteres Beispiel für den Wandel, den wir auf unserem Weg erfahren können.

Überhaupt hat sich der Innere Zirkel der Erforschung der früheren Geschichte des Reiches verschrieben. Sowohl das Alte Reich wird erforscht als auch die Besiedlung durch die Echsen davor, was unter *Erechthon* verstärkt in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit rückte. Erkenntnisse, die Pioniere aus Myranor zu uns tragen, sammelt der Innere Zirkel, und deshalb wirst du bei ihm das meiste Wissen darüber finden, und viele der Viatorii und Konservatoren beschäftigen sich mit der Erforschung dieser Themen.

Eine Besonderheit des Zirkels ist die Anwesenheit eines Drachens auf seinem Gebiet, der regelmäßig Umgang mit Menschen pflegt und offiziell einen Titel im Horasreich bekleidet. *Shafir*, der Vater des Horas *Khadan Firdayon*, empfängt jedes Jahr eine Delegation von hohen Vertretern des Reiches. Bisher ist es uns in jedem Jahr gelungen, ein Mitglied darin zu stellen.

Mittellande

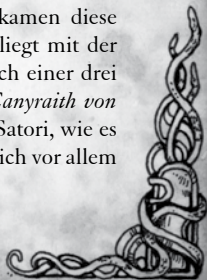
Einst bedeckte der Mittwald, dessen Reste wir Reichsforst nennen, den Großteil des Herzens Aventuriens. Diese Kernlande bilden den Zirkel Mittellande, der in den letzten Jahren gewachsen ist. Die Rommilyser Mark zählte einst zu den Dunklen Landen und war ein Bollwerk an der Grenze zu den Landen der Heptarchen. Mit den Siegen der letzten Jahre hat sich dies geändert, und es wurde beschlossen, dass sie fürderhin zum Zirkel der Mittellande





zählen soll. Besonders freut mich, dass wir nach dessen Zerstörung im Jahr des Feuers vor einigen Götterläufen mit *Resarem Amicum* den Hort von Rommilyls wiedereröffnen konnten. Heimkehr in Freundschaft nennen wir ihn, denn wir kehrten auf Einladung der Markgräfin in die Stadt Traviass zurück, und feiern die Lande als Rommilyser Mark nicht ein Wiederaufstehen in Besinnung auf die eigene Vergangenheit und kehren damit Heim? Aus dunklem Stein ist die Statue Sankt *Cereborns*, und unter dem Abt *Edorian Canyzian von Ferdok* haben sie sich eben dieser Vergangenheit verschrieben.

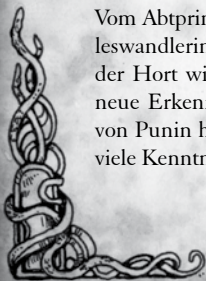
Nach Auflösung des Zirkels der Tiefen Lande kamen diese zuvor schon zum Zirkel Mittellande. In Gareth liegt mit der *Madaburg* der Erzhort dieses Zirkels, benannt nach einer drei Schritt hohen Statue der Hesindetochter *Mada. Canyraith von der Lohe* ist die Erzäbtissin und so nahe an einer Satori, wie es im Orden nur wenige andere sind. Der Zirkel hat sich vor allem





der Geschichte des Neuen Reiches und der Magierkriege beschrieben. In seinen Horten ruhen viele Artefakte dieser Zeit, und der Zirkel ist bekannt für seine Analysen. Eine weitere Aufgabe liegt schwer auf dem Zirkel, und das Wissen aus der Erforschung der Magierkriege hilft ihm dabei. Drei Dämonenschlachten kennen wir aus der Geschichte, und alle Orte, an denen gefochten wurde, liegen in den Landen des Zirkels. Die Dämonenbrache von Gareth, das Feld der zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lo, wo Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm einschritten, und die Trollpforte, wo wir einen hohen Blutzoll zahlten, damit die Gezeichneten ihr Werk vollbringen konnten.

Mit dem *Najem Orniah* in Punin gehört ein weithin bekannter Hort zu den Mittellanden. Einst besaß er eine besondere Statue aus dunkelgrünem Marmor, die aus vielen tausend Einzelstücken bestand, denen Magie innewohnte, und einen aufrechtstehenden Achaz darstellte. Eines Tages lief sie von selbst los und verschwand im Raschtulswall. Sie konnte nur in ihren Einzelstücken geborgen werden, die der Hort noch immer untersucht. Ihre Magie scheint seitdem verloren, und ich vermute, der Weg war ihre Aufgabe. Neben der Statue ist der Schwerpunkt des Hortes die Erforschung von Drachen- und Echsenkulten im Raschtulswall. Immer wieder brechen Expeditionen dorthin auf. Vom Abtprimas *Erechthon* wissen wir um die Verehrung der Alleswandlerin in den Zeiten der Echsen, und ich bin mir sicher, der Hort wird hieraus und aus seinen Funden in den Bergen neue Erkenntnisse gewinnen. Durch die Nähe zur Akademie von Punin hat der Hort zudem viele andere Ansatzpunkte und viele Kenntnisse um die wechselvolle Geschichte Almadras.



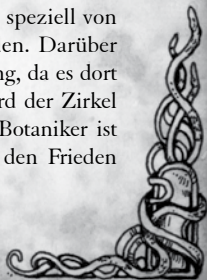


Einst zu den Tiefen Landen zählte der kleine Hort von *Leuwensteyn* im Kosch. Unsere Brüder und Schwestern erforschen neben den Hinterlassenschaften der Magierkriege im Kosch vor allem die Zwerge und ihre Werke. Wenn wir in anderen Horten die Bleikammern schaffen oder verstärken, dann sorgt *Leuwensteyn* dafür, dass wir den nötigen und rechten Koschbalsam dafür erhalten.

Westlande

Die Westlande sind unser kleinster Zirkel, zwar nicht der Fläche nach, umfasst er doch ganz Thorwal, Nostria, Albernia und den Windhag, allerdings was die Horte und Mitglieder anbelangt. Nur einen einzigen Hort haben wir in diesen Landen, den Erzhort *Vidagard* nahe Salza. Ich verließ einst meine Heimat Thorwal, um Hesinde zu dienen, weil die Allweise dort kaum verehrt wird. Einzig die Magierakademie von Thorwal ist eine Sammelstelle für Gläubige. Im restlichen Land sucht man Tempel vergebens.

Der Erzhort ist in einem Langhaus untergebracht, welches im thorwalschen Stil auf einem Hügel erbaut ist, und beherbergt die Heilige Halle und die Bibliothek. Das Herzstück des Hortes ist das Gewächshaus, da in diesem Zirkel besonders die örtliche Flora und Fauna sowie die Völkerkunde, speziell von Thorwalern und Gjalskerländern, erforscht werden. Darüber hinaus widmen sich die Mitglieder der Volksbildung, da es dort kaum andere Institutionen dafür gibt. Geführt wird der Zirkel von Erzabt *Fabius Toren*, der ein hervorragender Botaniker ist und darüber hinaus als Vermittler bereits länger den Frieden



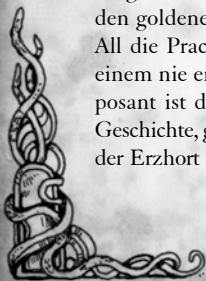


zwischen den Thorwalern in Kendrar und dem Grafen von Salza sichert. So du Wissen suchst, wende dich an den Chronisten *Faenwulf Tjalvasson*. Er ist neben mir einer der ganz wenigen Thorwaler bei den Draconitern und die gute Seele des Hortes.

Die Mitglieder des Hortes besuchen fast jedes Jahr die Hesin-dedispute in Thorwal, von wo sie immer wieder Berichte an das Oktogon schicken. Zudem gewinnen sie in letzter Zeit in Nostria an Bedeutung, wo die Königin den Orden beauftragt hat, das Land zu bereisen und die Geschichte alter Zeichen zu erforschen, welche wohl mit Magie durchdrungen waren und an die alhanischen Ahnenzeichen erinnern. Dies mag sich zu einem Schwerpunkt der Region entwickeln und unsere Position und die der großen Weberin zumindest in Nostria verbessern.

Südlande

Denke ich an den Zirkel Südlande, habe ich stets den Erzhort *Keshal Nanduria* in Khunchom vor Augen. Wie das Oktogon ist er aus weißem Eternenmarmor errichtet und ein Tor zu Weisheit, denn dies bedeutet sein Name. Wie zu Zeiten des Diamantenen Sultanats ist das Gebäude mit schimmernden Ziegeln verziert, die von grün-goldener Farbe sind. Seine beiden goldenen Kuppeln beherbergen und behüten viel Wissen. All die Pracht verblasst vor der Statue der Allweisen, die von einem nie erlöschenden Feuerkreis umgeben ist. Ebenfalls imposant ist die Statue des Nandus mit ihrer beeindruckenden Geschichte, gehörte sie doch einst *Bastrabum al'Sheik*. Behütet wird der Erzhort von den *Fängen der Schlange*, Söldner, die einst zum



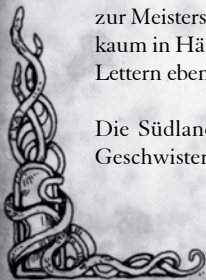




Schutz des Ordens angeworben wurden und heute allesamt Aufnahme gefunden haben. Etwas Mystisches umgibt sie, wie so vieles in Khunchom mit seinen alten Stätten und Überlieferungen.

Zum Zirkel der Südlande zählen die gesamten Tulamidenlande, Aranien, Maraskan und Südaventurien mit den Dampfenden Dschungeln, den Reichen Meridianas und den Inseln des Perlenmeeres. Mit *Kerime al'Kadim* führt eine erfahrene und weise Schwester die Geschicke dort. Falls du Gelegenheit hast, sie zu treffen, dann hoffe, dass sie dir eine Geschichte erzählt. Wäre sie nicht eine Dienerin der Alleswandlerin, wäre sie wohl eine weitgerühmte Haimamuda, wie die Geschichtenerzählerinnen in den Tulamidenlanden heißen. Ich besitze ein kleines Bändchen alter Geschichten von ihrer Hand, die sie zusammengetragen hat. Der Zirkel forscht vor allem nach der Vergangenheit der Tulamiden und des Diamantenen Sultanats. Eng verwoben ist damit die Vergangenheit der Echsen und ihrer Reiche. Dazu rückt Maraskan immer stärker in den Fokus, denn der Zirkel will mehr über den Glauben der Menschen auf der Insel und die Geschehnisse in den Dschungeln erfahren. Durch die Invasion des Bethaniers und die Schreckensherrschaft des Dämonenknechtes *Haffax* haben wir die Insel zu lange außen vor gelassen. Fast scheint es mir etwas vermessen, denn dort wurde die Druckkunst zur Meisterschaft entwickelt, und dieses Vademecum würdest du kaum in Händen halten, wenn nicht der Druck mit beweglichen Lettern ebenda entwickelt worden wäre.

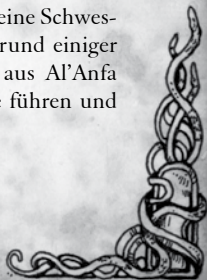
Die Südlande haben eine weitere Aufgabe, die vor allem die Geschwister im Hort *Anantachaya* in Baburin fordert. Aranien





sind die Lande, in denen die Ilaristen und ihre Lehren erblühten. Immer wieder tauchen seitdem in der Region Schriften auf, und Menschen werden verblendet. Wachsam gilt es daher zu sein. Zudem wird die Geschichte der Lande erforscht, und mir wurde berichtet, dass sie sich immer stärker auf ihre eigene Vergangenheit besinnen, um so gestärkt in die Zukunft zu gehen.

Aus den Südlanden kann ich zudem etwas verkünden, was lange nicht geschah und ein Grund zu großer Freude ist. Lange hatten wir im tiefen Süden keinen Hort und mussten mühselig planen, sofern wir eine Expedition unternahmen oder Dingen nachgehen wollten. Nun konnte in Al'Anfa ein neuer Hort gegründet werden. Ich mache keinen Hehl daraus: Durch ihn behalten wir das Treiben an der Universiät von Al'Anfa und die Akademien in Mirham und Brabak besser im Blick. Wichtiger ist noch, dass wir nun einfacher zum Südkontinent Uthuria aufbrechen und studieren können, was in den Dschungeln der Waldmenschen und bei den Stämmen der Utulus geschieht. Ich vernahm bisher nur Gerüchte, allerdings scheinen sich dort Dinge zu verändern. So ist dort ein mysteriöses Metall mit Namen *Epharit* aufgetaucht, dem allerlei wundersame Fähigkeiten innewohnen sollen. Der Abt *Geromar Binsenbichler* ist ein Fachmann auf diesem Gebiet und diente einst im Erzhort von Angbar. Mit *Yasemina Cortes-Florios* steht ihm eine Schwester des profanen Zweiges zur Seite, die mir aufgrund einiger Begegnungen in Erinnerung geblieben ist und aus Al'Anfa stammt. Beide werden den Hort sicher zur Blüte führen und neue Erkenntnisse für uns alle erringen.

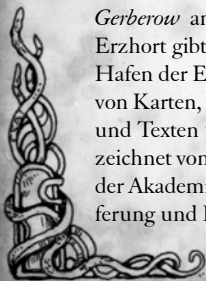




Dunkle Lande

Es fällt mir schwer, die folgenden Zeilen zu schreiben und den Rahmen zu halten, den ich mir gesetzt habe. Dies ist ‚mein‘ Zirkel, einst nachträglich als Zirkel der Ostlande gegründet und von mir als Erzabt geführt. Er umfasst das Herzogtum Tobrien und die vier Markgrafschaften des Ostens: Warunk, Sonnenmark, Perricum und Rabenmark. Heute wird er von Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* geführt und mir die Gnade gewährt, mich weiter Erzabt nennen zu dürfen, während ich bei *Apep* weile. Ich schreibe dir von dem, was heute ist und nicht von dem, was einst war. Komme in die Lande und erfahre es selbst, lerne daraus und sei ein Teil dessen, etwas Neues zu schaffen.

Burg *Drachenhaupt* ist der Erzhort der Dunklen Lande. Die Burg liegt in den Drachensteinen, und der Kaiserdrache *Apep* persönlich ernannte mich im Jahr 1021 BF zum Herrn der Burg, als er selbst zum Markwart der Drachensteine erhoben wurde. Ein Titel, der nur bekräftigt hat, was schon seit Jahrhunderten sein war. Unser Orden hält nicht die gesamte Burg, sondern residiert in der oberen Burg im sogenannten Tempelturm. Häufig weilt der Herzog dort, und viele aus dem Erzhort sind in Perrinefurten oder den Landen, wo wir Draconiter benötigt werden. Zumeist wirst du auf *Drachenhaupt* daher allein den Präzeptor *Larjan Gerberow* antreffen, der streng seinen Dienst tut. Neben dem Erzhort gibt es unseren Hort in Perricum, *Portlas Canyziad*, den Hafen der Erkenntnis. Er ist bekannt für seine große Sammlung von Karten, und der einstige Abt schuf einen Schatz an Schriften und Texten über die Trolle. Heute ist *Eboreus Belgor* schwer gezeichnet von der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* und in der Obhut der Akademie von Perricum. Er ist ein Beispiel dafür, was Aufopferung und Dienst im Orden bedeuten können.

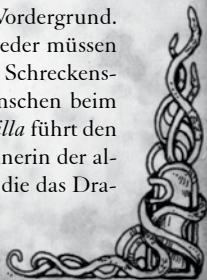




Zwei weitere Horte kennt der Zirkel, von denen die meisten nur einen jemals aufsuchen. Verborgen ist der Hort *Drachensblick* unter seiner Äbtissin *Lea Elida Welfenhaag*. Er wurde im Feldzug gegen *Haffax* von Agenten des Feindes entdeckt und eingenommen, doch wir gaben ihn nicht auf. *Lea* verdanke ich viel, und mehr ist nicht zu schreiben.

Unser Hort in Mendena ist hingegen erst wenige Jahre alt und wird von *Dhelia dela Tiranak* geführt, die lange eine Niederlassung in Vallusa leitete. Einst war sie Erzäbtissin der Mittellande, doch nach der Rückkehr des Bethaniers legte sie ihr Amt nieder, um dort zu sein, wo gekämpft wurde. Bald nach dem Sieg über *Haffax* zog sie nach Mendena. Ihr Hort sichert vieles in seinen Bleikammern und geht gegen frevlerisches Treiben vor. *Dhelia*s Beispiel gemahne dich daran, dass ein Amt nicht für die Ewigkeit ist und deine Bestimmung sich wandeln kann.

Als wir den Zirkel gründeten, galt unser Bestreben der Erforschung der Vergangenheit der Alhani und Trolle. Die hohe Bedeutung der Anhänger Sumus in den Landen hielten wir im Blick und suchten den Austausch mit ihnen. Doch was über die Lande kam, veränderte unsere Schwerpunkte und Aufgaben. Der Kampf gegen die Anhänger und Nachfolger des Dämonenmeisters, das Ringen um das Seelenheil der Menschen und die Sicherung gefährlicher Artefakte traten in den Vordergrund. Auch heute sind sie bestimmend, denn immer wieder müssen wir ausziehen und die Hinterlassenschaften der Schreckensjahre bergen, Dämonen exorzieren und den Menschen beim mühsamen Wiederaufbau zur Seite stehen. *Thancilla* führt den Orden in diesen schweren Zeiten. Sie ist eine Kennerin der alhanischen Geschichte und zählt zu den wenigen, die das Drachische als Mensch halbwegs gemeistert haben.

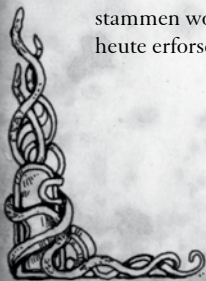




Nordlande

Der gesamte Nordosten Aventuriens, eine wahrlich gewaltige Fläche, ist im Zirkel der Nordlande zusammengefasst. Von Weiden über die Elfenlande in den Salamandersteinen und das Bornland bis ins Ewige Eis hinauf erstreckt sich das Gebiet, welches *Wulfhelm Tannhauser* verantwortet. Hier beschäftigen wir uns vor allem mit fremden Völkern wie Goblins, Elfen und Orks sowie in jüngster Zeit aufgetretenen magischen Phänomenen im Bornland, bei deren Erforschung wir noch am Anfang stehen.

So du einmal einen Text aus einer alten Sprache übersetzen möchtest, solltest du dich auf den Weg nach Festum in den Erzhort *Telki Elutarkis* machen. Die besten Gelehrten der alten Sprachen wirken in diesem Hort, allen voran *Wulfhelm* selbst, der alt, vom Leben gezeichnet und blind wirkt, aber einen sehr wachen Geist hat. Er ist heute der einzige verbliebene der ersten Erzäbte. Daneben ist der Hort selbst eine Reise wert. Die Halle der Versammlung ist ein Holzbau, der wie ein Zelt gestaltet und überbordend mit feinem Schnitzwerk verziert und in dunklem Grün und warmem Gold gestrichen ist. Interessant ist die vergoldete Statue der Göttin, welche aus Blutulmenholz besteht und sich in mehrere Teile zerlegen lässt, da sie aus den Zeiten der Alhani und ihrer Wanderungen stammt. Aus dieser Zeit stammen wohl auch die Schriftzeichen auf der Statue, die noch heute erforscht werden.





