KIRCHEN, KULTE, ORDENSKRIEGER



AVENTURIEN

JÖRG RADDATZ (HRSG.)

ZAHLREICHE HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZU AVENTURISCHEN RELIGIONEN UND IHREN GEWEIHTEN

Das Schwarze Auge

1025

Das Schwarze Auge

KIRCHEN, KULTE, ORDENSKRIEGER

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Swen Papenbrock
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2000 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

Printed in Germany
ISBN 3-89064-259-4

Das Schwarze Auge

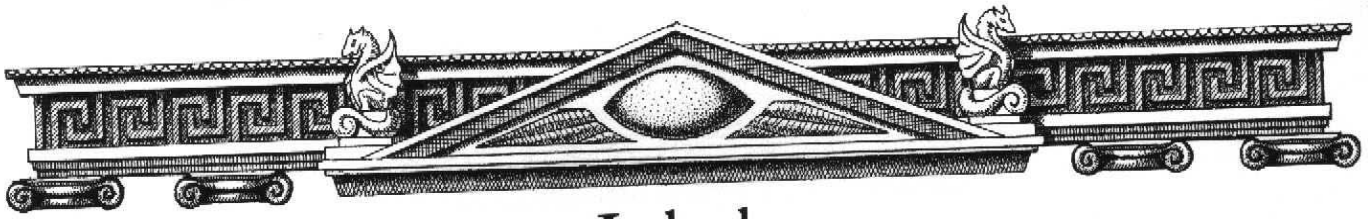
Kirchen, Kulte, Ordenskrieger

von Jörg Raddatz
und
Lena Falkenhagen, Britta Herz, Heike Kamaris,
Stefan Küppers, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter

und Beiträgen von
Florian Don-Schauen, Momo Evers, Timo Gleichmann, Ralf Hlawatsch,
Susi Michels, Frank Parting, Daniel Richter, Anton Weste,
Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko

Eine DSA-Spielhilfe

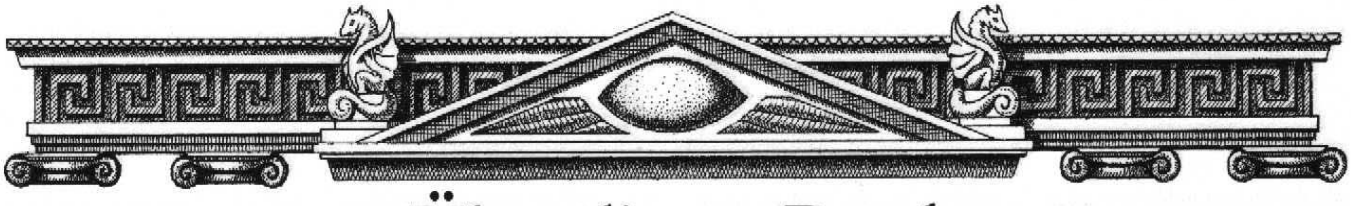
FANPRO



Inhalt

Über diesen Band 5
Kosmologische Grundlagen 6
Die Zwölfgöttliche Gemeinschaft 8
Kirche und Gesellschaft 9
Die Macht der Geweihten 13
Allgemein bekannte Liturgien 18
Entrückung 19
Versuchungen durch Erzdämonen 19
Die Großen Wunder 20
Weihe, wem Weihe gebührt 22
Die Kirche des Praios 24
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 27
Orden und Laienbruderschaften 29
Die Kirche der Rondra 32
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 35
Orden und Laienbruderschaften 36
Die Kirche der Amazonen 37
Die Kirche des Efferd 39
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 41
Orden und Laienbruderschaften 42
Die Kirche der Travia 43
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 45
Orden und Laienbruderschaften 46
Die Kulte des Boron 49
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 52
Orden und Laienbruderschaften 54
Die Kirche der Hesinde 56
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 60
Orden und Laienbruderschaften 62
Die Kirche des Firun 63
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 66
Die Kirche der Tsa 68
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 71
Die Kirche des Phex 73
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 75
Orden und Laienbruderschaften 77
Die Kirche der Peraine 79
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 81
Orden und Laienbruderschaften 82
Die Kirche des Ingerimm 83
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 86
Orden und Laienbruderschaften 87
Die Kirche der Rahja 89
Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare 93
Orden und Laienbruderschaften 95
Der Bund des Wahren Glaubens 98
Weitere Kirchen der Zwölfergemeinschaft 98
Ucuri: Verkünder der Göttlichen Ordnung 98
Der Heilige Horas 99
Gemeinschaft der Brüder des Blutes: die Kirche des Kor 101
Der Gottwal Swafnir 102
Marbo, Fürbitterin der Seelen 103
Die Bruder- und Schwesternschaft des Nandus 106
Mokoscha 107
Mada, die Frau im Mond 107
Ifirn, die milde Tochter Firuns 109
Simia der Erneuerer 109
Der Glauben der Zwerge: Angrosch der Schöpfer 110
Die Kirche des Aves 111
Der Kult des Levthan 112
Der Namenlose 117
Kirchen und Kulte der Randkulturen 117
Der Kult der Zwillingsgötter Rur und Gror 119
Rastullah 121
Sumu und ihre Kinder – Glaube der Hexen und Druiden 122
Die Weltsicht der Elfen 122
Von der Magierphilosophie 123
Drachenkulte 123
H'Ranga – Götter der Echsenmenschen 124
Glaubenswelt der Waldmenschen: Kamaluq, der göttliche Jaguar 125
Der Glaube der Nivesen: Die Himmelswölfe 126
Die Religion der Orks 126
Die Kulte der Goblins 127

Optionale Regel: Schicksalspunkte 127
Index 127



Über diesen Band

Kirchen, Kulte, Ordenskrieger ist eine Ergänzung zum Heft **Die Götter des Schwarzen Auges** aus der **Box Götter, Magier und Geweihte** und soll dazu dienen, die älteren Informationen zu aktualisieren, zu ergänzen und in einigen Fällen auch zu korrigieren.