Wenn du wegen der fremden Völker in die Region reist, besuche den kleinen Hort *Droga Madrosk* in Donnerbach, der im örtlichen Hesindetempel untergebracht ist. *Giausar Dembrowsko* ist ein aufgeschlossener Norbarde und erforscht engagiert Goblins und Elfen. Über Orks hingegen erfährst du viel im ebenfalls kleinen Hort *Arx Madargentea* in Moosgrund von *Parinor Goldquell*, allerdings sind seine Antworten meist länger als du dir erhoffst und er nur schwer zu unterbrechen. Die *Gharrachai* nennen ihn angeblich ‚Windzunge‘.

Eine Niederlassung haben wir an der Wüstenei in Dragenfeld, wo sie vorwiegend der Sicherung des Gebietes dient.

Ein recht neues Forschungsobjekt und eine Niederlassung ist *Lewanehejl*, die vor der Mündung des Walsach liegt. Durch ein mächtiges magisches Ritual wird die gesamte Insel verborgen und wurde erst vor einigen Jahren durch eine von *Naclador* gesandte Vision entdeckt. Heute wissen wir, dass bei vollem Madamal ein Weg im Licht sichtbar wird, der zur Insel führt, und können so den alt-alhanischen Tempel darauf erforschen und die Schriftrollen und Kunstgegenstände untersuchen. Am interessantesten ist wohl ein Weißes Auge, das Bilder in sich birgt, die noch nicht abgerufen werden konnten.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IV



Der Orden als Teil des
Immerwährenden Hortes
der Hesindianischen Gaben





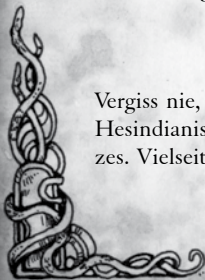
»Wir sind von der Göttin gesandt worden, um ihren Willen zu erfüllen. Wir sind nicht gesandt worden, um uns in Streitigkeiten darüber zu ergehen, wer diesen göttlichen Willen in seinem beschränkten Geist am besten auslegt. Ja, es gibt eine Zeit zu bewahren. Und ja, es gibt eine Zeit zu teilen. Aber nicht einer dieser Wege allein ist der wahre. Um Wahrhaftigkeit zu erlangen, bedarfes des Abwägens, wie die Göttin es uns lehrt. Deswegen müssen wir uns von der göttlichen Weisheit lenken lassen und dürfen uns nicht von Machtgier und dem Wunsch nach Einfluss blenden lassen. Unser Lohn erwartet uns dereinst in Hesindes Hain – und nicht in einem bequemen Leben hier auf Dere. Lasst ab von eurem engstirnigen Zwist und erkennt eure Aufgabe! Besinnt euch auf die Lehren der Allweisen, der großen Weberin, der allwissenden Herrin Hesinde und wachst daran zusammen!«

—Erynnion Quendan Eternenwacht, erster Abtprimas des hesindianischen Ordens der Draconiter, 1026 BF

Ich beginne mit den Worten eines alten Freundes, dessen Erkenntnis um die Welt und dessen Mut, neue Wege zu gehen, mich immer angespornt haben. Wenn das Ende unser beider Tage auf Dere endgültig gekommen ist, freue ich mich auf die Aussicht, an seiner Seite die Wunder von Hesindes Hain zu ergründen. In seinen Worten liegt die tiefe Erkenntnis, die uns Diener der göttlichen Schlange ausmacht.

Das Einende

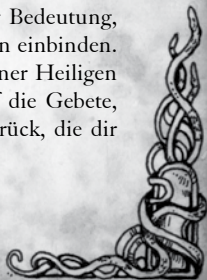
Vergiss nie, du bist ein Teil des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben und erst seine Teile ergeben ein Ganzes. Vielseitig wie die Welt sind ihre Gaben. Mehre sie, lerne





aus ihnen, trage die Erkenntnis hinaus in die Welt und ahnde diejenigen, welche sie missbrauchen. Du bist ein Diener der Kirche der Alleswandlerin und tust dein Werk in einem ihrer Orden. Wir sind Teil von etwas Größerem und folgen unserem Weg, was niemals bedeutet, dass wir über andere erhaben, ihre Wege im Dienst an der Göttin weniger bedeutsam oder falsch sind. Wir stehen nebeneinander. Jeder leistet seinen Beitrag zum Wohle des Ganzen. Es ist ein festes Band, das uns alle verbindet, die, welche vor uns der Großen Weberin dienten, wir, die es heute tun, und jene, die uns dereinst nachfolgen werden. Es ist gleichermaßen der ewige Grund, auf dem der Hort der Hesindianischen Gaben errichtet wurde. Indem du das Werk *Die Allweise im Zeitenwandel* unseres Abtprimas studierst, wirst du dies erkennen. Gleich der Schlange, die sich häutet, wandeln auch wir uns, bewahren jedoch stets, was uns ausmacht.

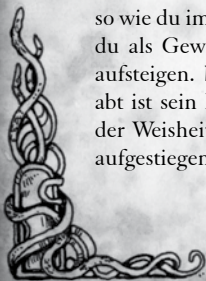
Aus diesem Grund sind Feiertage, Gebete, Rituale und alles andere, was die Gemeinschaft der göttlichen Schlange kennt, ein fester Teil unseres Ordens. Keine Liturgie trägt einen anderen Namen oder wird anders überliefert. Leitet der Abtprimas in Thegûn den Göttinnendienst, wird ein Geweihter der Allweisen ihn stets als ebensolchen erkennen. Die Erzheilige Canyzeth und der Alveraniar Naclador, den einige auch Varsinor nennen, sind für uns Draconiter von besonderer Bedeutung, weshalb wir sie häufig in unsere Gebete und Riten einbinden. Nicht anders ist es in vielen Tempeln, die sich einer Heiligen besonders verpflichtet fühlen. So greife gern auf die Gebete, Gesänge und Riten der Kirche der Allweisen zurück, die dir Hilfe versprechen.





Wir werden im Innersten zusammengehalten durch unsere Ideale. Unsere geteilten Ziele und Werte machen uns zu einem festen Bestandteil des Immerwährenden Hortes. Zwar haben wir eigene Strukturen und gehen Dinge anders an, doch sitzt der Abprimas unter den anderen im Schlangenrat und steht der Magisterin der Magister zur Seite. Im Rang kommt er allen Erzwissensbewahrern gleich. Für Außenstehende und selbst für Geweihte der großen Weberin, die nur selten auf Draconiter treffen, ist dies verwirrend, denn die Ränge werden zuweilen nebeneinander genutzt oder von den weniger Wissenden miteinander vermischt. Denke daran und sei im Zweifel das Licht der Erkenntnis, um ihnen Klarheit zu verschaffen.

Alle Diener der Göttin, welche die Weihe erhalten haben, haben einen Titel und Rang im Hort der Hesindianischen Gaben. Daran ändert sich nichts durch die Aufnahme im sakralen Zweig der Draconiter. Sie alle tragen weiterhin den ihnen gebührenden Schlangenreif. Es beginnt mit den Scholaren und endet bei Ihrer Erhabenheit, der Magisterin der Magister. Dieser individuelle Rang geht nicht verloren oder erlischt mit dem Beitritt zum Orden. Gleichwohl nutzen wir diese Ränge unter uns kaum, sondern sprechen uns mit den Rängen der Draconiter an. Ab der Aufnahme steht beides stets nebeneinander, und so wie du im Orden die Bürde von Ämtern tragen darfst, kannst du als Geweihter ebenfalls weiter in den Rängen der Kirche aufsteigen. *Wulfhelm Tannhauser* ist hierfür ein Beispiel: Erzabt ist sein Rang bei uns Draconitern. Als Diener der Mutter der Weisheit ist er bis zum Erzprätor und damit Erzmagister aufgestiegen. Eine Ehre, die er sich dadurch verdient hat, dass



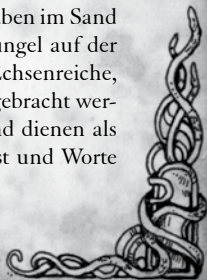


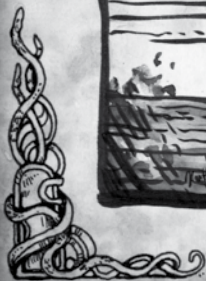
es nur wenig andere gibt, die ihm im Wissen um alte Schriften und Sprachen gleichkommen.

Wichtiger als Titel und Bezeichnungen ist aber, dass wir immer Teil der Gemeinschaft sein werden. Wir können daher dort unterkommen, wo der Hort der Hesindianischen Gaben ist, und unsere Schwestern im Glauben sind uns stets willkommen. Wir tauschen uns aus, suchen die Bibliotheken der Tempel auf, so wie sie in den Bibliotheken der Horte ihr Wissen mehren. Dieser Geist vereint uns, er lässt uns einander zur Seite stehen und gemeinsam handeln, wenn der andere Hilfe benötigt. Gerade kleinere Horte sind oft in einem Tempel der Göttin untergebracht, und wir unterstützen unsere Geschwister dort.

Das Trennende

Sankt *Ingalf*, Vater des Hesindesohts *Xeledon*, wird von uns als Schutzheiliger der Erfindungen verehrt. Er zog nicht in die weite Welt, wie wir es tun, und vollbrachte trotzdem Großes in seiner Heimat am Sikram. Die Göttin erwählte ihn wie keinen anderen danach. Er ist vielen Geweihten ein Vorbild, die sich nicht aufmachen und in die Welt ziehen. Im Gegensatz zu ihnen, sind wir nicht örtlich an Tempel gebunden. Wir reisen und scheuen dabei die Gefahren der Welt nicht. Wir graben im Sand nach altem Wissen oder durchstreifen den Dschungel auf der Suche nach den Hinterlassenschaften der alten Echsenreiche, wo sie darauf warten, dass ihnen die Fundstücke gebracht werden. Darauf bereiten wir uns vor, schulen uns und dienen als strafende Hand der Kirche, falls es erforderlich ist und Worte



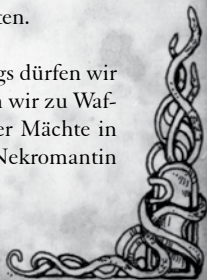




allein nicht mehr ausreichen. Um unsere Mission zu erfüllen, müssen wir in göttingefällig und frevlerisch scheiden können. In diesen Tagen sind wir daher viel in den befreiten Landen unterwegs, denn dort werden wir mit unserer hesindegefälligen Tatkraft gebraucht. Aber auch auf Deck der Schiffe nach Uthuria und zu anderen fernen Gestaden stehen wir in froher Erwartung auf das Kommende.

In unseren Reihen wirken die Konservatoren. Sie scheinen dem nahe, was ich eben beschrieb, doch kaum ein Konservator wird dem Orden beigetreten sein und sich darauf festgelegt haben, fürderhin im Scriptorium in Thegûn Texte zu fertigen oder das Archiv im Hort zu führen und zu pflegen. Beides ist wichtig, und ohne sie kann unsere Gemeinschaft nicht existieren, ebenso wenig wie ohne seine Amtsträger, die oftmals zu den Konservatoren zählen. Der Unterschied liegt im Innersten und darin, was unser Antrieb ist. Es ist gleich einem Funken, der in uns ruht und uns zur großen Weberin geführt hat. Nach all den Jahren fällt es mir immer noch schwer, es in die rechten Worte zu fassen. Unser Blick, der Standpunkt, den wir einnehmen, ist ein anderer. Wir sammeln das Wissen nicht nur zur Ehre der Alleswandlerin, wir bewerten es zum Nutze der Menschen und tun das Unsere, um Frevler zu strafen. Dazu leisten die Konservatoren ihren Beitrag, indem sie Artefakte analysieren, Texte auswerten und bewerten und vor Gerichten als Zeugen und Experten auftreten.

Der *Kodex der Tugenden* gilt auch für uns, allerdings dürfen wir ihn anders anwenden. Wenn es geboten ist, greifen wir zu Waffen und nutzen sie. Die Austreibung dämonischer Mächte in einer Feste der Heptarchien, die Jagd nach einer Nekromantin

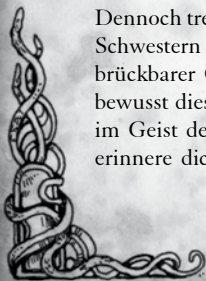




oder der Kampf gegen Dämonenjünger, wir können dies Werk nicht tun, sofern wir nicht zu den Waffen greifen. Ich habe dazu an anderer Stelle etwas geschrieben. Wichtig ist mir, dass du erkennst, wie wir uns von unseren Glaubensgeschwistern in diesem Punkt unterscheiden. Sie folgen streng den Tugenden der großen Weberin. Wir besitzen durch die Magisterin der Magister einen Dispens und dürfen gewisse Waffen führen und bei Gefahr einsetzen. Ein Weg, den Geweihte außerhalb des Ordens nicht gehen, den bei uns jedoch alle gehen dürfen. Ja, manche nehmen gar die Last auf sich, die Gebote bewusst zu übertreten, um Frevler zu stellen.

Die Tutoren, die als Lehrende in die Welt ziehen, gehen gleichfalls einen anderen Weg. Es gibt ein altes Sprichwort, das bildlich beschreibt, wie wir unser Tun verstehen: Es ist schwerer, in einer dunklen Bibliothek die Leiter zu finden, denn sie hinaufzusteigen. Wir wollen den Grund bereiten, den andere dann für ihr Werk nutzen. Darin gleichen wir den ersten Siedlern, die in ein Land kommen und den Nachkommenden den Weg bereiten. Als Entdecker erkunden wir Welten, sind die Speerspitze und wissen, dass wir nur ein Teil eines größeren Werkes sind, denn ohne die folgenden Brüder und Schwestern wäre unser Tun sinnlos.

Dennoch trennt uns all dies zugleich von unseren Brüdern und Schwestern der Glaubensgemeinschaft. Es ist kein unüberbrückbarer Graben, doch wir wirken anders und beschreiten bewusst diese Wege. Erkenne die Unterschiede, und nutze sie im Geist der Allweisen. Werde darüber nie überheblich, und erinnere dich an Sankt *Ingalf* und all diejenigen, die es ihm



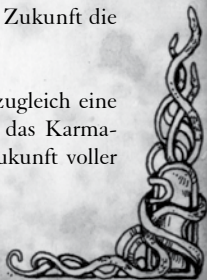


gleich tun. Sie dienen gleichwohl der Göttin, und wir brauchen sie wie sie uns. Dadurch stehen wir oft neben ihnen, außerhalb ihrer Politik in der Kirche. Ich habe das als Segen empfunden. Allerdings fehlten mir zuweilen die Nähe und die Gemeinschaft. Du kannst zwar eine feste Brücke über den trennenden Graben errichten und sie häufig beschreiten, doch am Ende wird ebenso das Trennende bleiben. Bedenke das wohl, bevor du dich entscheidest, dem Orden beizutreten. Wie alles im Leben hat dies einen Preis, den du kennen solltest.

Das Verbindende

Wir stehen auf dem gleichen Grund, bereiten ihn jedoch anders vor. Was uns dabei stets mit den Schwestern und Brüdern des Hortes der Hesindianischen Gaben verbinden wird, ist unser Ziel. Warum tun wir unser Werk in der Welt und bewegen uns unter den Völkern der Menschen und darüber hinaus? Sie wollen wir durch Erkenntnis zur Weisheit führen. Ob es sich um die Nachfahren der Güldenländer, der Hjaldinger, der Söhne und Töchter Tulams, die Norbardin, die Waldmenschen oder die nichtmenschlichen Völker handelt – unser Ziel ist stets das gleiche und wir wissen, dass diese Aufgabe nie enden wird. Jede Zeit stellt uns vor neue Herausforderungen, und wir selbst müssen aus dem Vergangenen lernen, um für die Zukunft die richtigen Erkenntnisse zu gewinnen.

Wir haben ein großes Privileg und tragen damit zugleich eine enorme Bürde. Der Allvogel hat verkündet, dass das Karma-korthäon angebrochen ist. Wir blicken in eine Zukunft voller





Wunder und Möglichkeiten, eine Welt, die sich wandelt wie die himmlische Schlange, die sich für ein neues Zeitalter häutet, und wissen nicht, was uns dort erwartet oder bevorsteht. Wir selbst müssen lernen und begreifen, um die Völker Deres auf ihrem Weg zu geleiten, auf dass das neue Zeitalter den Zwölfen und Hesinde wohlgefällig wird. Was falsch ist, müssen wir erkennen und dagegen vorgehen. Es hat einen Grund, warum sich *Canyzeth* unserer Generation offenbart hat und sie uns unsere Bestimmung gab. Gemeinsam mit der Kirche werden wir Herausforderungen bestehen und den Kampf um die Völker nie aufgeben. Es ist uns und unseren Kindern bestimmt, die Welt für das nächste Zeitalter zu formen, wie es die ersten Siedler im Horasreich und die ersten Tulamiden unter *Raschtul al'Sheik* taten, als sie gegen die Echsen kämpften. Ebenso wird unser Kampf gegen die Frevler und Ausgeburten der Niederhöllen geführt, denn mit der Gemeinschaft der Allweisen und denen ihrer Geschwister eint uns vor allem ein Ziel: Wir wollen die Welt so erhalten, wie die Zwölfe sie geschaffen haben, wie sie nach ihren Geboten sein soll und den Einfluss der Niederhöllen eindämmen. Dafür stehen die Draconiter ebenso wie der Immerwährende Hort, dafür streiten wir zusammen, nur jeder auf seine Art.





V



Gebete und Zeremonien des Ordens

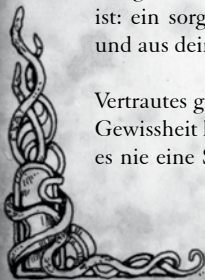




Vielfältig sind die Formen und Worte, mit denen wir die All-
weise ehren. Unser Orden kennt mit dem arkanen und profa-
nen Zweig neben dem sakralen Zweig viele, die nicht die Weihe
der Göttin empfangen haben. Dennoch ist unser aller Tagwerk
gleichermaßen bestimmt von Abläufen und Anrufungen der
großen Weberin. Ich werde nicht viel darüber schreiben, welche
Gebete die Kirche kennt und welche dort gebräuchlich sind.
Vieles kennst du, da du den Dienst als Draconiter anstrebst.
Nicht anders ist es mit den Worten und einfachen Riten, die
alle Diener der Zwölfe und ihrer Kinder seit Langem mitein-
ander teilen. Ob du an einem Grab um den Segen des Schweig-
samen bittest oder bei einem Mahl die gütige Mutter um den
ihren anrufst, du bist damit vertraut und kennst die rechten
Worte. Auf deinen Reisen wirst du oft die einzige Dienerin der
Zwölfe sein. Die Menschen werden auf dich schauen und dich
um Anleitung im Gebet und die bekannten Segnungen bitten.

Meine Worte sollen dir mit dem helfen, was uns im Besonderen
kennzeichnet. Am wichtigsten ist bei alldem stets, dass du dei-
nen Verstand und die Erkenntnisse deines Lebens nutzt. Was
begehrt du im Moment der Anrufung der Alleswandlerin, und
welche Worte erscheinen dir dafür angebracht? Frage dich, was
der göttlichen Schlange in diesem Augenblick wohlgefälliger
ist: ein sorgsam auswendig gelerntes Gebet oder individuelle
und aus deinem eigenen Wissen geborene Worte?