So finden Sie hier umfassende Texte zum Wesen der Kirchen und zum Leben (und der rollenspielerischen Darstellung) der Geweihten: Rituale und Zeremonien werden vorgestellt und der Aspekt der Seelsorge wird stärker betont. Auch die Formalia und die innere Politik der Kirchen kommen nicht zu kurz. Des weiteren werden in Gestalt neuer (und detailliert vorgestellter altbekannter) Orden auch Hintergründe für neue, kirchlich gebundene Heldentypen präsentiert.

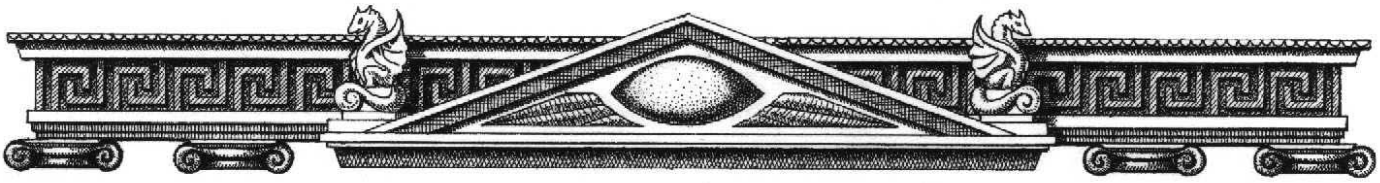
Daneben finden sich noch neue Regelungen für das Herzstück des Geweihtenwirkens: die Mirakel, das göttliche Eingreifen, die Wunder. Insbesondere auf dem Gebiet der Karmaenergie und den damit zu erreichenden wundersamen Wirkungen hat sich einiges getan: Wir haben die nie ganz schlüssige Interpretation von Karmapunkten als Maßstab göttlichen Wohlwollens wieder durch das ältere Konzept ersetzt, demzufolge Karmaenergie genau das ist, was der Name sagt: eine von der Gottheit verliehene übernatürliche Kraft, mit der der Geweihte Mirakel bewirken.

Zugleich wurden für die einzelnen Kulte eine Reihe von standardisierten Liturgien und Ritualen geschaffen, durch die der Geweihte weitgehend eigenverantwortlich seiner Aufgabe als 'Agent der Gottheit' nachgehen kann. Dadurch gewinnt er an Eigenständigkeit, aber auch Verantwortung, was seine Aktionen betrifft, da die obligatorische Absegnung durch den Gott (bzw. den Spielleiter) entfällt.

Wir wollen nicht verhehlen, dass der Spieler dafür einen Sinn für Stimmung und Rollenspiel braucht: Um der Natur der Göttlichkeit willen ist es nicht möglich, die Wirkung der Liturgien so exakt zu definieren wie bei einer Zauberformel. Jene, deren oberste oder einzige Göttin die Effektivität ist, werden vermutlich Methoden ersinnen, durch eine rein nützlichkeitsorientierte Auslegung aller Beschreibungen den perfekten Weg zu persönlicher Macht und Bereicherung zu finden – doch da kann kein noch so spitzfindiger Regeltext wirklich helfen, sondern nur der Willen des Spielleiters und der gesamten Spielrunde, so etwas nicht hinzunehmen. Der Geweihte ist letzten Endes ein Gehilfe seines Gottes, im Guten wie im Schlechten, und sollte vom Spieler wie vom Meister mit Verantwortungsgefühl betreut werden.

Wir hoffen weiterhin, dass die Lektüre dieses Bandes das Interesse auch an den bislang weniger beachteten Kirchen wecken kann und schon beim Lesen die Aufmerksamkeit auf diesen oder an bestimmten Gottheiten erwacht.

Jörg Raddatz im Namen der DSA-Redaktion



Kosmologische Grundlagen

Nayrakis und Sikaryan

Zwei Urkräfte prägen die Schöpfung: *Nayrakis*, der Geist des Los, und *Sikaryan*, das Leben der Sumu. Das Sikaryan ist die körperliche Urkraft, aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind; zu ihren wichtigsten Ausprägungen – die dennoch nur eine 'Verdünnung' des echten Sikaryan darstellen – zählt die Lebenskraft der Geschöpfe. Doch auch die Astralkraft als feinstes der Elemente gehört zum Bereich des Sikaryan, dem damit sogar die Geister der Natur und der Elemente zuzuordnen sind.

Das Nayrakis hingegen ist die geistige Urkraft, die Essenz der Ordnung, die die inneren Sphären formt, und daher körperlich nicht fassbar: Ihm entspringt die Kreativität und der Verstand, aber auch die Essenz der himmlischen Götter als Vertreter der Ordnung. Die Karmaenergie ist eine 'Verdünnung' des Nayrakis, das insgesamt von den Sterblichen (die eher zur leiblichen Hälfte der Schöpfung gehören) nur schwer fassbar und begreiflich ist: Nur die größten Denker wie Rohal der Weise haben Erkenntnisse über das Nayrakis gewonnen.

Körper und Seelen – der Mikrokosmos

Für das Verständnis bestimmter übernatürlicher Vorgänge ist es nötig, zuerst etwas über den Aufbau der kulturschaffenden Lebewesen zu wissen: Dass sie einen *Körper* haben, ist unstrittig – der ganz normale fleischliche Leib, der mit den normalen Sinnen wahrgenommen werden kann und von der Lebensenergie erfüllt ist, die vom Sikaryan, der körperlichen Urkraft, abstammt und den so auch Pflanzen und Tiere besitzen.

Die *Lebensseele* entstammt ebenfalls dem Sikaryan, ist jedoch feinstofflicher. Sie ist der Sitz der Persönlichkeit und der Erinnerungen sowie, bei Zauberern, der astralen Kraft. Er ähnelt dem fleischlichen Körper, hat aber oft etwas vage animalisches, entsprechend dem Seelentier der Person. Auch Geister, Feen und Lichtelfen haben (oder, besser gesagt, sind) eine Lebensseele; ja, selbst ein 'beseeltes Artefakt' kann eine Lebensseele und damit eine künstliche Persönlichkeit besitzen. Als Erscheinungsform des Sikaryan kann eine Lebensseele (und darin die Erinnerungen und Persönlichkeit) mittels Magie beobachtet, beeinflusst, ja, sogar zerstört werden.

Daneben gibt es jedoch auch die *Wahre Seele* oder *Geistseele*, den aus dem Nayrakis stammenden 'göttlichen Funken', der zur Kommunikation mit den Göttern befähigt. Sie ist der Sitz solch abstrakter Dinge wie der echten Frömmigkeit, aber auch der Kreativität und geistigen Schöpfungskraft. Weder die Existenz noch der Zustand einer Wahren Seele kann mittels der elementaren Astralkraft beeinflusst oder auch nur untersucht werden, das ist allein den Karmaenergie benutzenden Geweihten vorbehalten. Daher gibt es auch zahlreiche Zauberer gerade in der Schwarzen Gilde, die die Existenz der Wahren Seele leugnen und deshalb auch nichts dabei finden, einen "doch nur im Aberglauben bestehenden" Teil ihrer Selbst einem Erzdämonen zu versprechen.

'Das Göttliche' und 'die Gottheit'

In den folgenden Texten werden Sie diese beiden Begriffen nebeneinander und, wie es manchmal scheinen mag, austauschbar finden. Es gibt jedoch einen einfachen Unterschied: Das 'Göttliche' bezeichnet die allgemeinen Prinzipien eines Gottes und seine die ganze Schöpfung durchdringende, aber unpersönliche Präsenz. So sind die herrschaftliche Gerechtigkeit des Praios, die Gelehrsamkeit der Hesinde oder die freudige Harmonie Rahjas für den Geweihten überall zu spüren (natürlich mancherorts besser als an anderen Plätzen) und als Zeichen für die Anwesenheit des Gottes erkennbar. Dieses numinose 'Göttliche' ist es, auf das sich der Geweihte vor der Mirakelprobe einstimmt.

Die 'Gottheit' hingegen steht eher für die persönliche Gegenwart und Aufmerksamkeit des Gottes – die überaus seltene und erhebende Erfahrung, dass der Gott sich wirklich um seinen sterblichen Diener kümmert und mit einem kleinen Teil seines Bewusstseins die jeweilige Lage betrachtet.

Während der Kontakt zur Göttlichkeit eines Alveraniers für einen Geweihten ein stets erhabenes, aber doch recht häufiges Erlebnis ist, stellt eine Begegnung mit der Gottheit eine Erfahrung dar, die selbst fromme Geweihte nur selten nach ihrer Weihe noch einmal machen.

In der Regel beziehen wir uns auf den ersten Fall; denn der zweite ist so einzigartig, dass er kaum geregelt werden kann: Dem Helden sollte er stets spürbare Entrückung verursachen und als ein Höhepunkt seines Lebens begriffen werden.

(In Aventurien selber ist diese Unterscheidung übrigens auch nicht immer klar, und selbst Geweihte sprechen oft vom Einklang mit ihrem Gott, wenn sie sich auf eine Liturgie konzentrieren.)

Die Zwölfgöttliche Gemeinschaft

Sie werden künftig öfters Hinweise auf die *Zwölfgöttliche Gemeinschaft* finden: Darunter begreift der Aventurier die Laien und Geweihten in den Kirchen der Zwölfgötter sowie die Laien und Geweihten in den Halbgötterkirchen des Ucuri, des Nandus, des Aves, des Kor, der/des Simia, der Marbo, des Levthan, der Ifirn und des Swafnir sowie der Mokoscha, also so der allgemein anerkannten Kinder einzelner und zweier Zwölfgötter, während die übrigen Kulte als fremd angesehen werden. Die Zugehörigkeit zur Zwölfgöttlichen Gemeinschaft bedeutet, dass man an die Heiligkeit ihrer Göttlichen Ordnung glaubt und aus ihren Segnungen Wohltaten empfangen kann, was Ungläubigen und Anhängern fremder Kulte nicht möglich ist.