Vertrautes gibt uns Kraft und stärkt uns. Es kann ein Band der
Gewissheit knüpfen, Teil von etwas Großem zu sein. Daher ist
es nie eine Schande, im Gebet vertraute Wege zu beschreiten,

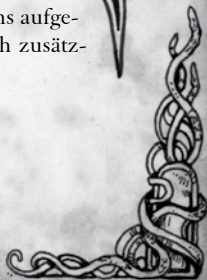




und es mag dir helfen, falls du Ungläubige zu den Zwölfen führen willst. Wiederkehrende Rituale helfen dem Geist, sich vorzubereiten. Wenn du vor einer bestimmten Aufgabe das immer gleiche Gebet rezitierst, kann dies dir die Kraft geben, Herausforderungen zu meistern.

Gebete

Die Erzheilige Sankta *Canyzeth* genießt große Verehrung im gesamten Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben. Es sind einfache Worte, die als *Canyzeths Weisung* schnell Verbreitung fanden. Dieses kleine Stoßgebet geht auf niemand anderen denn unseren ersten Abtprimas *Eternenwacht* zurück, weshalb ich schon hörte, dass es auch *Erynnions Ermahnung* genannt wird. Ich stand dabei, als er diese Worte erstmals sprach und die Allwissende anrief. Es galt, eine Ansammlung von unseren Zielen zu überzeugen, die gegen uns eingenommen war, und seine Worte waren hiernach aufgrund ihrer Weisheit von großer Klarheit und Überzeugungskraft. Tue es ihm gleich, spreche folgendes Gebet, und richte deine Worte an die anderen. Erwähne dich dabei, dass er sie auf der *Queste* sprach, welche die Erzheilige uns aufgegeben hatte. Diese Gewissheit wird dir womöglich zusätzlich Kraft spenden:





*Herrin Hesinde, Deine Weisheit durchdringe mich
und leihe meiner Stimme Macht und Kraft!*

Eng mit uns verknüpft ist die Tafel der *Canyzeth*, sie bildet geistig wie weltlich den Mittelpunkt unseres Ordens. Nachdem wir sie geborgen hatten, offenbarte sich uns die Erzheilige. Noch heute fehlen mir die Worte, um diesen Augenblick in Gänze zu beschreiben. Mit ihrer Offenbarung schenkte sie den berufenen Dienern der göttlichen Schlange das Wissen, mit dem die Tafel gerufen wird, *Canyzeths Weisheit*. Selbst wenn du die Tafel nicht rufen willst oder kannst, denn dies ist nur geweihten Gentiles möglich, sprich die Worte, um dich auf dein Werk in ihrem Sinne zu konzentrieren. Erwinnere dich an sie, was sie tat und wie sie auf Dere wirkte, dann spreche die folgenden Worte, und sei dir gewiss, die göttliche Schlange wird durch die von ihr erwählte *Canyzeth* mit dir sein:

Hochheilige Canyzeth, Erkenntnisbringerin.

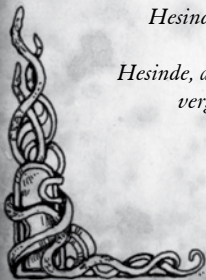
Ich spreche Deine Worte,

auf dass die mächt'ge Göttin mich segnen möge, so wie Dich.

*Sei gebeten, mit Wohlwollen auf mein Flehen zu schauen, und
verwende Dich für meine Bitte.*

*Hesinde, schlangengleich, ich begreife, dass unselig ist,
wer Wissen und Weisheit verschmäht.*

*Hesinde, allwissend, ich begreife, dass eitel ist jede Hoffnung,
vergeblich jedes Mühen und unnütz jedes Werk,
wenn von Deinem Wesen es nicht
ganz und gar durchdrungen ist.*





*Hesinde, Urquell aller Weisheit, ich begreife,
dass Du mich lehrst und lehrtest, um zu lehren.
O mächt'ge Göttin, ich begreife, dass ich bin gesandt,
Deine Tugend hinauszutragen in die Welt.
O Hesinde, gnadenreich, mein Herz und meine Seele jubilieren,
denn nach Deinem Willen bin ich nun und werde immer sein.*

Von vielen Ordensmitgliedern hörte ich, dass sie sich bei der Anrufung auf das Oktogon konzentrieren. Sie erinnern sich an die Tafel und was sie damit verbinden. Sie rufen sich das große Mosaik der Säulenhalle in Thegûn in Erinnerung, welches die Erzheilige zeigt, wie sie unter göttlicher Eingebung die Tafel schafft. Wie bei allen Anrufungen können solche Bilder und Erinnerungen in uns helfen, ein Gebet zu stärken und ihm mehr Kraft zu geben. Auch dienen sie als Anker für deinen Geist, der ihn auf das fokussiert, was du benötigst, und die Verbindung mit positiven Erinnerungen gibt Kraft und Mut, Schwieriges anzugehen.

Denn Bilder sind immer etwas Starkes. Sie wecken Erinnerungen und bestärken Worte. Falls du die Weihe der Herrin empfangen hast, sei dir dessen bewusst. Eine Predigt, Worte der Überzeugung, ein wichtiger Dienst zu Ehren der Alleswandlerin, sie alle kannst du dadurch verstärken, dass du die göttliche Schlange selbst um ein Zeichen bittest. Wie immer, sofern du die von ihr gewährte Kraft nutzt, tue es mit Bedacht und nicht leichtfertig.







Auf Hesindes Wegen

Unser Dienst an Hesinde führt uns in die Welt hinaus, sei es die Reise von einem Hort zu einem anderen, eine Expedition auf den weiten Ozeanen, die unsere Küsten umspielen, oder auf einem Weg, dessen wahres Ziel sich dir noch nicht offenbart hat. Das Ziel ist immer dasselbe, der Gewinn von Erkenntnissen, die Suche nach Wissen im Dienst an der großen Weberin. Falls du spürst, dass du das Ziel aus den Augen verlierst, ein Nebel sich über den Weg legt und du nicht mehr recht zu erkennen vermagst, was zu tun ist, möge dir das folgende Gebet Kraft schenken oder Inspiration für deine eigenen Worte an die Allwissende sein:

*O große Weberin, schenke mir dein Wissen.
Offenbare mir den Weg, den Du für mich gewoben hast.*

*Allweise, leite mich auf dem Weg zur Erkenntnis.
Dir diene ich, und Dein Sendbote in der Welt will ich sein.*

*Hesinde, deute mir, was noch verborgen.
Möge mein Wissen wachsen und mich zur Erkenntnis führen.*

*Allwissende, vor Dir werde ich einst stehen.
Erst dann wird mein Weg enden
und Deine Weisheit mich prüfen.*





Canqzeths Weg

Selbst der größte Lehrer wird Momente erleben, in denen es schwierig ist, die Schüler zu erreichen. Sind es Ungläubige, denen du die göttliche Schlange und ihre Geschwister in Alveran näherbringen möchtest, oder die Studiosi an einer Akademie. Gehe in diesen Momenten in dich, und bitte die Herrin um ihren Beistand:

*Canqzeth, große Lehrerin,
schenke mir die Kraft,
es Dir gleich zu tun.
Dein Vorbild sei mir ein Antrieb.*

*Allweise, Dir will ich folgen,
Dein Wissen mehren
unter den Menschen
die Schar der Gläubigen wachse.*

*Unwissen will ich beenden,
gleich einem Funken,
Feuer entzünden.
Erkenntnis den Weg bereiten.*

*Den Geist so für Dich bereiten,
Irrlehren bannen,
Götzen austreiben,
dass die Welt Deinem Plan folge.*





Hilfreich ist in einem solchen Augenblick ebenfalls, wenn du überdenkst, welche Gaben dir gegeben sind, um das Lernen zu vereinfachen. Schaffe ein Umfeld durch dein sakrales, arkanes oder profanes Können, das den Schülern dabei hilft.

Nacladors Standhaftigkeit

Immer wieder wird es geschehen, dass dein Geist von dem gefordert ist, was du siehst und erlebst. Zahlreich sind die Frevel an den Göttern und die Gräuel, die Wesen einander antun, sofern ihr Geist verwirrt oder gar durch Einflüsterungen der Niederhöllen verdorben ist. Besinne dich auf deine Aufgabe in dieser Welt, auf deinen Glauben, und die folgenden Worte der Anrufung mögen dir die Kraft schenken, deinen Geist zu stärken. Verschließen darfst du ihn aber nie vor dem, was ihn fordert, denn dann haben die Widersacher einen ersten Sieg errungen. Erkenne ihr Wirken, und lerne daraus, um ihnen umso stärker und gefestigter entgegenzutreten:

*Naclador,
Alveranier der Wachsamkeit,
schenke mir Standhaftigkeit,
den Feinden zu widerstehen.*

*Stärke mich
beschirme meinen Geist vor Übel,
auf dass ich meinen Dienst tun kann.
Deine Kraft und Stärke in mir.*





Gebet um das rechte Maß

Der größte Feind sind wir uns oft selbst. Im Streben nach Wissen und Erkenntnis schreiten wir mutig voran und wollen mehr begreifen. Ungezügelte Neugier hingegen lässt dich Grenzen überschreiten und womöglich in Bereiche vordringen, die deinen Geist überfordern. Dort lauert der ewige Widersacher der Allweisen mit seinen Dienern, und auch der Namenlose legt durch seine Jünger gefährliche Fährten. Erkenne die Gefahr, und siehe deine Schwäche, rufe die Herrin an, und lasse sie deinen Willen stärken, auf dass du gegen die Versuchung gewappnet bist:

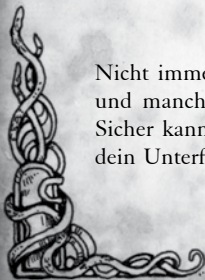
*Wissensdurst und Neugier spornen mich an.
Der Frevler bietet mir Versuchung an
Herr Naclador, ich widerstehen will!*

*Argelion, Du hast widerstanden.
Ebenso will auch ich widerstehen!
Bitte sei mit mir, lass mich maßhalten.*

*So will ich trennen, was mir bestimmt ist
von dem, was mir verschlossen bleiben muss.
Canyzeth, schenke mir die Erkenntnis.*

Stoßgebete

Nicht immer passt eines der großen und bekannten Gebete, und manchmal magst du etwas Eigenes einbringen wollen. Sicher kannst du jede beliebige Form wählen. So die Göttin dein Unterfangen mit Wohlwollen sieht, mag sie diese Worte





erhören. Doch hesindegefälliger ist es, dich mit Sprache und Schrift auszudrücken, die zu den hesindeheiligen Künsten gehören, und ein von dir passend geschaffenes Gedicht mag nicht nur die Göttin erfreuen, sondern auch deinen Geist für ihre Gaben öffnen. So nutze die Formulierung eines solchen Gebetes, um deinen Geist auf die bevorstehende Aufgabe auszurichten.

Eine häufige Form für solche Stoßgebete ist das Elfchen. Dieses trägt seinen Namen danach, dass es aus elf Wörtern besteht, nicht etwa nach den Elfen, welche diese Gedichtform nicht nutzen. Ein solches kleines Gebet besteht aus fünf Zeilen mit jeweils einem, zwei, drei, vier und zum Abschluss einem Wort. Dabei sollten das erste und das letzte Wort das Gedicht als thematisch zusammengehörig umrahmen und in der Bedeutung ein Paar bilden, das auch die Bitte beschreibt. Ein Reim ist in dieser Gedichtform nicht vorgesehen, aber scheue dich nicht, so dir ein guter einfällt. Drei kurze Beispiele führe ich dir hier auf, ich bin sicher, du wirst auf deinem Weg weitere erdenken.

So du auf der Suche nach Wissen oder beim Lösen eines Rätsels um Hilfe ersuchst, mag dir dieses passend erscheinen:

*Hesinde
Große Weberin,
Schenke mir Einsicht
Auf dem Weg zum
Wissen*





Wenn du auf den Spuren der Erzheiligen nach Erkenntnis suchst, könnte diese Anrufung dienlich sein:

Canyzeth
Unser Vorbild
Bitte erleuchte uns
Wir suchen nach deiner
Erkenntnis

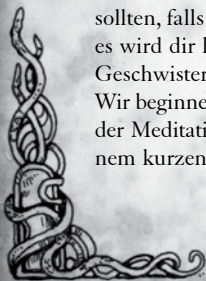
In Gefahr und wenn du um Unterstützung im Kampf bitten willst, kannst du diese Verse nutzen:

Naclador
Wachsamer Drache
Vernichter der Göttin
Wir bitten, gib uns
Stärke

Das Leben im Orden

Unser Leben haben wir der Alleswandlerin verschrieben. Deshalb ist unser Tun ab diesem Tag ein einziger Dienst an der göttlichen Schlange. Der *Codex Draconitis* gibt uns allen vor, wie wir unsere Tage in den Horten und auf Reisen gestalten sollten, falls anderes uns nicht davon abhält. Wo immer du bist, es wird dir helfen und Stärke schenken, denn du weißt, deine Geschwister im Glauben tun es gleichermaßen.

Wir beginnen den Tag zur ersten Hesindestunde im Gebet oder der Meditation, um danach mit einem schlichten Mahl und einem kurzen Götinnendienst unser Tagwerk zu beginnen. Was



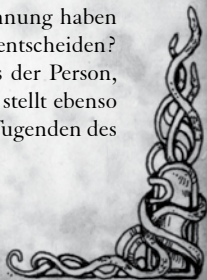


immer deine Aufgabe ist, du wirst ihr bis zum einfachen Mittagmahl zur zweiten Praiosstunde nachgehen. Danach setzt du deine Aufgaben fort, um zur zweiten Hesindestunde einen Göttinnendienst zu feiern. Übe dich, soweit möglich, in der Stunde darauf im Disput, suche den Austausch mit anderen, und erweitere auf diese Weise dein Können und Wissen. Mit der zweiten Tsastunde erfolgt das große Mahl zum Abend und darauf gehen wir alle dem nach, wonach uns der Sinn steht. Du wirst erkennen, sogar fern eines Hortes kannst du vieles davon einhalten.

Die Göttinnendienste, die wir feiern, unterscheiden sich kaum von denen in anderen Tempeln der Allweisen und sind dir bekannt, so will ich davon nicht schreiben. Von zwei zentralen Prüfungen und den damit verbundenen Abläufen möchte ich dir im Folgenden aber besonders berichten, denn jeder, der im Orden dienen will, muss sie ablegen. Die letzte, dritte, Prüfung erfahren wir alle dereinst, wenn unser Leben gewogen wird und sich entscheidet, ob wir es wert sind, in Hesindes Hain Einzug zu erhalten.

Prüfung und Aufnahme als Akoluth

Den Äbten stellen sich alle Aspiranten in der Eingangsprüfung. Wir messen sie in diesem Moment an dem, was sie bis zu diesem Tag getan und geleistet haben. Welche Gesinnung haben sie? Wie würden sie in bestimmten Momenten entscheiden? Keine Prüfung ist gleich, und sie folgt allein aus der Person, die um Aufnahme bittet. Sie fragt Wissen ab und stellt ebenso praktische Aufgaben. Trotzdem werden stets alle Tugenden des Ordens und die Gebote der Kirche geprüft.

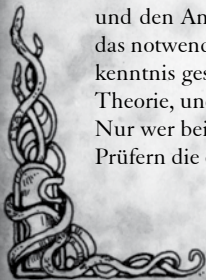




Nach der ersten Prüfung beginnt die Ausbildung zum Dracoiniter: Keine der sechs Künste soll einem Mitglied fremd bleiben, die Gebote des *Codex Draconitis* und der anderen Texte der Gemeinschaft der göttlichen Schlange und des Ordens müssen verinnerlicht und verstanden werden, der Umgang mit dem Stab und dem Dolch wird geübt, und viele weitere Dinge gehören dazu. Zwei Jahre dauert diese Ausbildung und Vorbereitung, ehe sich die zweite große Prüfung anschließt. Ich kenne nur wenige Ausnahmen, in denen diese Zeit verkürzt wurde, und die Entscheidung hierüber liegt allein bei den Erzäbten.

Prüfung und Aufnahme in den Orden

Einmal mindestens zieht ihr alle nach Thegûn, denn dort folgt die Prüfung zur Aufnahme. Alle verbringen die Nacht davor in hesindegefälliger Versenkung und meditieren an einem Ort des Oktogon, den sie als dafür geeignet empfinden. Die Entscheidung liegt beim Anwärter, viele wählen die Halle des Drachen oder den Dachgarten des Oktogon. Nach der gemeinsamen Hesindemesse am Morgen tretet ihr dann vor die drei Prüfer. Erfahrene Brüder und Schwestern vollziehen die letzte der Prüfung, von der abhängt, ob es zur Aufnahme kommt. Gern werden Geschwister hinzugezogen, die Gäste im Oktogon sind und den Anwärter nicht kennen. Nun gilt es zu beweisen, ob das notwendige Wissen angeeignet wurde und daraus neue Erkenntnis geschaffen werden kann. Dabei geht es nie allein um Theorie, und die praktische Anwendung wird von dir erwartet. Nur wer beides im Disput zu verteidigen weiß, wird von allen Prüfern die ersuchten Worte hören:





Digna est intrare!
Sie ist würdig, einzutreten!

Im Anschluss betrittst du die Halle des Drachen, wo du in einem feierlichen Göttinnendienst aufgenommen wirst und neben der Tafel der *Canyzeth* die Zeichen des Ordens empfängst: Dein Buch des Drachen, die geweihte Basiliskenzunge und die Brosche mit dem Zeichen der Draconiter, die dich von nun an für den Rest deines Lebens begleiten werden. Ab diesem Moment bist du wahrlich einer oder eine vor uns und wirst *frater*, *soror* oder *gentilis* von deinen Geschwistern geheißen.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





VI



Lieder und Choräle des Ordens





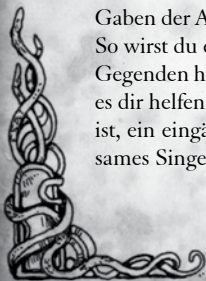
Der Gesang ist eine der sechs hesindegefälligen Künste. Es gibt in der Kirche viele Lieder, sowohl einfache als auch kunstfertige. Musik kann ein Schlüssel zu Herz und Seele sein, die du mit normalen Worten nicht erreichst, deshalb unterschätze die Macht des Gesungenen nicht. Ich werde dir erst einige Lieder für den täglichen Gebrauch und die Unterweisung niederlegen, und da du die meisten rituellen Gesänge aus den Göttinnendiensten kennst, davon nur ein spezielles, welches dem Orden zu eigen ist.

Einfache Lieder

Zunächst will ich dir einige einfache Lieder vorstellen, die du auch mit Personen außerhalb unserer Glaubensgemeinschaft singen kannst und die diesen lehrsam von den Zwölfen, der Allweisen oder unserer Aufgabe berichten. Scheue dich nicht, diese unkonventionell einzusetzen, falls du glaubst, dadurch Menschen zu erreichen.