Die Initiation

Das Kind zwölfgöttergläubiger Eltern wird meist mit zwölf Jahren in die Reihen der Zwölfgöttergläubigen aufgenommen, wenn der Schutz durch den Geburtssegen ausklingt. Ein erwachsener Ungläubiger kann nach einer gewissen Zeit der Unterweisung ebenfalls darum bitten, initiiert zu werden.

Die Initiation ist ein ernstes, liturgisches Ritual, das von einem Tempelvorsteher zelebriert wird, und kennzeichnet die Wahre Seele des Sterblichen derart, dass der Initiat nicht allein an kirchlichen Feiern teilnehmen darf, sondern vor allem aus den diversen Segnungen profitie-

ren kann – regeltechnisch bedeutet das einfach, dass nur ein Initiat der Zwölfe sich Bonuspunkte aus einem Segen gutschreiben darf, während andere von dieser göttlichen Gnade unberührt bleiben. Wer jedoch grob gegen die Göttliche Ordnung verstößt, wird damit automatisch von den Segnungen ausgeschlossen und kann auch durch Liturgien als Frevler erkannt werden.
Dabei kommt es jedoch nicht darauf an, von welcher der Kirchen jemand initiiert wurde – die Initiation gilt für die gesamte Zwölfgöttliche Gemeinschaft

Tempel und Tempelbesuch

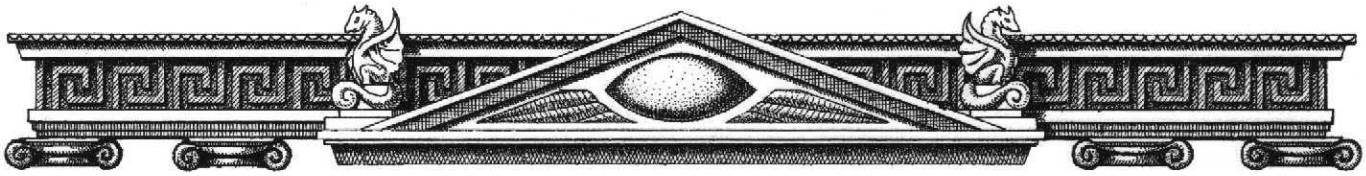
Hier sei noch einmal betont, dass ein Tempel nicht etwa nur ein Versammlungsort oder Bethaus der Gläubigen ist: Der Tempel ist wirklich das Haus des Gottes, ein Ort, an dem der Himmlische seinen Besuchern besonders nahe ist und wo er tatsächlich 'lebt' – dass er in vielen Tempeln zugleich wohnt, ist für einen Gott ja keine Schwierigkeit: In spiritueller Hinsicht stellt ein Tempel eine Pforte nach Alveran dar. Die Geweihten des Tempels sind insofern auch nicht seine Besitzer, sondern nur die Dienstboten des unsterblichen Hausherren, während der Tempelvorstehr sein Majordomus ist ...



Es gibt daher zwar regelmäßige Andachten im Tempel, aber keine explizite Messfeiern, da im Gotteshaus jederzeit generell die Präsenz der Gottheit spürbar ist. Andachten werden meist zu festen Zeiten (bei den gläubigen Tulamiden Araniens gar am Morgen, zu Mittag und am Abend) abgehalten und bieten gemeinschaftliche Gebete für die, die nicht die stille Meditation zu einer anderen Zeit vorziehen. Zumindest aber am arbeitsfreien Praiostag findet in jedem Tempel gegen Mittag eine Andacht mit einer Predigt statt.
Es besteht jedoch keine Pflicht zum Tempelbesuch, wenn auch die Geweihten in aller Regel darauf drängen werden, dass die Gläubigen den Gott nicht nur besuchen, wenn sie etwas von ihm wollen, sondern auch einfach, um ihm zu danken oder eben einen Besuch abzustatten.
Die frommen Tempelbesucher jedenfalls sollten sich so verhalten, wie es im Haus einer mächtigen Herrschaft gebührt, doch die genauen Umstände hängen sehr vom Gott ab: Während die Besucher des Praiostempels vor allem erscheinen, um ihren Untertaneneid zu bekräftigen, bringen die Gäste eines Hauses der Rahja für die göttliche Gastgeberin und die anderen Gäste Blumen oder Konfekt mit.
In diesen Zeiten muss leider auch kurz gesagt werden, wie Häretiker und Verdammte einen Tempel entweihen können: Da die Tempelweihe vom Gott selbst mit seiner Kraft besiegelt wird, ist 'nur' ein unheiliger Akt oder selbst schwärzeste Magie nicht ausreichend, damit das Gebäude nicht länger eine Residenz des Gottes ist. Man sagt jedoch, die Erzdämonen und auch der Namenlose würden ihre Kultisten ein Ritual lehren, wie sie durch das Opfern eines Geweihten auf dem Altar dessen Karmaenergie in wahrhaft pervertierter Weise nutzen können, um die göttliche Präsenz von diesem Ort zu vertreiben.
Ansonsten ist es natürlich jederzeit möglich, dass ein Gott selber beschließt, eine Residenz aufzugeben, doch wird er in der Regel seine örtlichen Geweihten in Träumen oder Visionen vorwarnen.

Frevel und Verfehlungen

Es ist nötig, einige Worte zum Thema des Frevels zu sagen: Jede Kirche hat ihre ganz eigenen Vorstellungen, was Verfehlungen sind, und das kann sich zum Teil exakt widersprechen – so ist Ehebruch aus Leidenschaft für die Traviageweihten höchst verdammenswert, für die Rahjakirche hingegen eher löblich. Zur Zauberei hat die Kirche der Hesinde einen ganz andere Einstellung als die des Praios. Diese ganzen Regeln, denen oft die Auflagen der Geweihtenschaft entsprechen, sind jedoch für den Laien-Initiaten nur Empfehlungen ohne direkte übernatürliche Folgen, wenn er sie ignoriert; ja, der Besuch in wechselnden Tempeln macht ein solches 'widersprüchliches' Verhalten sogar notwendig. Wer eine derartige Verfehlung begeht, sollte als frommer Gläubiger das Gespräch mit seinem Geweihten suchen und um Verzeihung beten, doch von direkten Seelenstrafen bleibt er verschont.
Anders sieht es mit großen Freveln gegen die Grundlagen der Zwölfgöttlichen Ordnung aus: Sie sind deutlich weniger und auch schwerer zu begehen, und ein echter Held sollte es eigentlich gar nicht erwägen. Dennoch seien hier einige Richtlinien vorgestellt, denn genau definiert können sie nicht werden: Wäre das möglich, so gäbe es ein klares 'Derisches Göttergesetz' ohne jede Unklarheit.
Angriff auf die Kirche: Gemäß der Zwölfgöttlichen Ordnung ist es ein Frevel, die Häuser und geweihten Diener der Götter (und ihrer halbgöttlichen Kinder) anzugreifen; es sei denn, es handelt sich um Geweihte der Rondra oder des Kor (und einen offenen Angriff im Feld) oder um einen getarnten Tempel oder Priester des Phex.
Angriff auf unschuldige Wehrlose: Ferner ist es frevlerisch, unprovoziert Kinder, Invalide und andere Wehrlose anzugreifen, zumindest, wenn sie Initiaten der Göttlichen Gemeinschaft sind. Als Angriff ist dabei nicht allein die Attacke mit der Waffe zu verstehen, sondern jeder Übergriff auf ihr Leben oder dessen Grundlagen: Hier ist die Grauzone sehr groß, denn während die Ausbeutung Schwächerer offensichtlich toleriert wird (viele zwölfgöttertreue Länder kennen Sklaverei oder Leibeigenschaft), wäre das Abschlachten der eigenen Sklaven ohne



Zweifel ein Frevel. Wer einem blinden Bettler einige Münzen aus der Schale stiehlt, spielt zumindest mit seinem Seelenfrieden, und wer einem armen Pilger seinen letzten Besitz raubt, frevelt – andererseits handelt ein Adliger im Rahmen der göttlichen Ordnung, wenn er seine Untertanen erheblich auspresst, denn immerhin bietet er ihnen dennoch einen gewissen Schutz. Erst wenn er sie regelrecht ausbluten lässt, wendet sich selbst die Kirche des Praios gegen solche missratene Herrschaft.

Gefangene Verbrecher können natürlich getötet werden, auch wenn sie unbewaffnet sind, und der Anhänger des Phex wird überall sein Glück versuchen – doch auch er sollte einen gewissen sportlichen Anstand haben und nicht die als Opfer wählen, die sich nicht wehren können.

Seelische Verdorbenheit: Insgesamt sind gar nicht so viele Taten schon an sich frevelhaft – aber viele können es aufgrund der Einstellung des Täters werden. Wer ein Verbrechen begeht, weil er zu träge, bequem oder egoistisch ist, um einen anstrengenderen oder aufwendigeren Weg zu wählen, der steht an der Grenze zum Frevel.

Verführung zum Frevel: In vieler Hinsicht muss es als besonders frevelhaft gelten, andere zu einem Frevel zu überreden und dadurch ihr Seelenheil aufs Spiel zu setzen.

Sie sehen, es kann keine 'Liste gängiger Frevel' geben, und letztendlich obliegt es dem Meister und dem moralischen Empfinden der Spielrunde, was ein Frevel ist. Initiaten werden, wenn sie geringere Frevel begehen, durch ein schlechtes Gewissen daran erinnert, dass sie sich ändern und Buße tun sollten; doch wenn der Frevel zu groß oder zu häufig ist, dann kommen noch andere Mechanismen zum Tragen ...

Das Mal des Frevlers

Wer einen durch Priester gesegneten Eid verletzt, wer die Kirche eines der Zwölfe angreift oder sich auf schlimme Weise gegen die göttliche Ordnung vergeht, dessen Seele empfängt ohne weiteres Zutun das *Mal des Frevlers*. Geweihte sind mittels der Liturgie *Seelenprüfung* in der Lage, dieses Mal als glühendes Siegel auf der Stirn wahrzunehmen. Gezeichnete Frevler können keinerlei Vorteil aus Segnungen ziehen (also vor allem keinen regeltechnischen) und sind nach ihrem Tode aus den Zwölfgöttlichen Paradiesen ausgeschlossen – sie müssen also ihr Nachleben in Borons Hallen verbringen oder als Geist oder in einem neuen Körper versuchen, ihre Untaten wiedergutzumachen.