Zwölf Farben¹

Einfach mag dir dieses Lied erscheinen, ja, nicht würdig der Herrin, die den Gesang zu ihren Künsten zählt. Doch hat dieses Lied seine Berechtigung, um Kinder und solche, die fern von den Gaben der Alleswandlerin stehen, an die Zwölfe heranzuführen. So wirst du es dieser Tage häufig in Tobrien und in abgelegenen Gegenden hören. Dort, wo kaum ein Geweihter hinkommt, mag es dir helfen. Es hat eine einfache Melodie, die schnell zu lernen ist, ein eingängiges Versmaß und soll durch fröhliches, gemeinsames Singen das Wesen der Zwölfe in den Geist der Menschen





bringen. Jede der Strophen ist einem der Zwölfe gewidmet, und zusätzlich gibt es einen Anfangs- und einen Endsang.

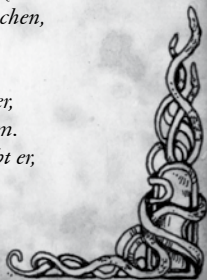
Scheue dich nicht, im abgelegenen Dorf dazu zu klatschen oder zu stampfen, und wenn die Leute zur Melodie tanzen wollen, lass sie in Rahjas Namen gewähren. Wichtig ist allein, dass das Lied in ihre Herzen findet, denn so nehmen sie gleichzeitig die guten Götter darin auf. Welchen der Zwölfe jeder sich erwählt, das vermögen wir kaum zu beeinflussen, und es steht uns nicht zu, Hesindes Geschwistern die Verehrung zu neiden.

*Hört , hört, hört, so will ich euch berichten,
was die Götter hier für euch getan.
Alle Zwölfe sind sie wohl Geschwister,
geh'n gemeinsam alle Zeit.*

*Gold, gold, gold sind Richters Praios' Kleider,
Recht und Wahrheit fordert er von uns.
Jeden sieht er, tags im Licht auf Dere,
weil die Sonne Praios ist.*

*Blitz, Blitz, Blitz ist Rondras Schwert und Rüstung,
Kampf und Schutz gewährt sie ihrem Volk.
Kämpft voll Ehren, schützt mutig die Schwachen,
weil die Löwin Rondra ist.*

*Blau, blau, blau sind Efferds nasse Kleider,
Meer und Fluss sind des Stürmischen Heim.
Durch Fluten nimmt er, mit den Fischen gibt er,
weil Herr Efferd launisch ist.*





*O-range, -range, -range sind der Travia Kleider,
Heim und Kinder sind von ihr beschirmt.
Jeder liebt sich in ihrer Familie,
weil die Mutter gütig ist.*

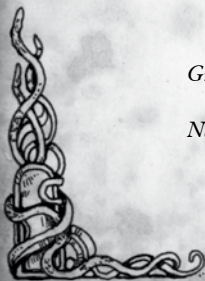
*Schwarz, schwarz, schwarz sind Borons stille Kleider,
Traum, Tod, Ruhe gibt er schweigsam uns.
Vergessen schenkt er, wenn wir's nicht ertragen,
weil Herr Boron ewig ist.*

*Grün, grün, grün sind der Hesinde Kleider,
Weisheit, Wissen ist es, was sie schenkt.
Weise rät sie uns bei uns'ren Fragen,
weil Hesinde wissend ist.*

*Weiß, weiß, weiß sind Firuns kalte Kleider,
Eis, Schnee, Jagd, er fordert uns heraus.
Stärke gibt er, wenn wir ihm nur treu sind,
weil der Eisbär Jäger ist.*

*Bunt, bunt, bunt Tsas wandelbare Kleider,
Kinder, Neues sie erschafft für uns.
Jugend, fruchtbar, das sind ihre Gaben,
weil Tsa wandlungsfähig ist.*

*Grau, grau, grau sind Phexens flinke Kleider,
Handel, Schleichen, das ist sein Gebiet.
Nachts beschirmt er, listig, flink und ehr'voll,
weil Herr Phex ein Spieler ist.*





*Frucht, Frucht, Frucht trägt liebe Frau Peraine,
Sät, heilt, erntet, stets ist sie bemüht.
Gedeihen gibt sie, um uns wohl zu nähren,
weil Peraine Wachstum ist.*

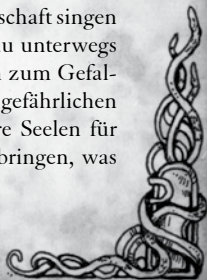
*Gelb, gelb, gelb sind Ing'rimms Feuerkleider,
Schmieden, Handwerk, das ist ihm genehm.
Schuf die Zwerge, hütet die Vulkane,
weil geduldig Ing'rimm ist.*

*Rot, rot, rot sind Rahjas knappe Kleider,
Wein, Rausch, Pferde sind es, die sie schenkt.
Freude, Liebe, Feste und Ekstase
weil Rahja leidenschaftlich ist.*

*Ganz, ganz, ganz sind alle Zwölf zusammen,
sorgen wie der Vater für uns wohl.
Mutter kämpft gegen diverse Feinde,
sicher ruhen wir im Schoß.*

Wir zieh'n²

So du als Viatori oder Tutor eine Reise tust, sei dir dieses Lied angeraten, welches sich vortrefflich bei der Wanderschaft singen lässt. Es wird dich stets daran erinnern, weshalb du unterwegs bist und ist zugleich ein Hesindepreis, der Herrin zum Gefallen. Gerade falls du mit Fremden reist – was in gefährlichen Gegenden oft ratsam ist – stimme es an, um ihre Seelen für die Alleswandlerin zu öffnen und ihnen nahezubringen, was





unsere Aufgaben als Draconiter sind, da es diese recht einfach beschreibt. Darüber hinaus habe ich bei einigen Handwerkern mit diesem Lied gute Erfahrungen gemacht, da es einen regelmäßigen Takt vorgibt, welcher gerade bei Holzfällern an der Säge und ähnlichen Tätigkeiten wichtig ist.

So du auf Reisen deine Göttinnendienste mit Gesang verschönern möchtest, lässt es sich gut zu einem geklatschten oder gestampften Rhythmus singen, was gerade ohne Instrumente den Gesang sehr erleichtert.

*Hesinde zur Ehre wir zieh'n, fallera,
mehren für sie Wissen und Respekt, fallera.
Wir wandern in die Ferne,
lernen dabei gerne,
von Volk, Land, Magie und dem Göttinwerk.
Wissen woll'n wir mehren,
Frevler auch verzehren,
dass jeder die Gaben der Göttin ehrt!*

*Wir geh'n ohne Weg, ohne Steg, fallera,
besuchen fernen Weiler, Dorf und Wald, fallera.
Wir sammeln und notieren,
bewerten und sortieren,
was gut und gerecht nach der Göttin ist.
Ein' Frevler wir gefunden,
den Frevler wir gebunden,
auf dass die Gerechtigkeit siegen wird.*



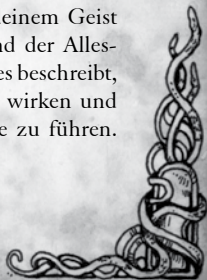


*Hesinde wir preisen dein' Geist, fallera,
und bringen ihn den Leuten überall, fallera.
Wir danken für das Lernen,
das wartet in den Fernen,
behüte und führe und leite uns!
Wir wollen nur dir dienen,
sind fleißig wie die Bienen,
wir bitten, schenk Weisheit im Glauben uns!*

O Herrin, halte mich³

Wenn du reist und für die göttliche Schlange Wissen sammelst oder falls du Frevlern nachstellst, magst du in Situationen kommen, in denen du dich bedroht fühlst oder angegriffen wirst. Für diese Situationen gibt es das Lied ‚O Herrin, halte mich‘. Es wird dein Herz stärken und deinen Glauben zu einem Schild machen, der dir die innere Kraft gibt, gegen die Verlockung des falschen Wissens zu bestehen.

Unterschätze nie dessen Macht, und nutze den Sang, um die große Weberin und ihren Diener *Naclador*, der für sie straft und in dessen Namen wir Frevler jagen, auf dich aufmerksam zu machen und ihre Hilfe zu erflehen. Dies wird deinem Geist die Stärke geben, dem Frevel zu widerstehen und der Alleswandlerin gefällig zu handeln. Denn wie der Text es beschreibt, versucht das falsche Wissen stets unscheinbar zu wirken und uns mit scheinbar logischen Aussagen in die Irre zu führen.





Wappne dich dagegen, dass du nicht in die Fänge des vielgestaltigen Blenders gerätst, der es hervorragend beherrscht, halbwahre Lügen zu verbreiten und so deinen Geist und deine Seele zu vergiften.

*Hesinde, so blick auf uns nieder,
wir sind hier ganz allein.
Ersehnen Sicherheit nun wieder,
bitten Dich, tu' uns befrei'n.
Herr Naclador steh uns nun bei, hier
an diesem unschönen Ort,
Lobpreisen und Danken wollen wir Dir
führst Du uns von hier nur fort!*

*Der Alptraum, er hält uns gefangen,
der Frevel sperrt uns fest ein.
Wir wollten an Wissen gelangen,
doch dieses ist nun nicht rein.
So müssen wir es nun erringen,
in diesem Ungemach.
Und es dann in Sicherheit bringen,
dass wir werden wieder wach.*

*Es streckt seine Finger nun nach mir
aus, um mich einzulullen.
Herr Naclador ich rufe nach Dir,
stärke mein' Geist und Willen!
Es sucht mich zu täuschen und blenden,
will, dass Du mich fallen lässt!
Doch kann ich das Blatt mit Dir wenden,
O Herrin, halte mich fest!*





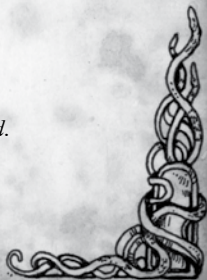
Rituelle Gesänge

Die meisten rituellen Gesänge nutzen wir in Göttinnendiensten wie andere Diener der Allweisen. Besonders verwenden wir *Canyzeths Lobgesang*, welchen wir sehr häufig zum Ende von Andachten singen, um uns an *Canyzeth*, ihre Gebote und unsere Aufgaben zu erinnern. Der *Hesinde-Choral* ist besonders in kunstvollem Kanon verbreitet, und die Verse der Liedersammlung *Carmina Argelionis* nutzen wir sowohl im Göttinnendienst wie auf der Reise. Diese Lieder und Choräle kennst du sicherlich.

Heilige Aufnahme⁴

Ich möchte dir nur den einen Choral wiedergeben, den wir zur Aufnahme eines neuen Mitgliedes in den Orden singen. Er ist im Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben nicht verbreitet, weshalb du ihn womöglich noch nicht kennst. Er hat für jeden von uns eine besondere Bedeutung, weil er uns bei jeder weiteren Zeremonie daran erinnert, wie wir selbst einst aufgenommen wurden. So wird er einst auch für dich eine besondere Erinnerung werden, und ich hoffe, du hast Gelegenheit, die Erinnerung danach mit vielen weiteren Schülern und Akoluthen zu teilen.

*Macht auf die Tür', den Tempel bereit,
wir treten ein in Demütigkeit.
Hesinde, Herrin zu Deinem Preis'.
Erhaben über dem Weltenkreis
erwartest Du uns demütig' Volk,
das Ehr' Dir bringt und Gaben und Gold.
Gelobet sei Dein Rat,
Dein Wissen und Deine Macht.*





*Geprüft sind sie und reinigten sich,
so steh'n wir hier und bitten nun Dich,
erweise Gnade und nimm sie wohl auf,
in Deine Arme den Orden hinauf!
Zu dienen Dir versprechen sie treu,
zu starten hier mit uns nochmal neu,
zum Lob der Weberin,
der Herrin, die gibt uns Sinn!*

*So seid begrüßt in unserem Kreis,
am Anfang eurer nun neuen Reis'.
In Fern und Nah sammelt Wissen nun ein,
sei's noch so groß oder auch noch so klein,
bewertet dann, wie es sich verhält,
ob die Weisheit Hesinde gefällt,
wenn ja, so ist es gut,
wenn nicht, verschließet das Buch.*

*Und lehret auch die viel gläubig' Leut',
die ihr mit neuem Wissen erfreut!
Auch Ungläubige die sollt ihr lehren,
auf dass sie so bald auch gläubig werden.
Doch Frevler, die verfolgen wir stur,
da kennen wir Gerechtigkeit nur.
Gaben der Herrin gut,
ihr Missbrauch weckt uns're Wut.*





VII



Heilige, bedeutsame
Personen und Artefakte
des Ordens





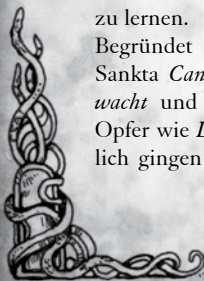
»Die Vergangenheiten waren anders, als die Gegenwart es ist und die Zukunft sein wird. Schon vielfach hat Hesinde sich gewandelt, wie die Schlange sich häutet. So verkörperte sie als H'Szint unter den Echsen eine Göttin des Wandels, als Heshint im Alten Reich die Göttin der 4. Phase im Leben einer Frau, bei den Gjalskerländern ist sie als Sindarra diejenige, welche Sternenmetall auf Dere wirft, und wir verehren sie als die Allweise. Uns alle verbindet, dass wir daran glauben, dass nichts einfach entsteht, sondern aus Veränderung erwächst. Und so wandeln sich ihre Diener mit der Göttin, und weder hatten die Früheren unrecht, noch sind wir die einzig Weisen, noch werden jene irren, die nach uns kommen und Hesinde wieder anders verehren. Jede Wandlung bringt neues Wissen hervor, und unsere Aufgabe ist es, dieses zu sammeln, zu bewerten und das gegenwärtig Richtige zu verbreiten.«

—Erechthon, zweiter Abtprimas der Draconiter, 1032 BF

Heilige und Wegbereiter

Die große Weberin wirkt auf Dere durch Menschen wie dich und mich, und so sind es Menschen, auf denen der Orden fußt, die ihn formen und seine Zukunft bestimmen. Auch du wirst zu ihnen gehören, doch bevor du dich der Zukunft zuwendest, sollst du einiges über die Vergangenheit erfahren, um daraus zu lernen.

Begründet wurde die Gemeinschaft auf dem Wirken von Sankta Canyzeth, geformt unter Erynnion Quendan Eternenwacht und geprüft unter Yerodin ter Ystador. Dies forderte Opfer wie *Desideria von den Schlangen* und andere. Letztendlich gingen wir Draconiter unter *Erechthon* gestärkt aus den





Zwistigkeiten hervor, und seitdem wissen wir um einen verbor-
genen Teil der Draconiter um *Lea Elida Welfenhaag*.

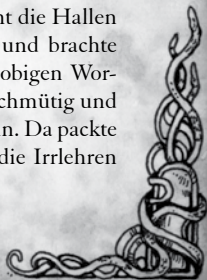
Sankta Canyzeth

»Sehet diese Tafel aus Erze, Hochwürden. Eingefertigt seyn die Gebote der Allweysen, allwie die Himmlische mir die Hand führet, sie nieder zu schreyben. Also dasz dero niechte werde verlustig erneuet. So stoßet dero Götze vom Podest und erhebet die alveranische Schlange wiedern zu eurer Gebieterin und folget getreulich den Geboten, dero hiere geschrieben stehen!«

—Überlieferte Worte Sankta Canyzeths, Kuslik, 100 v. BF

Einst war *Canyzeth* ein junges Mädchen, das gern las. Als zum Ende der Dunklen Zeiten der Glaube schwach war und Götzen nach der Macht griffen, da entzweiten sich die Diener Hesindes und stritten, ob die Herrin nun Mensch oder Schlange sei. Keine Seite wollte nachgeben, die heilige Gemeinschaft der Lehrenden und Lernenden drohte zu zerbrechen. Da schritt die Alleswandlerin selbst ein, erwählte das Mädchen und erschien ihr, um die Gebote zu diktieren, die *Canyzeth* kunstvoll in Stein bannte.

Danach wandte sich das Mädchen nach Kuslik, wo der wichtigste Tempel des Kultes stand, wenngleich es nicht die Hallen der Weisheit waren. Sie trat vor die Geweihten und brachte ihnen die Botschaft der göttlichen Schlange mit obigen Worten. Allerdings waren die Diener der Allweisen hochmütig und schätzten ihre Worte nicht, hießen sie eine Lügnerin. Da packte alveranischer Zorn *Canyzeth*, und sie verurteilte die Irrlehren



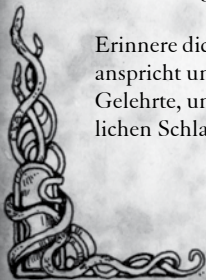


der Geweihten, prangerte ihre Verfehlungen an, und mit jedem Wort nahm die Kraft ihrer Stimme zu, denn es war die große Weberin selbst, die ihre Zunge führte, und da stürzte der Götze vom Podest und zerbarst.

Nun erst erkannten die Geweihten, wer vor ihnen stand und beugten das Knie. Der Tempelvorsteher ernannte sie zur Magisterin der Magister und machte sie zur ersten Matriarchin unserer Gemeinschaft. Fast 70 Jahre lang führte sie den Hort der Hesindianischen Gaben, und die Güte und Weisheit, mit der sie ihr Amt führte, sind seitdem Richtschnur aller Magister der Magister. Sie soll den Drachen und Alveran näher gewesen sein als den Menschen und führte unter Kaiser *Silem-Horas* die Kirche der Allweisen an ihren verdienten Platz in der zwölfgöttlichen Familie.

Schließlich verließ sie Kuslik mit fast 90 Jahren, um ihren Lebensabend mit der Göttin zu verbringen. Zuvor übertrug sie die Wahl ihres Nachfolgers auf den Schlangenrat, eine Tradition, die bis heute besteht. Sie hat dem Immerwährenden Hort Struktur gegeben und drei der bedeutendsten Artefakte unseres Glaubens geschaffen: die Tafel der Erzheiligen, welche wir verwahren und über die ich dir noch berichten werde, das Buch der Weisheit und die Statue der Hesinde mit dem Menschenschüler, welche beide in Kuslik verwahrt werden. Seit jenen Tagen ist Sankta *Canyzeth* die Erzheilige der Erkenntnis und unsere höchste Heilige.

Erinnere dich ihrer, wenn ein einfacher Bürger oder Bauer dich anspricht und sein Wissen weitergeben will, denn sie war keine Gelehrte, und Weisheit wird sich dir durch den Willen der göttlichen Schlange oftmals an unerwarteter Stelle offenbaren.



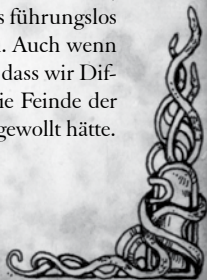


Erynnon Quendan Eternenwacht

Mein alter Freund *Eternenwacht* ist der, ohne den es die Dracooniter nicht geben würde. Er überzeugte uns von der Gründung, führte uns auf der *Queste* und leitete den Orden als erster Abtprimas. Für uns war er mehr ein Vater denn ein Anführer. Als kluger und willensstarker Redner verstand er es immer, andere für seine Meinung einzunehmen, statt sie ihnen aufzuzwingen.

Er war erst 38 Jahre alt, als wir unsere Suche begannen, wirkte aber aufgrund seiner Weisheit älter. Neben seinem Rang als Abtprimas trug er den Titel eines Erzwissensbewahrers von Neetha. Von Beginn an hat er Entscheidungen in einem Disput getroffen, nachdem alle Anwesenden der Meinung waren, sie hätten ihre Position umgesetzt. Dies ist die größte Kunst der Führung und der Lehre, die er perfekt beherrschte: Es gelang ihm, uns durch Fragen, die uns zum Nachdenken und Nutzen unserer Weisheit brachten, zu der erhofften Entscheidung zu führen. Doch nie wussten wir, ob es die von ihm gewünschte Entscheidung war oder ob er sie uns überlassen hatte. Dies war wohl das Geheimnis, mit dem er den Orden trotz verschiedener Sichtweisen ohne Konflikte führte. Erst mit seinem Verschwinden traten die Konflikte auf.