Dennoch gilt ein Frevler als Ausgestoßener, aber nicht als Verdammter, und kann weiterhin sämtliche Tempel besuchen. Die Geweihten werden ihm meist gerne helfen, zur Gnade der Zwölfe zurück zu finden: Vom Mal des Frevlers kann man sich durch eine Queste oder einen Bußgang reinigen.

Auch wenn kein Frevel vorliegt, der diese Kennzeichnung der Seele automatisch erzeugt, kann die Kirche doch durch das Ritual der Exkommunikation ein solches Mal (mit allen Folgen) hervorrufen.

Hier muss allerdings angemerkt werden, dass seit den Zeiten Rohals ein Frevler nicht mehr von weltlichen Würden ausgeschlossen ist. Die Kirche des Praios fordert zwar regelmäßig, dass ein jeder Adlige und Würdenträger, der als Frevler erkannt wird, im Tempel des Lichtes Buße zu tun hat, ehe er sein Amt weiter ausüben darf, in der Regel ist solches Verhalten aber nur ratsam, um nicht den Zorn der Götter und die Zweifel der Untertanen herbeizurufen, nicht aber zwingend. (Sonst hätten so manche Kaiser und Könige Aventuriens gar nicht herrschen können.)

Wenn jedoch unerklärliche Schicksalsschläge die Person, das Amt oder das Land eines hochrangigen Würdenträgers treffen, wird schnell das Gemurmel laut, vielleicht handele es sich ja bei ihm um einen Frevler gegen die göttlichen Gebote.

Dass in zwölfgöttertreuen Ländern der von einem Geweihten erkannte und proklamierte Frevler sehr heftigen Anfeindungen ausgesetzt sein wird, ist jedoch (außerhalb der juristischen Situation) ebenfalls unzweifelhaft.

Verdammnis

Noch über der Kennzeichnung als Frevler steht die Verdammnis der wahrhaft Unseligen: Sie erwirbt man durch den Pakt mit Erzdämonen oder dem Namenlosen und sie führt wirklich zur Ausstoßung aus allen Tempeln und der Verweigerung einer Aufnahme in Borons Hallen, höchstwahrscheinlich sogar zu einer grauenvollen Ewigkeit in den Niederhöllen.

Auch das hochheilige Ritual des *Anathema* kann einen Verbrecher gegen die Götter in die Verdammnis stoßen – doch das wird fast nur für Große Ketzerei angewandt: Darunter ist vor allem die Anbetung des Namenlosen sowie die Verehrung der Erzdämonen zu verstehen. Allgemein kann nur die Gnade und das Eingreifen eines Zwölfgottes *persönlich* einen Verdammten erretten.

Beichte und Buße

Ein Frevler kann sich von seiner Strafe befreien, wenn er gegenüber einem Geweihten seine Schuld anerkennt, sie ehrlich bereut und eine Buße auf sich nimmt – darunter fallen sowohl Dienste im Tempel wie das Verrichten bestimmter Arbeiten, wie auch Pilgerfahrten zu heiligen Orten oder gar ganze abenteuerliche Questen im Auftrag der Kirche. Allgemein sollte die Schwere der Buße in einem gesunden Verhältnis zur Schwere der Tat stehen, da jede andere Entscheidung des Priester die Götter beleidigt.

Durch ein letztes Schuldeingeständnis auf dem Sterbebett kann man ebenfalls seine Seele erleichtern, ehe sie auf Rethon gewogen wird. Spieler-Geweihte mögen gelegentlich zu solchen Diensten an ein Sterbebett gerufen werden, es liegt allerdings in der Natur der Sache, dass Beichte und Reue alleine keine Garantie darstellen, dass dem Sterbenden seine Frevel und Verfehlungen wirklich vergeben werden: Boron ist für seine Strenge gefürchtet.

Kirche und Gesellschaft

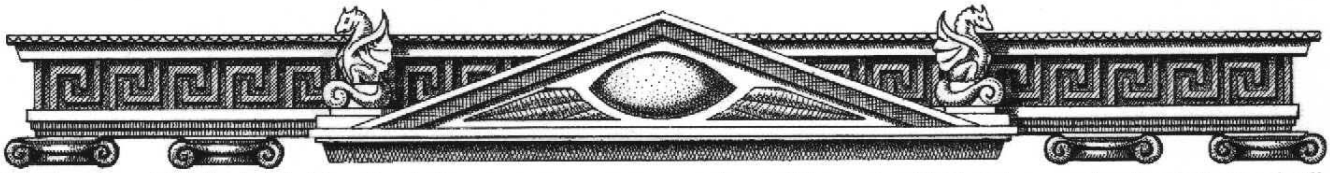
Kirchliche Ränge und Titulaturen

Während über die Hierarchie der einzelnen Kirchen später mehr gesagt wird, sollen hier die verschiedenen Grade in ein allgemeines System gebracht werden, nach dem auch die weltlichen Stellen ihre Anreden und Ehrbezeugungen festlegen.

Novizen: Die noch nicht geweihten Priesterschüler einer Kirche genießen zwar Respekt, aber keine speziellen Titel.

Akoluthen: Die Inhaber der niederen Weihen eines Ordens oder einer Kirche (meist Klostergeschwister oder Prediger) werden vielfach mit dem Titel 'Euer Ehren' angesprochen und natürlich geihrzt.