Heute wissen wir, dass er lebt und im Limbus über etwas wacht, das besser vergessen ist. Einige vermuten, dass er uns führungslos zurückließ, damit wir an unserem Dissens wachsen. Auch wenn wir dies blutig lernen mussten, haben wir begriffen, dass wir Differenzen im Disput klären und andere Mittel für die Feinde der Göttin aufbewahren. So, wie unser Pater Primus es gewollt hätte.





Erynnion Quendan Eternenwacht





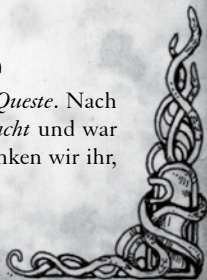
Yerodin ter Ystador

Nach dem Verschwinden des Pater Primus wurde der Satori *Yerodin* von der Magisterin der Magister vorgeschlagen. Dem folgte der Rat, und so wurde der Prätor der 2. Kammer des Argeliani-schen Gerichtes zum Abtpraeses, zum Stellvertreter, während die Suche nach *Eternenwacht* andauerte. Er war ein Diplomat und sehr versiert in Magie und Magierecht, weshalb wir damals erwarteten, er würde gegen die Frevler im Osten vorgehen. Zuvor war er mehrere Jahre lang Abt des Hortes in Silas gewesen und hatte lange in Kuslik gewirkt, wo er zu einem Vertrauten von *Haldana von Ilmenstein* wurde. Er galt als mahnende und unbequeme Stimme der Wahrheit, weshalb seine Scholaren ihn nach unserem Patron *Naclador* respektvoll ‚Hoher Drache‘ nannten.

Nach seiner Ernennung besuchte er andere Kirchen und Magierakademien und beschloss, die Bleikammern der Horte zu öffnen, was zu den berichteten Konflikten führte. *Yerodin* gab sich die Schuld an dieser Teilung des Ordens und zog sich nach *Varsincero* zurück, um seinen Weg zu finden. Hier starb er, als die Frevler das Kloster in ihre Gewalt brachten. Daraus lernen wir, dass der Disput auszutragen ist, bevor eine Entscheidung getroffen wird, und selbst wenn es bisweilen langatmig erscheint und wir schneller etwas erreichen möchten, so trägt eine akzeptierte Lösung rascher Früchte.

Desideria von den Schlangen

Desideria war eine der Gefährtinnen auf unserer *Queste*. Nach der Gründung blieb sie in Thegûn bei *Eternenwacht* und war seine Stütze beim Aufbau des Ordens. Viel verdanken wir ihr,





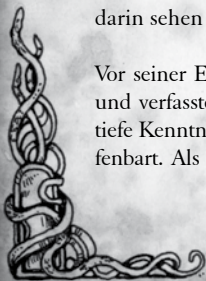
und ein guter Teil der Planung des Oktogons stammt aus ihrer Hand. Sie war Erzprokuratorin, leitete den Erzhort, und zugleich pflegte sie als kommissarische Erzsiegelbewahrerin die Beziehungen im Horasreich und mit lokalen Machthabern.

Nach dem Verschwinden des Pater Primus unterstützte sie den Abtpraeses und begleitete ihn nach *Varsincero*. Sie war eines der Opfer und wurde 1029 BF von einem Verräter im Kloster getötet. Sie war eine herausragende Persönlichkeit und ihr Tod ein gewaltiger Verlust. Heute steht sie vor allem als Mahnmal, unsere Differenzen im Disput auszutragen und keine falschen Schlangen, hohlen Versprechungen oder schalen Kompromisse in unserer Mitte zu dulden, denn sie sind der Herrin ein Graus und sollen es ebenso uns sein.

Erechthon

Unser zweiter und gegenwärtiger Abtprimas ist seit dem 30. Phex 1029 BF *Erechthon*. Auch wenn er so alt ist, wie der Pater Primus bei der Ordensgründung war, wirkt *Erechthon* auf eine schwer zu greifende Art jünger – oder eher so, als wäre sein Alter unwichtig. Falls du ihm gegenüberstehst und in die aufmerksamen, braunen Augen schaut, wirst du Wachsamkeit darin sehen und eine unerschütterliche Ruhe spüren.

Vor seiner Erhebung zum Abtprimas war er Erzsiegelbewahrer und verfasste das Buch *Die Allweise im Zeitenwandel*, das seine tiefe Kenntnis der Verehrung H'Szints und echsischer Kultur offenbart. Als er das Amt antrat, war er der Strömung der Satori





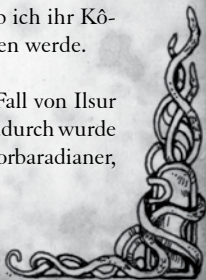
nahe, wandelte sich jedoch über die Gespräche, welche er zu Beginn mit den Erzäbten und Würdenträgern führte, zu einem weisen und gerechten Anführer, der alle Strömungen abwägt und danach entscheidet. Trotzdem tritt er nach wie vor für das Bewahren von Wissen und Weisheit und gleichzeitig für das Streben nach Entwicklung und Fortschritt ein. Zwei scheinbar widerstrebende Pole, die er durch bemerkenswerte spirituelle Überlegungen verbindet. So du einmal die Gelegenheit für einen glaubenstheoretischen Disput mit ihm hast, nutze sie. Er wird dir zahlreiche neue Blickwinkel auf die große Weberin und dich selbst geben.

Über die Zeit, bevor er Hesindegeweihter wurde, ist nichts bekannt. Wir wissen, dass er danach viel gereist ist. Heute verlässt er das Oktogon nur selten und widmet sich dort seinen Aufgaben, wobei er einen göttingefälligen Plan verfolgt, den er noch nicht mit uns teilt.

Lea Elida Welfenhaag

Sie ist die Äbtissin des Hortes *Drachenblick*, doch deswegen will ich dir *Lea Elida Welfenhaag* nicht vorstellen. Die großgewachsene Frau mit dem braunen Pferdeschwanz ist eine unserer besten Fechterinnen und scheut keinen Kampf, wovon ihre zahlreichen Narben künden. Ihre hagere Figur lässt nicht vermuten, wie kräftig und gewandt sie ist, weshalb ich ihr Kôpheas übergeben habe, von dem ich später schreiben werde.

Sie stammt aus Tobrien, wo erst ihre Eltern beim Fall von Ilsur und bei späteren Kämpfen ihr Großvater starben. Dadurch wurde sie zu einer Kämpferin wider die frevlerischen Borbaradianer,





und mit gut 50 Jahren besiegt sie die meisten ihrer Schüler noch immer. Seit der Invasion der Schwarzen Horden in Tobrien kämpft sie gegen die Schattenlande, trägt den Titel einer Erzäbtissin ehrenhalber und sitzt im Hohen Drachenrat.

Sie ist eine der Besten, wenn es um das Aufspüren von Frevlern geht und setzt dabei neben ihren Kampffertigkeiten gleichfalls ihre Kräfte als Hesindegeweihte ein. Bei schwierigen Problemen, oder sofern ein Frevel nur mit Gewalt zu tilgen ist, wird sie gerufen, wie es in der Krise um das besetzte *Varsincero* der Fall war.

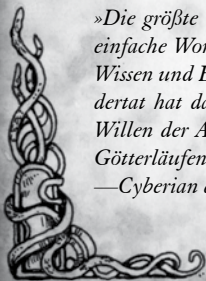
Artefakte

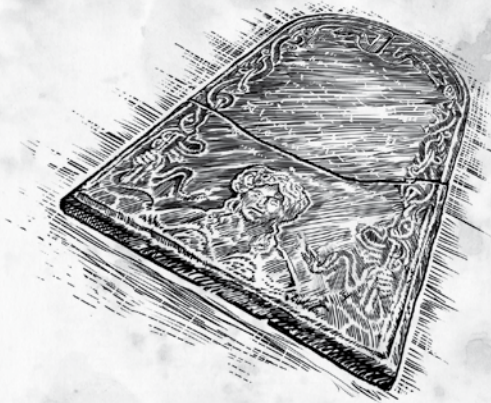
Im Positiven war die Bergung der Tafel der Erzheiligen *Canyzeth* die Basis der Ordensgründung. Wir bewahren frevlerische Artefakte, um die Welt zu schützen. Im Negativen bedeutete der Streit um die Sphäre der Mada das Ende des Zirkels der Tiefen Lande und führte zum Abfall meiner Freundin *Syldake*. Deshalb merke auf, dass jedes Ding zwei Seiten hat und oft allein dein Umgang damit von Bedeutung ist.

Tafel der Erzheiligen Canyzeth

»Die größte Tat des Gelehrten soll es sein, komplizierte Dinge in einfache Worte zu kleiden, sodass Schüler sie verstehen, um sie zu Wissen und Erkenntnis zu führen. Wenn dies stimmt, welche Wundertat hat dann Canyzeth vollbracht, als sie den unbegreiflichen Willen der Allweisen in Gebote bannte, die nach Hunderten von Götterläufen weiter Bestand haben?«

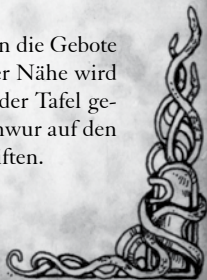
—Cyberian di Niravet, Erzchronist der Draconiter, 1018 BF





Die Tafel der Erzheiligen wurde einst durch göttliche Inspiration geschaffen. Sie ist von vollendeter Schönheit, und zu deiner Aufnahme in den Orden wirst du sie im Oktogon sehen, wo sie das Schmuckstück der Halle des Drachen ist, zentral im Tempelraum in einem edlen Tisch aufbewahrt. Nimm dir Zeit, das Bosparano auf der zwei auf eineinhalb Schritt großen Tafel zu lesen. Du wirst begreifen, wie vollendet die Formulierungen sind. Studiere die Ornamente und Reliefbilder im fein gebänderten Onyxmarmor, und du wirst ihre Vollkommenheit begreifen. Beides wird bis heute untersucht, und noch immer finden wir neue Hinweise und Weisheiten darin.

Doch die Tafel ist mehr als nur eine Erinnerung an die Gebote der Göttin. Sie hilft dir, diese zu befolgen. In ihrer Nähe wird der Geist klarer, und kein falsches Wort kann an der Tafel gesprochen werden. Deshalb leisten wir hier den Schwur auf den Orden und prüfen darunter die gefährlichen Schriften.





Falls du an einem anderen Ort bist und der Weisheit und Hesindes Hilfe bedarfst, rufe die Tafel, so du als Geweihte die Kraft der Herrin in dir trägst. Die Anrufung der großen Weberin erlernst du in Thegûn, wofür du zuerst die Tafel studieren wirst.

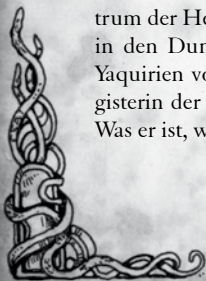
Umbilicus

»Seid versichert, der Stein ist nicht magisch. Noch wurde er magisch bearbeitet. Und Generationen von Geweihten, die sich mit ihm befasst haben, konnten keine Wunder mit ihm vollbringen. Was ihn trotzdem besonders macht? Warum er in Kuslik ruht? Weil er ein Rätsel ist, das nicht gelöst wird, sondern den Anstoß gibt, andere Rätsel zu lösen.«

—Hesendion dil Codori, Magister contraria, Bethana, 1036 BF

Der Umbilicus ist einer der rätselhaftesten Gegenstände, die wir verwahren. Er steht auf einem goldenen Dreifuß in der Halle des Drachen in Kuslik. Sein Name bedeutet im Bosparano schlicht „Nabel“, und wie der Nabel der Kirche thront er in ihrem Zentrum. Die Steinkugel ist perfekt rund, schwarz, glatt und verschmutzt nie. Sie hat einen Durchmesser von 20 Halbfingern, und es heißt, sie sei unzerstörbar oder ein gefallener Stern.

Bereits zu den Zeiten von *Dalida-Horas* soll der Nabel das Zentrum der Hesindeverehrung gewesen sein und ging schließlich in den Dunklen Zeiten verloren. Erst 1011 BF wurde er in Yaquirien von unserem Abtprimas *Eternenwacht* und der Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* wiedergefunden. Was er ist, wissen wir nicht.





Ihm wohnen weder magische noch karmale Kräfte inne. Kein Wunder durch ihn ist überliefert. Allerdings wurden auf der Suche nach seinem Geheimnis viele andere gelüftet. Wer weiß, vielleicht hat unser Frater *Hesendion* recht, dass er ein Symbol für den Glauben ist und durch sein Mysterium unseren Geist schult, um zur rechten Zeit andere Mysterien zu lüften. So du in Kuslik weilst, nimm dir Zeit, ihn zu studieren.

Sphäre der Mada

»Dieses Auge ist hochmagisch, von Rohal dem Weisen, einem Menschen, geschaffen und dazu steht es zur göttlichen Schlange in Beziehung. Die Angroschim begehren es allein, um es zu zerstören, und das werde ich nicht zulassen. Wir werden es in Sicherheit bringen, auch wenn es uns teuer zu stehen kommt.«

*—Syldade Lohnfels, Erzäbtissin der Tiefen Lande,
Rondra 1027 BF*

Die Sphäre der Mada ist ein Rotes Auge, welches einst von *Rohal dem Weisen* genutzt und von *Niobara von Anchopal* in *Astrale Geheimnisse* beschrieben wurde. Im *Liber Enigmarum Nandi* wird es mit *Rohal* in Verbindung gebracht und als Symbol der Märtyrerin für die Geistesfreiheit *Mada* gesehen. Die perfekte, halbtransparente, blutrote Kugel ruht magisch fixiert in einer Kupferschale von drei Spann Durchmesser.





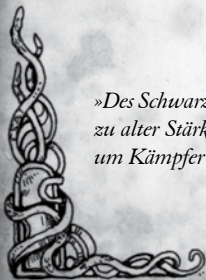
Diese ist mit Glyphen in Arkanil verziert, darunter das ‚R‘ für Rohal, und zeigt das Bild eines Auges.

Das Auge soll aus Malachit bestehen oder aus einem Stück Mondsilber gefertigt worden sein, welches während einer roten Madafinsternis vom Himmel fiel und *Madas* Trauer symbolisiert. Es wurde in der Rohalszeit kunstfertig geschaffen und war seit den Magierkriegen verschollen. Erst 1026 BF wurde es in Kavernen unter dem Erzhort *Xindradôr* gefunden und führte zu Streit zwischen den Zwergen und dem Orden. Schließlich brachte *Syldake* das Artefakt nach Punin, von wo es nach Thegûn kam. Ein Geweihter im Rang eines Abtes wurde eingesetzt, um das Artefakt für uns Draconiter nutzbar zu machen, und bald zeigte sich, wie potent es für die magische Analyse und die Suche nach magischen Gegenständen und Personen ist. Dass es durch Übergießen mit hesindegeweihtem Wasser ausgelöst wird, zeigt seine Verbindung mit der Alleswandlerin.

Deshalb nahm *Yerodin* die Sphäre mit, als er nach *Varsincero* ging. Dort wurde sie von den Verrätern geraubt, nach Sibur gebracht und konnte bei der Eroberung der Stadt wieder für uns gewonnen werden. Heute ruht sie im Oktogon und wir sind mit ihrer Erforschung beschäftigt.

Kôpheas

»Des Schwarzen Tod ruht in meiner Obhut, doch vermag ich nicht, ihn zu alter Stärke zu führen. Ich glaube, dass es Kampfesstärke benötigt, um Kämpfer zu stärken, und dieses Schwert ist ein Kämpfer. Kôpheas





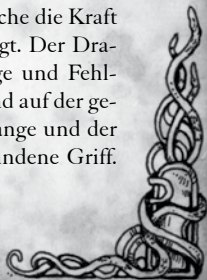
kämpfte mit den Gründern des Theaterordens, kämpfte in der Wüste Gor gegen Borbarad, und nun soll es in deiner Hand gegen die Frevler an Hesindes Gaben kämpfen.»

—*Eno Kariolinnen bei der Übergabe der Waffe
an Lea Elida Welfenhaag, 1032 BF*

Das Schwert Kôpheas, als Onyxlöwin bekannt, hat viele Schlachten gesehen und trägt ihre Geschichte in sich. Sein Name ist Aureliani und bedeutet ‚des Schwarzen Tod‘. Es war eines der 12 Gründungsschwerter des Theaterordens in Arivor und war nach dessen Zerschlagung lange verschollen, bis es kurz vor den Magierkriegen auf einer thorwalschen Insel geborgen wurde. Es wurde in der Gorischen Wüste gegen Borbarad geführt.

Später muss der Stein aus dem Knauf der Waffe gebrochen sein oder er wurde bewusst entfernt, denn Kôpheas kam ohne den hesindeheiligen Onyx in meine Hände. Erst Götterläufe später errangen wir ebenfalls den Stein. Lange habe ich gesucht, Schwert und Edelstein zu reinigen und zu vereinen und konnte leider nur einen Teil dessen erreichen. Immerhin kann das Schwert, wenn auch ohne Onyx, wieder im Kampf verwendet werden, und so überreichte ich es *Lea Elida Welfenhaag*.

Kôpheas ist eine meisterliche Schmiedearbeit, welche die Kraft der göttlichen Schlange und *Nacladors* in sich trägt. Der Drache der Wahrheit ist in Knauf, Griff, Parierstange und Fehlschärfe dargestellt. Der Körper liegt silbern gleißend auf der geschwärzten Klinge, die Flügel bilden die Parierstange und der Hals ist der von schwarzem Drachenleder umwundene Griff.





Sein Kopf ist der kunstvoll gearbeitete Knauf, in den früher der Onyx eingesetzt war. Selbst ohne diesen unterstützt die Waffe im Kampf gegen unheilige Kreaturen wie Dämonen und Geister. Einst werden wir es schaffen, Kôpheas wieder zusammenzusetzen und zu alter Stärke zu führen.

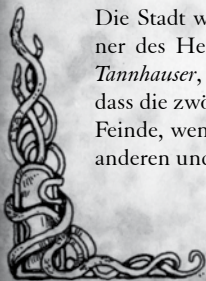
Rufer

»Die verfluchte Margund wollte es nutzen, um die Burg Rabenfeld anzugreifen, und Lucardus von Kemét trachtet danach, es in seine Finger zu bekommen. Wir denken, dass ihr es besser wegsperret, bevor es mehr Unheil anrichtet. Eine fliegende Schlange hat uns verfolgt, sie wissen, wohin wir geflohen sind.«

—die Retter von Rabenfeld, Übergabe in Beilunk, 1034 BF

Einst vom verderbten Nekromanten *Karasuk* geschaffen, vermag der Rufer viele Untote anzulocken. Er besteht aus dem Oberschenkelknochen eines Menschen, in den Löcher gebohrt wurden, um darauf eine schauerliche Melodie zu spielen. Mit seiner Hilfe wollte eine Dämonendienerin den Ort Rabenfeld vernichten, was tapfere Recken verhindern konnten. Sie brachten das unheilige Instrument zum Praiostempel in Beilunk.