Priester: Die einfach Geweihten der Kirche genießen neben ihrem



kircheneigenen Titel die Anrede 'Euer Gnaden'.

Erzpriester: Unter diesem Sammelbegriff kennt man die älteren und verdienten zweifach Geweihten, die es nicht in jeder Kirche gibt. Ihre Anrede lautet 'Ehrwürden'.

Praetoren: Die Tempelvorsteher sind nicht allein für den Tempel als Gotteshaus, sondern auch für die Weihe neuer Priester und die Initiation der Gläubigen zuständig. Ihre Anrede ist 'Hochwürden'.

Erzpraetoren: Diese Hohen Tempelvorsteher sind als Verwalter wichiger Gotteshäuser in manchen Kirchen über die übrigen Praetoren hinausgehoben. Häufig werden auch die Anführer kirchlicher Orden in diesem Grad eingestuft. Wenn es diesen Rang gibt, lautet die Anrede 'Exzellenz'. Oft wird ihnen die Verbeugung aus Höflichkeit gewährt.

Metropoliten: Die Provinzvorsteher der Kirchen gebieten oft über Regionen, die größer sind als manche Staaten. Ihnen sind die Mitglieder des obersten Kirchenrates gleichgestellt, und beide Ränge werden als 'Eminenz' angesprochen und die Etikette fordert, sich vor ihnen zu verneigen. Ein Gespräch mit ihnen beginnt man mit einem Handkuss.

Patriarchen: Oft auch Erhabene genannt, stellen die Kirchenvorsteher die höchsten Geweihten einer jeden Kirche dar, die über allen anderen rangieren. Ihre Titulatur lautet 'Erhabene(r)' oder 'Magnificus/-a' und üblicherweise kniet man sich hin, wenn sie den Raum betreten. An die Stelle des früher üblichen Kusses auf den Fuß ist heute der zwanglosere Handkuss getreten.

Ein Wort noch zum Gruße: Während die universelle Formel "Die Zwölfe zum Gruße" immer richtig ist, grüßen Geweihte normalerweise immer im Namen ihrer Gottheit – es sei denn, sie begrüßen einen anderen Geweihten, denn dann sollten sie sie wie jedermann aus Höflichkeit im Namen der Gottheit des Angesprochenen grüßen.

Die Bedeutung der Erfahrung

Gerade weil sich vor allem der Weihegrad des Priesters (und in manchen Kirchen des Erzpriesters) für einen Charakter eignet und die höheren Ämter eher etwas für Meister-Figuren sind, soll hier eine zweite Skala präsentiert werden, die etwas über das Ansehen und die Bedeutung des Helden aussagt.

Dafür bietet sich als grober Anhaltspunkt die Stufe als Maß der Erfahrung und der vollbrachten Heldentaten an. Im Einzelfall wird natürlich das individuelle Verhalten des Charakters den Ausschlag geben, und schwer meßbare Merkmale wie Loyalität und Opfermut sind mitunter wichtiger als sogar die Zahl der durchkreuzten Pläne übler Paktierer.

I. unbekannt (etwa bis zur 4. Stufe): Der Geweihte wird ob seines Standes respektiert, ist aber als Person und Held außerhalb seines Heimattempels kaum bekannt. Auf diesem Grad wird er zwar (im Normalfall) auch von Schurken als Geweihter erkannt, aber eher geschont als attackiert, denn niemand will es sich unnötig mit der Kirche verderben.

II. vielversprechend (etwa 5. und 6. Stufe): Der Geweihte hat durch seine Taten bewiesen, dass viel Potenzial in ihm steckt. Seine Kirchenoberen werden allmählich auf ihn aufmerksam und merken sich den Namen des jungen Geweihten für wichtigere Aufgaben. Noch aber muss er sich beweisen, und dazu zählen auch Disziplin, Gehorsam und eine gewisse Bescheidenheit. (Viele Nichtspieler-Geweihte kommen nie über diese Ansehensstufe hinaus.)

III. respektabel (etwa 7. bis 9. Stufe): Der Geweihte ist ein kompetenter und würdiger Vertreter der Kirche, der seine Befähigung bewiesen hat und nicht nur für sein Amt, sondern auch als Person Ansehen genießt. Man hat schon von ihm gehört und kennt ihn als zuverlässigen und treuen Diener seiner Gottheit, dem manchmal auch die etwas kniffligeren Aufgaben im Dienste der Kirche angetragen werden. (In vielen Kirchen sind Nichtspieler-Geweihte vom Weihegrad eines Erzpriesters etwa hier anzusiedeln.)

IV. geachtet (etwa 10. bis 14. Stufe): Der Geweihte hat sich aufgrund seiner Taten einen guten Namen gemacht und seine Meinung wird gerne angehört. Er zählt zu den Stützen seiner Kirche und wenn seine Bitten zum Wesen der Kirche passen, werden sie ernsthaft erwogen und vermutlich erfüllt – genauso wie man sich direkt an ihn wendet, wenn seine Reise ihn in ein Gebiet mit Problemen führt. Ebenso werden Feinde der Kirche (wie auch andere Schurken) es beunruhigt zur Kenntnis nehmen, wenn er ihren Plänen in die Quere kommt, und besondere Augenmerk darauf verwenden, ihn auszuschalten. (Als Vergleichsgrundlage sind hier die meisten Tempelvorsteher passend.)