Die Stadt wurde damals belagert, und so übergaben die Diener des Herren der Gerechtigkeit das Artefakt an *Wulfhelm Tannhauser*, welcher es seither in seinem Hort verwahrt. Lerne, dass die zwölgöttliche Gemeinschaft immer stärker ist als ihre Feinde, wenn sie zusammensteht. Oft verbünden wir uns mit anderen und darüber will ich dir nun berichten.





VIII



Der Orden und andere Glaubensgemeinschaften





Wir sind Teil der zwölfgöttlichen Familie, so wie der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben Teil von etwas Größerem ist. Neben unserem Orden gibt es eine große Zahl von weiteren, die sich der Allweisen oder ihren Geschwistern in Alveran verschrieben haben. Auch abseits der Kirchen haben sich Frauen und Männer zusammengeschlossen, um auf Dere zu wirken. Mit vielen von ihnen arbeiten wir zusammen, mit manchen regelmäßig. Im gemeinsamen Handeln bringen wir uns und die von den Göttern gewährten Gaben ein, um Größeres zu vollbringen. So haben wir unter gewaltigen Opfern in Tobrien gefochten, dem Bethanier und seinen Horden am Dämonenwall die Stirn geboten und große Wissensschätze erungen. Doch die Widersacher unseres Werkes auf Dere ruhen nicht und schließen sich in Zirkeln, Logen oder Bündnissen zusammen. Deshalb habe Vertrauen, erinnere dich stets an unseren wehrhaften Namenspatron, den Hohen Drachen *Naclador*, und seinen Bruder *Yalsicor*, den Alveraniar der Freundschaft.

Unsere Aufgaben sind vielzählig. Wir werden von der Gemeinschaft der Hesinde entsandt. Wir sind dort zum Handeln berufen, wo es den Missbrauch der Gaben der großen Weberin zu strafen gilt. Daher sollen dir die folgenden Worte auf deiner immerwährenden Reise helfen, das Wirken unserer Feinde und mehr noch Verbündeten zu erkennen und deinen Beitrag zu leisten.

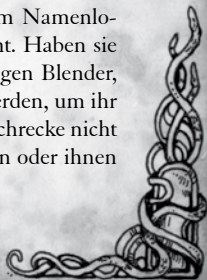




Von den Widersachern

Schmal ist der Grad, auf dem wir wandeln, wenn wir tiefer und tiefer die Mysterien der Welt studieren. Wohl gewappnet wähnen wir uns und doch ist der Fall immer nahe. Wenn wir aus Furcht und Angst den Weg gar nicht erst beschreiten, dann haben wir die größte Gabe der Herrin – unseren Geist – bereits vergeudet. Viele, die wir heute bekämpfen müssen, haben einst den Weg mit uns beschritten. Ihr Fall ist daher zugleich unser Versagen.

Einst nannte ich *Syldake Lohnfels* meine Freundin. Gemeinsam haben wir unseren Pater Primus auf der *Queste* begleitet. Sie rettete mir das Leben, und wir debattierten über die Rätsel dieser Welt. Sofort hätte ich mein Leben gegeben, um das ihre zu retten. Durch die große Bulle der Magisterin der Magister wurde sie zur Häretikerin erklärt, nachdem wir alle zu spät erkannt hatten, welchen Weg sie eingeschlagen hatte. Aus dem Verborgenen träufelt sie heute das Gift falscher Weisheiten und angeblicher Offenbarungen. Noch immer wurden wir ihrer nicht habhaft. Wie den Ilaristen mit ihren Irrlehren muss diesen Widersachern immer unsere volle Aufmerksamkeit gelten. Sie nähern sich uns als Freunde und suchen, den Unvorbereiteten durch Fragen zu ihren häretischen Lehren zu führen. Dieses Vorgehen unterscheidet sie nur wenig von jenen, die sich gänzlich den Kräften der Niederhöllen verschworen haben oder gar dem Namenlosen folgen. Sie zu bekämpfen, ist unser aller Pflicht. Haben sie sich dem Widersacher der Göttin, dem vielgestaltigen Blender, verschrieben, sind wir es, die zuvörderst gerufen werden, um ihr Gespinst aus Lügen und Illusionen zu zerreißen. Schrecke nicht zurück, die anderen Institutionen zu Hilfe zu rufen oder ihnen



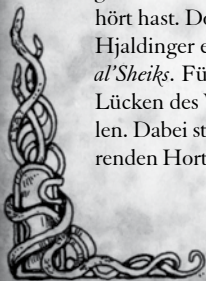


zur Seite zu stehen. Denn wo der Namenlose und die Horden der Niederhöhlen am Ende nur sich selbst und ihren Vorteil kennen, können wir ihnen gemeinsam entgegentreten und durch Opferbereitschaft und Zusammenarbeit obsiegen.

Wachsam sei bei all denen, die Drachen verehren. Wir selbst stehen in der Tradition von etwas Älterem und Größerem, dem mystischen Drachenorden, der schon zu Zeiten der ersten Tulamiden alt war. Die Sonnenlegion ehrt *Darador*, in der Kirche der Sturmherrin wird *Famerlor* in höchsten Ehren gehalten, und *Yalsicor* rufen die Diener Traviass an. Und es ist recht so, denn sie halten Wacht im Gefolge der Zwölfe in Alveran, so wie ihre Brüder, die Alten Drachen, ihr Werk auf Dere tun. Überall dort hingegen, wo Drachen zu Göttern erhoben und an ihrer statt verehrt werden, beginnt die Ketzerei. Schreite ein, wo du dies bemerkst. Sei aber nicht vorschnell, und verwechsle nicht Ehrfurcht und Ehrerbietung, die einem *Apep* oder *Shafir* wohl gebührt, mit anmaßender Anbetung und Vergöttlichung.

Enge Verbündete

Niemand steht allein. Ich bin mir sicher, dass du viele der folgenden Gemeinschaften kennst oder zumindest von ihnen gehört hast. Doch unser Orden ist groß, in ihm dienen Töchter der Hjalddinger ebenso wie stolze Nachfahren der Gefährten *Rashtul al'Sheiks*. Für euch alle soll dieses Büchlein eine Hilfe sein und Lücken des Wissens auf dem Weg zu tieferen Erkenntnissen füllen. Dabei steht außer Frage, dass wir als ein Teil des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben zuvorderst denen eng





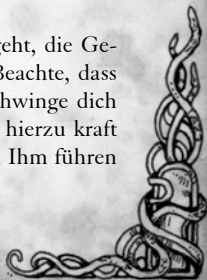
verbunden sind, die ihm gleichermaßen angehören. So ist uns die Schwesternschaft der Mada eine treue und enge Freundin. Wir stehen zusammen, wenn es gilt, Rätsel zu lösen und die Wunder der Welten zu ergünden, ohne dabei zu vergessen, dass wir auf unterschiedliche Weise der großen Schlange dienen.

Die Canqzeth auf den Wellen

Von Vielen als Teil des Ordens angesehen, ist es die *Canqzeth auf den Wellen* nicht. Sie ist eine stolze und wehrfähige Galeere, einst auf den Zyklopeninseln gebaut, deren Kapitänin *Cassandra di Balligur* im Hort von Perricum Propräzeptorin war. Unsere selbstbewusste Schwester des sakralen Zweiges ficht weiterhin gegen die Schrecken der Blutigen See und steht hilfreich bereit, falls die Draconiter ein solches Schiff benötigen. Umgekehrt spricht sie immer wieder in den Horten der Küstenstädte vor und sucht mutige Mitstreiter gegen das Wirken der nachtblauen Tiefen. Diesen Kampf nahm sie einst selbständig und aus freiem Willen ohne Anweisung auf, weil es ihr richtig erschien, und ihr Erzabt duldete dies. Du kannst über die Horte am Perlenmeer ihren Kontakt suchen und hoffen, dass sie in der Nähe weilt.

Das Argelianische Gericht

Wir sind der handelnde Arm, sofern es darum geht, die Gebote und das Recht der Kirche durchzusetzen. Beachte, dass wir nicht Richter sind, und zu einem solchen schwinde dich niemals auf! Einzig das Argelianische Gericht ist hierzu kraft der Weisheit der Magisterin der Magister berufen. Ihm führen



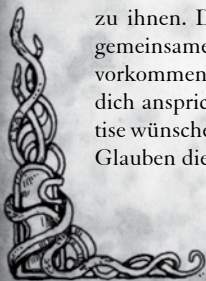


wir jene zu, die aus den Reihen der Gemeinschaft stammen und fehlten. So begleiten wir immer wieder eine ihrer Prätorinnen, wenn sie auszieht, um ihr Werk zu tun. Wenn wir die eine Hand sind, so sind sie die andere, und zusammen wirken wir im Sinne unserer Göttin.

In seltenen Fällen urteilt das Argelianische Gericht in Abwesenheit über eine Person, die sich dem Wirken der Allweisen zu entziehen sucht, und wir erhalten den Auftrag, das Urteil zu vollstrecken. Auch wisse wohl, dass du nur eine der Hände bist und nicht der Kopf, denn das ist und bleibt die Magisterin der Magister, der wir dienen.

Die Schlange der Erkenntnis

Mich wundert, wie vielen Gentiles der Orden der weißen Gilde nicht bekannt ist. Dies mag darin begründet sein, dass sie nur an der Westküste Aventuriens mit ihren Häusern vertreten sind. Sie sind kundige Magier, die im Sinne der Herrin Hesinde nach Erkenntnis suchen. Dabei scheuen sie sich nicht, in der Feldforschung aktiv zu werden und mit *Madas* Gaben gegen die Feinde des Glaubens zu stehen. Falls du für eine Expedition oder ein Phänomen Hilfe benötigst und keine Schwester des arkanen Zweiges zur Verfügung steht, suche den Kontakt zu ihnen. Du wirst darin eine Bereicherung finden, und die gemeinsame Erkenntnis wird wachsen. Umgekehrt mag es vorkommen, dass eine Magierin der Schlange der Erkenntnis dich anspricht, wenn diese etwas erforschen und deine Expertise wünschen. Dann stehe ihnen zur Seite, wie Geschwister im Glauben dies tun.



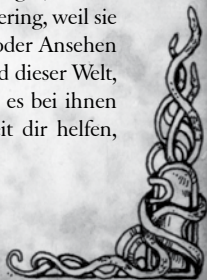


Expeditionsfreude

Uns alle verbindet der Drang nach Wissen, das wir bewahren und mehren wollen. Sofern wir uns im Hort aufhalten, ist da dieser innere Ruf, in die Welt zu ziehen. Wegen ihm traten viele von uns dem Orden bei. Ein Werk über die Pflanzen der Gewürzinseln, die Errungenschaften des Diamantenen Sultanats oder Studien über die Elfen der Salamandersteine, du kannst es gut vorbereiten, in den Bibliotheken studieren, doch wirst du diese Werke erst wahrhaft vollenden, wenn du dich aufmachst, um sie selbst zu erfahren. Zahlreiche Expeditionen haben wir seit unserer Gründung entsandt oder an diesen teilgenommen. Die *Loge der Avesfreunde* im Horasreich sowie die *Kaiserlich derographische Gesellschaft* aus dem Raulschen Reich wurden uns darüber gute Freunde. Gern begleiten einige von uns ihre Reisen und konnten so manches entdecken und verlorenes Wissen zurückgewinnen. Ebenso nehmen wir ihre Vertreter gern mit auf unsere Reisen. Zögere nicht, sofern sie auf dich zukommen oder du nach findigen Gelehrten und Forscherinnen suchst, weil du selbst eine Expedition planst.

Sonstige Verbündete

Nicht immer verbindet uns auf den ersten Blick viel mit denen, die wir aufsuchen oder die uns um Hilfe bitten, wenn es gilt, ein besonderes Problem zu lösen. Achte sie nicht deshalb gering, weil sie in deiner Heimat womöglich keinen hohen Stand oder Ansehen genießen. Haben wir eine Aufgabe in der Kirche und dieser Welt, die uns durch Sankta *Canyzeth* offenbart wurde, ist es bei ihnen kaum anders. Bestenfalls wird die Zusammenarbeit dir helfen,





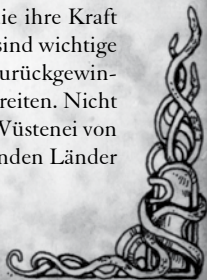


deinen Horizont zu erweitern und anders auf die Welt zu schauen. Erkenntnis liegt selten in nur einem Blickwinkel auf die Dinge.

Weit mehr gibt es als jene, die ich dir aufzähle. Erkenne darin Weisheit, und übertrage sie auf das, was nicht niedergeschrieben ist. Zögere nicht, mit ihnen zu diskutieren und zu disputieren. Sei dabei nicht überheblich und meine, dass eben deine Sicht der Dinge die einzig richtige ist, sondern erinnere dich des Lehrsatzes, dass aus These und Antithese die Synthese entsteht, und höre ihre Sichtweise, um dein Gesamtbild umfassender zu machen. Erwinnere dich an den Hochmut der weisen Magister und Prätorinnen, als einst Sankta *Canyzeth* vor sie trat. Sie sahen nur das Kind und achteten ihre Worte zunächst gering. Wie groß war hingegen ihr Erkennen danach?

Die Inquisition

Ich gestehe, auch ich habe einst mit Vorurteilen auf sie geblickt. Aber damals, im brennenden Ysilia, bestürmt von den Horden des Bethaniers, standen sie mutig an meiner Seite. Sie taten es seitdem verlässlich unzählige Male in meiner tobrischen Heimat. In vorderster Reihe stehen sie, sofern es gegen die Feinde der Zwölfe geht und dies nicht allein in einer Schlacht. Sie wissen, dass *Madas* Frevel nicht bedeutet, dass alle, die ihre Kraft in sich tragen, verdorben oder zu strafen sind. Sie sind wichtige Verbündete, mit denen wir die Lande im Osten zurückgewinnen und gegen das Rattenkind und seine Jünger streiten. Nicht ohne Grund stehen wir gemeinsam am Rand der Wüstenei von Dragenfeld, um Wacht zu halten und die umliegenden Länder





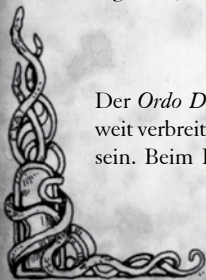
und Bewohner zu schützen. Wo die Inquisitoren diejenigen strafen, die versuchen, sich das verbotene Wissen anzueignen, suchen wir einen Weg, den Pesthauch vom Land zu nehmen und es wieder den Zwölfen gefällig zu machen.

Die Pfeile des Lichtes

Eine Aufgabe zu übernehmen und für diese alles zu geben, das ist uns nicht fremd. Wir haben uns der Allweisen und dem Orden verschrieben. Die Pfeile des Lichtes folgen gleichermaßen einer Mission – ein Weg, den sie mit Entschlossenheit und Härte beschreiten, nicht zuletzt sich selbst gegenüber. Sie alle könnten Magister sein und in ihren Studierstuben in Ruhe lehren und forschen, doch sie tun es nicht. Wie uns zieht es sie hinaus in die Welt. Wenn magisch begabte an Hesinde freveln, stehen sie uns oft mit ihrem Können zur Seite, ist ihnen dies ebenso ein Gräuel wie uns. Wo wir zunächst Hinweise liefern oder Dinge untersuchen, schreiten sie zur Tat, falls es der *Magica Combattiva* und *Contraria* bedarf, in der sie äußerst fähig sind. Ich achte und respektiere sie. Rufe sie nicht ohne Grund zu Hilfe, sobald es aber angebracht ist, zögere nicht, denn sie sind verlässliche Partner im Kampf gegen jene von *Mada* Gesegneten, welche die Gesetze der großen Weberin freveln.

Die Grauen Stäbe

Der *Ordo Defensores Lecturia*, der Orden der Grauen Stäbe, ist weit verbreitet und kann eine Hilfe bei unserem Werk in der Welt sein. Beim Kampf gegen den Bethanier und die, welche nach

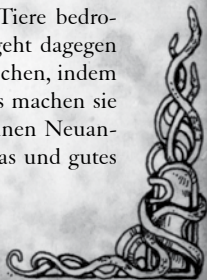




ihm kamen, standen sie an der Seite der zwölfgöttlichen Familie und der Reiche. Auch unter ihnen war der Blutzoll groß. Wenn es gilt, gegen solche der Grauen Gilde vorzugehen, die sich an den Geboten der Göttin vergehen, sind sie bereit. Doch ihre Gemeinschaft ist groß und vielschichtig. Prüfe daher, ob ihre Interessen und Ziele mit deiner Mission im Einklang stehen. Vergiss nicht: Was manch einem grau erscheint, ist einem anderen von weit dunklerer Farbe. Falls sich eure Ziele decken und beide Seiten einen Frevel an Hesinde sehen, streitet zusammen, denn in Gemeinschaft sind wir immer stärker als allein.

Der Dreischwesternorden

Vielschichtigen Herausforderungen stehen wir im Kampf gegen die Hinterlassenschaften des Dämonenmeisters und der Heptarchen gegenüber. Ein junger Orden, der sich diesem Werk verschrieben hat, ist der Dreischwesternorden. Der *Heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern* tut Gutes im Namen der Göttinnen Travia, Peraine und Tsa. So mancher in unseren Reihen unterschätzt sie und ihre Taten. Kommst du aus den Landen am Yaquir und kennst den Zustand meiner Heimat Tobrien nur aus Erzählungen? Dann versichere ich dir: Das Land ist geschunden und krank. Zahlreich sind die Narben. Dämonisch pervertierte Pflanzen und Tiere bedrohen ständig Leben und Seelenheil. Der Orden geht dagegen mühsam vor und kämpft um die Seelen der Menschen, indem er ihre Herzen gewinnt. Jeden Schritt des Landes machen sie mühsam urbar und heilen die Verderbtheit für einen Neuanfang im Sinne Tsas, eine Heimat im Sinne Travias und gutes



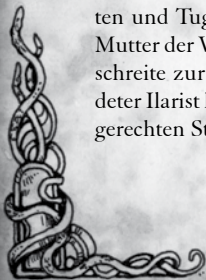


Auskommen im Sinne Peraines. Wenn sie dabei gefährliche Hinterlassenschaften finden, bitten sie uns um Hilfe. Leiste sie und hilf ihnen. Lerne von ihnen, denn sie kennen das Land und die Spuren der Verderbnis darauf und darin.

Wir alle wollen die Menschen und ihre Seelen nach den unzähligen Götterläufen der Dunkelheit wieder für die Zwölfe gewinnen. Der Blickwinkel des Dreischwesternordens mag dir dabei eng und eingeschränkt erscheinen. Doch hinterfrage dich selbst: Was hilft den Menschen dort, und was kann dein Beitrag sein? Der Hungernde wird deinen Lehren schlechter folgen als der, den die gütigen Schwestern zuvor genährt haben. Der Siechende wird dir nicht zuhören, bis die Gütigen ihn geheilt haben. So bitte den Orden gern um Begleitung, falls du in Tobrien reist, um das Wort der Zwölfe zu verbreiten, und biete dich als Begleitung an, wenn seine Anhänger zu einem abgelegenen Weiler im dunklen Forst reisen wollen.

Die Garden und Gerichte der Reiche

Die Autoritäten weltlicher Herrschaft kennen uns und unsere Mission, doch nie sind wir ihr Werkzeug oder Befehlsempfänger. Prüfe gut und wohl, sofern sie zu dir kommen und um Hilfe ersuchen. Ist ihr Ansinnen im Einklang mit den Geboten und Tugenden, denen du dich mit heiligen Eiden vor der Mutter der Weisheit geschworen hast? Dann zögere nicht, und schreite zur Tat. Schon manche Dämonenmagd und verblendeter Ilarist konnte auf diese Weise und mit unserer Hilfe seiner gerechten Strafe zugeführt werden.





IX



Anregung zur Ausgestaltung
von Angehörigen des Ordens



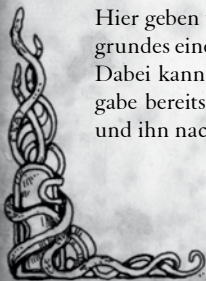


»So vielgestaltig wie Hesindes Weisheit sind auch die Mitglieder der Draconiter, kommen doch Gläubige mit ganz unterschiedlichem Hintergrund in den Orden. Ebenso vielgestaltig sind die Aufgaben der Ordensmitglieder, sodass uns die Vielfalt der Ausbildung überhaupt erst das breite Wirken unserer Gemeinschaft ermöglicht. So soll jeder nach seinem Können zum Lobe Hesindes einen Beitrag leisten.«

—Abtprimas Erechthon im Hohen Drachenrat, 1041 BF

Der Orden besteht aus verschiedensten Mitgliedern, die allein der Glaube an die Alleswandlerin zusammenhält. Die Ausbildungen, die Gründe für den Eintritt und die späteren Aufgaben sind vielfältig, individuell und beeinflussen die Darstellung des Charakters. Nach ihrer Ausbildung lassen sich die Mitglieder in einen sakralen (Geweihete), eine arkanen (magisch Begabte) und einen profanen (alle anderen) Zweig einteilen. Sehr selten kommt es zu Überschneidungen, z. B. bei geweihten Magiern. Zudem können die Mitglieder nach ihren Aufgaben in Konservatoren, Viatorii, Tutoren und Mitglieder der Eisernen Schlange unterschieden werden. Die meisten fühlen sich einer Aufgabe verbunden, wobei dies im Laufe des Lebens durchaus wechselt, wenn Prioritäten sich verschieben.

Hier geben wir dir Anregungen zur Ausgestaltung des Hintergrundes eines Draconiters sowie zur Darstellung am Spieltisch. Dabei kannst du über die Wahl eines Zweiges und einer Aufgabe bereits wichtige Entscheidungen für den Helden treffen und ihn nach deinen Vorstellungen gestalten.





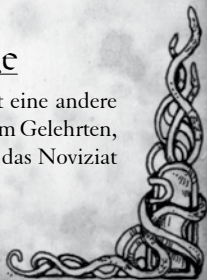
Allen gemein ist die Ausbildung in einem Hort und die Prüfung, nach welcher sie während der Aufnahmezeremonie ihre Basiliskenzunge, ihr Buch des Drachen und ihre Schlangenhalskette erhalten, welche alle drei als Zeichen des Ordens und der Zugehörigkeit gelten. Die weitere Ausrüstung ist weitgehend freigestellt, wobei grüne Roben, die sich stark an der Kleidung der Hesindegeweihten orientieren und das Wappen der Draconiter zeigen, verbreitet sind. Die regionalen Unterschiede der Zirkel spiegeln sich in Kleidungsitten wieder, was gefördert wird, sofern die grundlegende Symbolik erhalten bleibt.

Die Schlangenhalskette eines Mitgliedes zeigt seinen Rang an. Beim Abtprimas ist sie aus Titanium, bei Mitgliedern des Kreiskapitels aus Mondsilber, bei Erzäbten aus Zwergengold, bei Äbten aus Gold und bei anderen Mitgliedern aus Onyx gefertigt.

Da alle im Stockkampf ausgebildet sind, tragen viele einen Kampfstab oder ihren Magierstab auf Reisen bei sich. Gerade Mitglieder der Eisernen Schlange und profane Kämpfer führen durchaus auch andere Waffen wie Zweililien und Balestrinas, je nach Ausbildung. Speziell für kämpferische Einsätze ausgebildete Draconiter nutzen teils besondere Waffen wie beispielsweise Bannschwerter.

Verschiedene Werdegänge

Fast alle Draconiter haben vor ihrer Mitgliedschaft eine andere Ausbildung erhalten. Dies kann eine Ausbildung zum Gelehrten, Kämpfer, ein Studium der magischen Künste oder das Noviziat





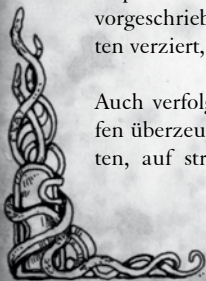
in einem Tempel sein. Die individuellen Gründe, dem Orden beizutreten, beeinflussen die späteren Aufgaben. Das reicht vom Wunsch nach Forschungen und dem Erhalt von Wissen über das Erleben magischer Frevel und Ungerechtigkeiten bis zum Glauben an eine bessere Welt durch Wissensvermittlung. So du einen Draconiter spielen willst, gib ihm einen entsprechenden Hintergrund, der zu den gewünschten Aufgaben und Ansichten ebenso passt wie zum Zweig, in dem er Mitglied ist.

Beachte, dass Draconiter deswegen bereits älter sind, wenn sie aufgenommen werden. Dies drückt sich in einem breiteren Talent- oder Zauberspiegel aus.

Sakraler Zweig

Den Großteil der Draconiter bilden Hesindegeweihte. Deswegen ist der sakrale Zweig der stärkste des Ordens. Alle Geweihten werden ihm zugerechnet, selbst wenn sie zusätzlich Gelehrte oder Magier sind. Aufgrund ihrer Zahl stellen sie die meisten Amtsträger, wobei gewisse Ämter den Geweihten vorbehalten sind. Die Mehrheit trägt ein Gewand, das stark an das anderer Geweihter der Allweisen erinnert; lediglich auf das Kopftuch verzichten manche, da es unter Draconitern nicht vorgeschrieben ist. Ihre Kleidung ist gewöhnlich mit Goldborten verziert, und sie tragen üblicherweise keine Rüstungen.

Auch verfolgen sie unterschiedliche Wege im Orden. So treffen überzeugte Satori, die als Lehrer Wissen vermitteln möchten, auf strenge Pastori, die Wissen bewahren und seinen



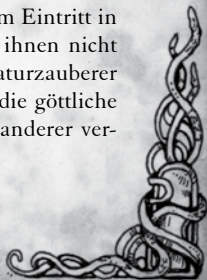


Missbrauch verhindern wollen, indem sie es nicht verbreiten. Einfühlsame Missionare, die Menschen mit gutem Beispiel und Hilfe bekehren möchten, treffen auf Geweihte, die Frevler an der Göttin mit hesindegefälligem Zorn jagen, um sie zu vernichten. Diese Unterschiede führen immer wieder zu Spannungen, die seit der Neuausrichtung unter *Erechthon* aber nur noch verbal ausgetragen werden.

Mitglieder des sakralen Zweiges können je nach Wünschen und Ausbildung alle Aufgaben im Orden übernehmen und zwischen diesen wechseln. Die meisten sehen sich als Erben der alten Drachenorden aus den Dunklen Zeiten oder früherer Zeit, und einige haben sich der Erforschung dieser alten Vereinigungen gewidmet. Dabei stießen sie auf Hinweise, dass es einst Schlangenpanzer, Rüstungen aus grün gegerbtem Iryanleder mit eingewebten Zaubern, gegeben haben soll, welche von Geweihten getragen wurden. Diese sind nur ein Gerücht, doch manche versuchen, dem nachzugehen und schicken Heldengruppen nach Hinweisen aus.

Arkaner Zweig

Dieser Zweig ist der kleinste und besteht aus vielen Weiß-, einigen Grau- und sehr wenigen Schwarzmagiern und anderen Zauberkundigen, da die Moralprüfung zum Eintritt in den Orden diese entweder abschreckt oder von ihnen nicht bestanden wird. Druiden, Hexen und andere Naturzauberer kommen kaum vor, da der strenge Glauben an die göttliche Schlange vielen aufgrund ihres Weltbildes und anderer verehrter Götter widerstrebt.



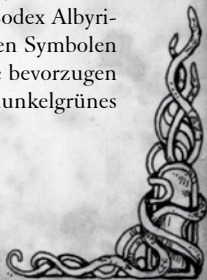




Die meisten Magier treten nach Erleben von magischem Unrecht bei, was nach *Borbarads* Rückkehr zu vermehrten Eintritten geführt hat. So widmen sich viele Arkanen der Suche nach oder Analyse von Artefakten sowie der Vernichtung von magischen Übeln, wie sie heute in Tobrien vielfach zu finden sind. Einige erforschen magische Veränderungen und Mysterien wie das Erwachen des Bornlandes und den Sternenfall, die sich auf den arkanen Fluss auswirken.

Sie gehören überwiegend zu den Viatorii und reisen auf der Suche nach Wissen und Artefakten oder der Erforschung von magischen Phänomenen, wobei sie von anderen Draconitern, externen Spezialisten oder Abenteurern begleitet werden. Sehr wenige gehören zur Eisernen Schlange und jagen Frevler, die sich magischer oder dämonischer Mittel bedienen, um die anderen Zweige mit ihren Fähigkeiten im Kampf zu unterstützen. Wieder andere haben sich als Konservatoren in den Horten niedergelassen, um als Analysten Wissen zu sammeln oder als Ausbilder künftige Viatorii auf Gefahren vorzubereiten. Diese dienen als Ansprechpartner für solche, die nach magischem Wissen suchen.

Die meisten Arkanen tragen eine grün-gelbe Robe, die der des sakralen Zweiges ähnelt, aber die Vorgaben des Codex Albyricus einhält. Gewöhnlich ist diese Robe mit arkanen Symbolen und dem Ordenswappen in Gold bestickt. Einige bevorzugen übliche Magierroben und tragen über diesen ein dunkelgrünes Skapulier mit dem Ordenswappen.





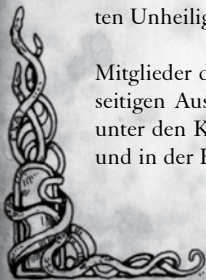
Profaner Zweig

Alle Mitglieder, die weder Geweihte noch Magier sind, zählen zum profanen Zweig. Dieser ist der Vielschichtigste: Gelehrte, Kämpfer, offene Forscher und strikte Hüter können ihm angehören. Voraussetzung für die Aufnahme ist lediglich das Bestehen der Aufnahmeprüfung und damit moralische Integrität und Glaube an Hesinde.

Wer früher Kämpfer war und über seinen Glauben in den Orden kam, trägt weiter die bekannten Rüstungen und Waffen. Lediglich die Elite der Tempelwachen erhält grüne, mit goldenen Schlangen verzierte, Bronzekürasse. Sonst sind bei der Kleidung grün-gelbe Roben beliebt, die dem Ornat der Geweihten ähneln und das Wappen der Draconiter tragen. Gerade auf Reisen ist es üblich, normale Kleidung und darüber ein grünes Skapulier mit gelber Borte und dem Ordenswappen zu tragen.

Bei den Waffen ist die Vielfalt ebenfalls hier am größten. Sehr häufig wird mit Kampfstab und Zweililien gefochten, für den Fernkampf sind Balestrina und leichte Armbrüste gebräuchlich. Doch auch andere Waffen, die von früher bekannt sind, werden genutzt. Einige erlernen für spezielle Aufgaben, wie etwa der Wacht am Pandämonium von Eslamsbrück genannten Unheiligtum, den Umgang mit anderen Waffen.

Mitglieder des profanen Zweiges erfüllen aufgrund ihrer vielseitigen Ausbildungen fast alle Aufgaben im Orden. Sowohl unter den Konservatoren als auch unter den Viatorii, Tutoren und in der Eisernen Schlange kommen sie vor. Dabei arbeiten





sie vielfach mit Außenstehenden zusammen und sind oft für die Versorgung der Horte und die Anwerbung von externen Spezialisten und Abenteurern verantwortlich.

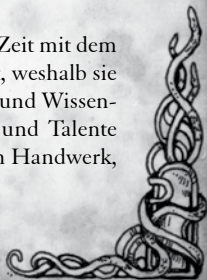
Verschiedene Aufgaben

Die Einteilung der Draconiter in die verschiedenen Zweige hilft, Personen mit den richtigen Fähigkeiten zu finden. Entscheidend für die tägliche Arbeit der Mitglieder ist ihre Zugehörigkeit zu verschiedenen Strömungen, die unterschiedliche Aufgaben wahrnehmen. Dabei kann aber theoretisch jede Aufgabe von Mitgliedern aller Zweige übernommen werden, und die meisten Horte achten darauf, Mitglieder verschiedener Zweige mit Aufgaben zu betrauen, um deren Stärken zu nutzen.

Konservatoren

Konservatoren leben und wirken in den Horten der Draconiter. Sie kümmern sich um Bibliotheken und die Vervielfältigung von Büchern und Schriftstücken, um sie zu erhalten, oder um das tägliche Leben und die Kontakte zu Institutionen. Sie unterstehen den Chronisten, Siegelbewahrern und Prolectoren des Zirkels. Die Mehrheit stellen die Sakralen.

Sie sind theoretisch veranlagt und verbringen viel Zeit mit dem Studium von Schriften und Forschungen im Hort, weshalb sie über viel Wissen verfügen. Ihre gesellschaftlichen und Wissenstalente sind gut, ihre körperlichen Fähigkeiten und Talente eher schlecht entwickelt. Sie beherrschen meist ein Handwerk,





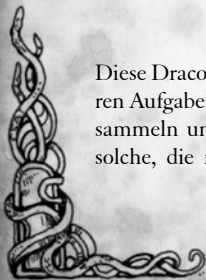
welches sie im Hort ausüben. Zu diesen zählen die Kalligraphie, die Heilkunde mit ihren verschiedenen Aspekten und weitere, hesindegefällig-künstlerische Talente wie die Steinbearbeitung eines Bildhauers.

Sie reisen selten und sind eher Anspielstationen für Spieler als wirklich Helden. Gern werben sie Abenteurer an, die auswärtige Aufgaben übernehmen. Sollte ein Konservator den Hort verlassen und auf ein Abenteuer ausziehen, hat dies mit seinen Forschungen und Aufgaben zu tun. So mag er kopierte Schriftstücke durch gefährliches Gebiet ins Oktogon bringen oder einem Hinweis in einer alten Quelle folgen, der in ein abgelegenes Tal führt. Wurde ein Gegenstand aus einem Hort gestohlen, macht er sich mit Begleitung auf, den Dieb und die Drahtzieher zur Rechenschaft zu ziehen.

Normalerweise bittet er Viatorii um Hilfe und wird weitere, externe Spezialisten anwerben, wobei Glauben an die Zwölfgötter erwünscht ist, während für besondere Aufgaben zähneknirschend auch Andersgläubige akzeptiert werden. Gern heuern sie eine Gruppe von Helden an, die bereits aufeinander eingespielt ist. Da der Orden über finanzielle Mittel verfügt, ist die Bezahlung zumeist gut.

Viatorii

Diese Draconiter reisen die meiste Zeit und gehen unterwegs ihren Aufgaben nach. Zu ihnen zählen Forscher, die neues Wissen sammeln und in die Gemeinschaft der Gläubigen tragen, und solche, die nach fehlgeleitetem, frevlerischem Wissen suchen,



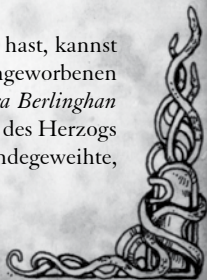


um es in den Hallen des verbotenen Wissens in Sicherheit zu bringen. Dabei werden sie neben ihrer Neugier gleichfalls von der Hoffnung auf neue Erkenntnisse und Anerkennung sowie den Erhalt der göttigewollten Ordnung angetrieben.

Sie sind pragmatisch und handfest, in körperlichen und Naturtalenten bewandert und mit den Beschwerlichkeiten von unwegsamem Gebiet vertraut. Die Mehrheit kann sich mit ihrem Kampfstab verteidigen. Einige Mitglieder des profanen Zweiges haben sich als Kämpfer darauf spezialisiert, Ordensbrüder bei gefährlichen Reisen zu begleiten und können gut mit ihren Waffen umgehen.

Trotzdem benötigen die Viatorii oft kundige Begleiter von außerhalb für gefährliche oder anspruchsvolle Reisen. Falls ein Viatori Teil einer Heldengruppe ist, kann diese – sofern sie keine Draconiter sind – als Experten angeworben werden. Die Aufträge der Draconiter können spannende Abenteuer sein, egal, ob es der Wettstreit ist, ein Artefakt vor dem Frevler zu bergen oder gefährliche Schriften in Sicherheit zu bringen. Denkbar ist eine Themengruppe aus verschiedenen Zweigen des Ordens, die zusammen hesindegefällige Aufträge ausführt und Abenteuer besteht.

Wenn du keinen Draconiter in deiner Spielrunde hast, kannst du einen Viatori als NSC nutzen, der den angeworbenen Spielern Aufträge gibt. Dafür bietet sich *Nacladora Berlinghan* (*1007 BF, rotbraune Haare, graue Augen, Nichte des Herzogs von Methumis, wuchs unter Gelehrten auf, Hesindegeweihte,





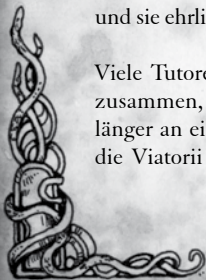
Erzmagisterin der Kirche, lehrt vor allem Kinder sowie an der Universität von Methumis) an. Sie wird gern mit delikaten Aufträgen betraut, die sie sowohl auf den Spuren eines alten Geheimnisses in die Wildnis wie auf das höfische Parkett führen.

Tutoren

Die Tutoren haben sich dem Vermitteln von Wissen verschrieben. Bei ihnen dominieren der sakrale und profane Zweig deutlich, wobei ihr Ziel weniger die Volksbildung ist, wie bei Nandusgeweihten, sondern das Fördern von Erkenntnis und die Schulung des Verstandes. Sie wollen den Geist der Gläubigen entwickeln, damit sie selbst Schlussfolgerungen ziehen und Erkenntnisse gewinnen. Dadurch sollen die Menschen in zwölfgöttlichen Landen vor Manipulation und Einflüsterungen geschützt werden, da sie diese hinterfragen und die Falschheit erkennen.

Anders gestaltet sich dies in ungläubigen Landen. Hier sind Tutoren als Missionare unterwegs, die den Menschen Erkenntnis bringen wollen, damit sie aus freiem Willen und eigenem Entschluss zur Göttin oder ihren Geschwistern finden. Sie erklären dort nicht nur den Glauben an Hesinde, sondern an alle Zwölfgötter. Wenn eine Bäuerin in Tobrien den Glauben an Peraine annimmt und sie ehrlich verehrt, ist der Tutor zufrieden mit seinem Werk.

Viele Tutoren reisen ähnlich den Viatorii und oft mit diesen zusammen, verfolgen jedoch ein anderes Ziel. Sie unterrichten länger an einem Ort, damit die Lehre nachhaltig ist, während die Viatorii meist zügig weiterziehen. In Tobrien wirken sie

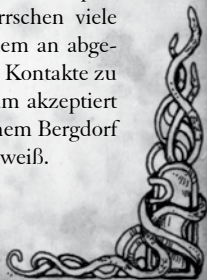




regelmäßig zusammen mit anderen wie dem Dreischwesternorden oder der neuen Obrigkeit, und Ortskundige sowie erfahrene Abenteurer heuern sie gern als Begleitung an. Gerade in abgelegenen Orten der befreiten Lande stehen sie häufig vor gefährlichen Hinterlassenschaften der Dämonenherrschaft, durch deren Beseitigung sie das Vertrauen der Menschen gewinnen wollen, wofür sie Hilfe benötigen. Selbst wenn sie beim Lehren Gefahr laufen, von ihren Schülern vertrieben zu werden oder Schlimmeres zu erfahren, ist ihnen das Vermitteln derart wichtig, dass sie das Risiko auf sich nehmen.

Mit ihren Lehren bekämpfen sie Dämonenverehrung und Ketzerei ebenso wie Aberglauben oder Unglauben. Einfältigkeit ist ihnen ein Dorn im Auge. So wirken sie auch in Regionen, die zwölfgöttergläubig sind, und gehen dort gegen die Dämonifizierung von Hexen, Druiden oder Magie vor. Sie setzen sich für den verantwortungsvollen Umgang mit Magie und dessen Achtung ein. In erster Linie predigen sie jedoch die Güte und Weisheit der Herrin an entlegenen Orten.

Tutoren besitzen hohe Werte in gesellschaftlichen und einigen Wissenstalenten, um zu lehren. Da sie viel reisen, haben sie durchschnittliche Fähigkeiten in Naturtalenten und körperlichen sowie Kampffähigkeiten. Zusätzlich beherrschen viele leidlich Fähigkeiten, die für das Überleben vor allem an abgelegenen Orten notwendig sind. Sie knüpfen schnell Kontakte zu den Menschen und wissen, worauf es ankommt, um akzeptiert zu werden. Tutoren wissen, dass der Gelehrte in einem Bergdorf mehr geachtet wird, wenn er einen Baum zu fällen weiß.





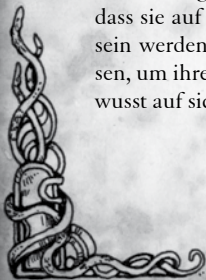
Die Eiserne Schlange

»*Ad maximum gloriam Dea* – Zum größten Ruhme der Göttin.«

—*Wahlspruch der Eisernen Schlange, neuzeitlich*

Die Eiserne Schlange ist ein geheimer Teil der Draconiter, der losgelöst von den anderen Einteilungen, Horten und Zirkeln agiert. Sie unterstehen allein dem Abtprimas und werden von *Lea Elida Welfenhaag*, der Ersten der Eisernen, geführt. Begründet wurden sie von *Eternenwacht* nach einer Vision im Innergimm 1017 BF, um die Draconiter und die Hesindekirche auf gefährliche Zeiten vorbereiten.

Sie operieren fast immer verdeckt, sind nicht als Draconiter erkennbar und tragen Abzeichen nur untereinander. Die eiserne Schlange nutzt keine Einrichtungen oder Horte, mit Ausnahme von *Drachenblick*, und ist auf sich gestellt. Sie sind gut ausgebildete Agenten, die sich der Verfolgung von Frevlern und deren Vernichtung verschrieben haben. So schlägt die Eiserne Schlange da zu, wo andere nicht weiterkommen. Im Gegensatz zu anderen Aufgaben dominieren dort die profanen Mitglieder. Aus dem arkanen Zweig gibt es nur vereinzelte Mitglieder und wenige Geweihte. Die meisten Eisernen haben sich dem Orden bewusst angeschlossen, um Frevler zu jagen. Allen ist bewusst, dass sie auf Rethon der Gnade der Alleswandlerin ausgeliefert sein werden, deren Gebote sie immer wieder übertreten müssen, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Diese Schuld nehmen sie bewusst auf sich, um größeres Unheil abzuwehren.



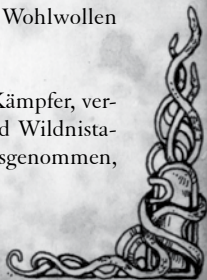


Sie sind keine gewissenlosen Meuchler, sondern eher Geheimagenten, die Informationen beschaffen, mit denen der Orden gegen Frevler und Verräter tätig werden kann. Nur wenn Gefahr im Verzug und kein anderes Mittel möglich ist, schlagen sie selbst zu. Da sie vorwiegend allein oder zu zweit operieren, werben sie für aufwändige Missionen Unterstützung an, wofür Helden infrage kommen. Dabei geben sie sich nicht zu erkennen, weshalb die Helfer zumeist nicht wissen, mit wem sie es zu tun haben.

Den Würdenträgern des Ordens ist bekannt, dass es die Eisernen Schlange gibt. Seit sie in der Schlacht um *Varsincero* offen auftraten, kennt jedes Mitglied oft übertriebene Gerüchte über diese Kämpfer, und seitdem gibt es Debatten, ob man sie auflösen sollte und ob ihr Tun rechtens sei. Einst wurde die Ausbildung eingestellt und nun wieder aufgenommen.

Wer Aufnahme erbittet, wird an den Hort *Drachenblick* verwiesen. Er ist das Herz der Eisernen Schlange. Anwärter werden dort ausgebildet, und Mitglieder ziehen sich nach ihren Aufträgen dorthin zurück. Dabei besteht die erste Prüfung eines jeden Anwärters darin, den Hort zu finden. Er liegt versteckt und kann angeblich nur durch eine hesindianische Prüfung, mit reinem Herzen und mit Hesindes Wohlwollen erreicht werden.

Die Mitglieder der Eisernen Schlange sind gute Kämpfer, verfügen über gute gesellschaftliche, körperliche und Wildnistalente und sind vom Verbot des Waffenführens ausgenommen,





sodass alle möglichen Waffen zum Einsatz kommen. Manche sind Meister der Täuschung, die sich Opfern unerkannt nähern, viele agieren im Verborgenen und wieder andere setzen auf Kampfkraft, um ihre Ziele zu erreichen. Je nach Auftrag werden verschiedene Eiserne Schlangen ausgewählt. Untereinander tragen sie als Erkennungszeichen einen Schlangenumarmreif aus Stahl, der verborgen das Wappen des Ordens mit einem Schwert darin trägt. Von diesem Zeichen rührt ihr Name Eiserne Schlange, sie selbst nennen sich nur selten so.

Viele von ihnen haben introvertierte, grüblerische Phasen, in denen sie über die große Weberin, ihre Taten und ihre Aufgaben nachdenken. Sie sind tiefgläubig und schätzen weder den Kampf noch das Töten oder die Herausforderung, sondern führen ihre Aufträge einzig aus, weil es nötig ist, um einen Missbrauch von Hesindes Gaben zu beenden. Sie treten nicht bei Turnieren oder Wettstreiten an, sondern werden nur für Frevel, auf die sie aufmerksam werden, aktiv. Doch dann sind sie effektive Problemlöser, denen fast jedes Mittel für das Erreichen ihrer Ziele recht ist. Sollte es einen göttingefälligen Weg geben, wählen sie diesen. Sehen sie keinen, nutzen sie andere, allerdings nie dämonische oder frevlerische Methoden.





X



Hesindes Weisheit





Abtpraeses (m/w/d): Stellvertreter des Abtprimas, Titel von *Yerodin ter Ystador*, heute nicht mehr verwendet

Anantachaya: (nebachotisch: Schlangenschatten) Hort der Südlande in Baburin

Argelianisches Gericht (n): das Rechtsorgan der Hesindekirche; die erste Kammer spricht kanonisches (also kirchliches) Recht, die zweite arkanes und Säkularrecht (also Entscheidungen in Bezug auf Zauberer und Profane)

Arx Madargentea: (bosp.: mondsilberner Schutzhort) Hort der Nordlande in Moosgrund

Buch des Drachen (n): Buch, das jeder Draconiter besitzt und in dem er seine Erfahrungen und Erlebnisse notiert. Bei geweihten Mitgliedern ersetzt es das Buch der Schlange, arkane und profane Mitglieder führen ebenfalls ein solches Buch, das keine karmalen Kräfte hat.

Chronist/in (m/w/d): Rang des Verantwortlichen für die Bibliothek in einem Hort (bosp.: Geschichtsschreiber)

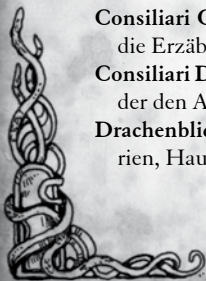
Codex Albyricus (m): Regelwerk, das Rechte und Pflichten eines Gildenmagiers beschreibt und u. a. erlaubte Kleidung regelt, an der ein Magier zu erkennen sein soll

Codex Draconitis (m): Buch mit den Geboten der Draconiter und den Grundlagen des Ordens in Aufbau, Aufgaben und Wirken

Consiliari Circulis (m/w/d): Mitglied in einem Zirkelrat, der die Erzäbte berät

Consiliari Draconis (m/w/d): Mitglied im Hohen Drachenrat, der den Abtprimas berät

Drachenblick: verborgener Hort der Dunklen Lande in Tobrien, Hauptsitz der Eisernen Schlange





Drachenhaupt: Erzhort der Dunklen Lande in den Drachensteinen

Droga Madrosk: (alaan.: auf dem Weg zur Weisheit) Hort der Nordlande in Donnerbach

Epharit (n): eine bisher unbekannte Metalllegierung, die in den Dschungeln Meridianas gefunden wurde und der zahlreiche besondere Eigenschaften innewohnen sollen

Erzabt/äbtissin (m/w/d): Vorsteher/in eines Zirkels

Erzchronist/in (m/w/d): oberster Chronist im Orden, immer zugleich Prätor am Argelianischen Gericht

Erzprokurator/in (m/w/d): vertritt den Abtprimas, Erzäbtissin des Inneren Zirkels

Erzproluctor/in (m/w/d): oberster Proluctor des Ordens

Erzsiegelbewahrer/in (m/w/d): oberste Siegelbewahrerin des Ordens

Erzwissensbewahrer/in (m/w/d): zweithöchster Rang der Hesindekirche; Metropoliten, die jeweils einer Region für die Kirche vorstehen

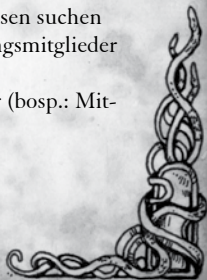
Filius/a (m/w): Anrede für niederrangige Mitglieder (bosp.: Sohn / Tochter)

Frater (m): Anrede für männliches Mitglied (bosp.: Bruder)

Freidenker (m/w/d): Mitglied einer Strömung der Hesindekirche, die alles hinterfragen und auch abseits bekannter Argumente und Lehrmeinungen nach Erkenntnissen suchen

Fundator/a (m/w/d): Titel für die sechs Gründungsmitglieder der Draconiter (bosp.: Gründer)

Gentilis (n): Bezeichnung für Ordensgeschwister (bosp.: Mitglied der Familie)





Gharrachai (w): ein Orkstamm in Weiden und Greifenfurt

Halle des Drachen (w): einerseits der Hesindetempel im Oktogon, andererseits Hort der Draconiter in Kuslik in den Hallen der Weisheit

Hjaldinger (w): Volk aus dem Norden Myranors, das einst über das Meer der Sieben Winde nach Aventurien kam; Vorfahren der Thorwaler

Hoher Drachenrat (m): Beratungsgremium des Abtprimas, tagt in Thegûn

Inferior (m/w/d): Anrede für ein niederrangiges Ordensmitglied (bosp.: Niederer)

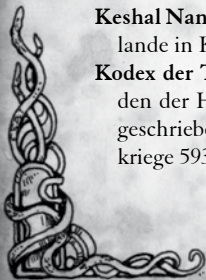
Inrah (n): Kartendeck, das aus Zahlen- und Bildkarten der 6 Elemente und weiteren allgemeinen Bildkarten besteht. Es kann zum profanen Kartenspiel wie für Weissagungen genutzt werden (ähnlich dem irdischen Tarot).

Intellego ut comito: Folgsamkeitsedikt, das am 1. Praios 1027 BF erlassen wurde und die Erzäbte zur Umsetzung neuer Edikte verpflichten soll (bosp.: Wenn ich folge, verstehe ich.)

Karmakorthäon (n): Weltzeitwende, Zeitalter des Umbruchs auf Dere, wenn die Götter und Völker um die Vorherrschaft im nächsten Zeitalter kämpfen. In solchen Zeiten wandeln sich die Welt, der Himmel, die Magie. Ganze Völker oder Götter können verschwinden oder neu entstehen.

Keshal Nanduria (n): (tul.: Tor der Weisheit) Erzhort der Südländer in Khunchom

Kodex der Tugenden (m): Buch, das die Gebote und Tugenden der Hesindegeweihten und -gläubigen zusammenfasst, geschrieben vom Erzheiligen *Argelion* während der Magierkriege 593 BF





Konservator/in (m/w/d): Mitglied, das in den Horten forscht, Wissen sammelt und verbreitet (von bosp.: *conservare* = erhalten)

Konservatorium (n): Bezeichnung für die Mitglieder, die den Chronisten zur Seite stehen

Kreiskapitel (n): Das Kreiskapitel besteht aus den Erzämtern des Ordens. Es trifft sich in Thegûn.

Leuwensteyn: Hort der Mittellande im Kosch, einst zu den Tiefen Landen gehörig

Lewanehejl: (alaan.: Mondhöhle) Insel vor der Walsachmündung, die durch Magie verborgen war, vor einigen Jahren entdeckt wurde und einen alt-alhanischen Tempel beherbergt, der erforscht wird; heute eine Niederlassung des Ordens

Madaburg (w): Erzhort der Mittellande in Gareth

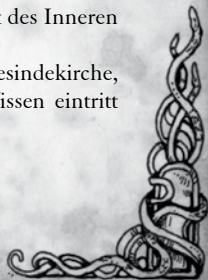
Mater (w): respektvolle Anrede für einer höherrangiges Mitglied (bosp.: Mutter)

Mediatrix (w): Titel, den *Syldake Lohnfels* annimmt, nachdem sie sich vom Orden lossagt und in den Untergrund geht (bosp.: Vermittlerin). Sie propagiert die direkte Verehrung der Göttin ohne Kirche und erhebt Vorwürfe gegen die Magisterin der Magister.

Najem Orniah: (tul.: Sternensang) Hort der Mittellande in Punin

Oktogon (n): Hauptsitz des Ordens und Erzhort des Inneren Zirkels in Thegûn

Pastori (m/w/d): Mitglied einer Strömung der Hesindekirche, die für das Horten und Wegschließen von Wissen eintritt (bosp.: Hirten)





Pater (m): respektvolle Anrede für ein höherrangiges Mitglied
(bosp.: Vater)

Pater Primus (m): ehrfürchtige Bezeichnung für den Gründer
des Ordens, *Erynnion Quendan Eternenwacht*

Portlas Canyziad (m): (bosp. und nebachotisch: Hafen der Er-
kenntnis) Hort der Mittellande in Perricum

Präfektur (w): Bezeichnung für Mitglieder, die den Prokurato-
ren zur Seite stehen

Prätor/in (m/w/d): Bezeichnung für alle vollwertigen Mitglie-
der des Ordens

Präzeptor/in (m/w/d): Vorsteher eines Hortes, immer im Rang
eines Abtes (bosp.: Lehrer)

Prokurator/in (m/w/d): Vertretung des Erzabtes eines Zirkels
(bosp.: Stellvertreter)

Productor/in (m/w/d): in den Zirkeln für Belange des Alltags
verantwortlich (bosp.: Sachwalter)

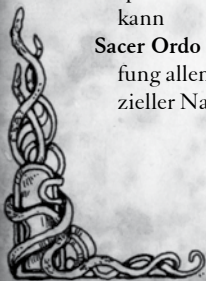
Propräzeptor/in (m/w/d): in den Horten Vertretung des Abtes

Quotidienat (n): Bezeichnung für die Mitglieder, die den Pro-
ductoren zur Seite stehen

Resarem Amicum: (bosp: Heimkehr in Freundschaft) Hort der
Mittellande in Rommilys

Rotes Auge (n): magisches Artefakt, das arkane Ströme auf-
spüren und magische Personen oder Gegenstände finden
kann

Sacer Ordo Draconis (m): Heiliger Drachenorden zur Vertie-
fung allen Wissens Unserer Göttlichen Herrin Hesinde, offi-
zieller Name der Draconiter (bosp.: Heiliger Drachenorden)





Satori (m/w/d): Mitglied einer Strömung der Hesindekirche, die für das freie Verbreiten von Wissen eintritt (bosp.: Säleute)

Schlangenrat (m): höchstes Gremium der Hesindekirche, das unter anderem den Magister der Magister ernennt

Scriptorium (n): Bezeichnung für die Mitglieder, die den Siegelbewahrern zur Seite stehen

Siegelbewahrer/in (m/w/d): in den Horten für die Kontakte zu Kirchen, Orden und weltlichen Instanzen zuständig

Soror (w): Anrede für ein weibliches Ordensmitglied (bosp.: Schwester)

Soter (m/w/d): Mitglied, das für die weltlichen Belange des Hortes verantwortlich ist (bosp.: Wächter)

Superior (m/w/d): respektvolle Anrede für ein höherstehendes Ordensmitglied (bosp.: Höherer)

Telki Elutarkis: (nujuk.: Zelt der Weisheit) Erzhort der Nordlande in Festum

Tutor/in (m/w/d): Mitglied, das vor allem als Lehrer wirkt, entweder reisend oder stationär in einem Hort (bosp.: Lehrer)

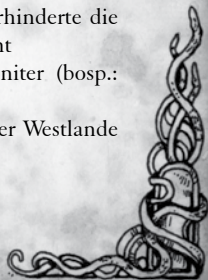
Umtostes Konklave (n): verborgener Hort im Inneren Zirkel

Varsincero: ehemals ein Kloster des Ordens, das in der *Schlacht um Varsincero* zerstört wurde

Varsinor-Edikt (n): Vereinbarung zum Ende des Konklaves im Kloster *Varsincero* 1027 BF geschlossen, verhinderte die Eskalation des Konfliktes im Orden jedoch nicht

Viatori (m/w/d): reisendes Mitglied der Draconiter (bosp.: Reisende)

Vidagard: (thorw.: Haus des Lernens) Erzhort der Westlande nahe Salza





Xindradôr: (rog.: Halle der Erinnerung) ehemaliger Erzhort der Tiefen Lande in Angbar, 1027 BF offiziell geschlossen
Zirkelkongregation (w): Führungsorgan eines Zirkels bestehend aus Ämtern und Erzabt

Endnoten

- ¹ zu singen auf die Melodie von „Grün, grün, grün sind alle meine Kleider“
- ² zu singen auf die Melodie von „Im Frühtau zu Berge“ von vermutlich Edwin Ericson
- ³ zu singen auf die Melodie von „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten“ (die Lorelei) von Friedrich Silcher
- ⁴ zu singen auf die Melodie von „Macht hoch die Tür, die Tor macht weit“





XI



Vakatseiten

Fülle diese Seiten mit dem göttingefälligen Wissen,
welches du auf deinen Reisen erwirbst.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen









Ulisses-Spiele