V. berühmt (etwa 15. bis 17. Stufe): Der Geweihte ist eine allgemein anerkannte Autorität innerhalb und außerhalb der Kirche. Seine Leistungen und Fähigkeiten sind ebenso bekannt und werden bewundert wie seine Bedeutung als Verfechter der göttlichen Interessen. Bewunderer bleiben ebenso wenig aus wie Feinde (Dämonenpaktierer, Anhänger des Namenlosen etc.), die sich den Sieg über diesen berühmten Priester auf die Fahnen schreiben wollen. (Auf dieser Stufe kommt seine Bekanntheit und Bedeutung – in Ihrer Spielrunde – zweifellos der eines Metropoliten gleich.)

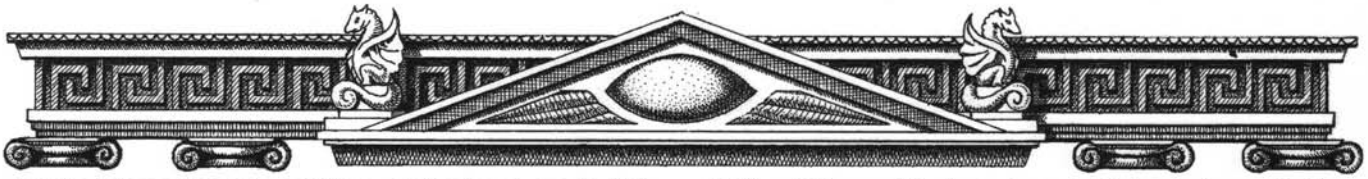
VI. legendär (oberhalb der 18 Stufe): Der Geweihte ist derartig berühmt und mächtig, dass er von vielen als auserwählter Vorkämpfer des Gottes betrachtet und mit den großen kirchlichen Helden in einem Atemzug genannt wird. Andererseits genießt er auch die volle Aufmerksamkeit der Geweihtenschaft des Namenlosen und der Verehrer und Paktierer des erzdämonischen Widersachers seiner Gottheit, die ihn als einen der wichtigsten Stolpersteine auf dem Weg zum Sieg ihres Gebieters unbedingt aus dem Weg räumen wollen. (Es ist eindeutig, dass in Ihrer Spielrunde ein solcher Geweihter kaum weniger Ansehen genießt als die/der Höchstgeweihte seiner Kirche.)

Für die Geweihten einer Halbgötterkirche sollten Sie davon ausgehen, dass die geringere Zahl dieser Priester dazu führt, dass ein Geweihter kirchenintern schon auf etwas früheren Stufen Bedeutung erlangt.

Kirchenrecht

Einiges ist schon in **Die Götter des Schwarzen Auges** über Geweihte als Richter, Kläger und Beklagte gesagt, hier daher nur noch einige Verdeutlichungen:

- Als *Ankläger* kann ein Geweihter vor jedem Gericht fungieren; und in der Regel wird man seine Worte besonders ernst nehmen und ihnen beinahe den Rang von Beweisen zugestehen. Sehr findige Verteidiger mögen jedoch verlangen, dass der Geweihte seine Aussagen (gerade wenn sie kaum zum Ruf des Beklagten passen) unter dem *Eidsegen* beschwört.
- Als *Richter* kann ein Geweihter natürlich primär in einem Tribunal seiner eigenen Kirche fungieren. Für den ordentlichen weltlichen Richter einspringen kann er nur, wenn tatsächlich kein anderer Richter zu erreichen ist (und außer in Kriegen ist eine Wartezeit von einigen Tagen durchaus zumutbar). Besser ist es, wenn der Geweihte ein Notgericht aus unbescholtenen und angesehen weltlichen Schöffen einberuft; die natürlich auch seine Begleiter sein können – doch hier kann sich schnell Korruption einschleichen, die von den Göttern nicht gerne gesehen wird.
- Als *Angeklagter* hat der Geweihte das Recht auf einen Prozess vor einem kirchlichen Gericht, das ihn jedoch in der Regel mindestens so



streng bestraft wie ein weltlicher Richter – die Kirchen sind nicht glücklich über Priester, die ihren Ruf beflecken, selbst wenn es 'nur' um weltliche Vergehen und nicht um kirchlichen Verfehlungen geht.

● *Kläger, Richter* und *Henker* in einem sind in Aventurien nur die *Bannstrahler* – und das wird ihnen selbst von vielen Praiosgeweihten als grobe Anmaßung ausgelegt ...

Die Macht der Geweihten

Karmaenergie

Karmaenergie ist *nicht*, wie manchmal interpretiert, allein der gute Wille eines Gottes oder ein Maß für Frömmigkeit, sondern tasächlich eine *Kraft* und *Energieform*.

Sie entstammt dem *Nayrakis*, dem geistigen und ordnenden Aspekt der Schöpfung und damit dem Bereich des Los; Karmaenergie, die vor allem die fünfte Sphäre, die Götterwelt Alveran, erfüllt, kann als direkte Vergröberung des reinen Nayrakis angesehen werden, so wie die Lebensenergie eine Vergröberung des Sikaryan, der schöpferisch-körperlichen Urkraft ist.

Doch 'Vergröberung' ist nur in hochphilosophischer Hinsicht richtig, denn auch die göttliche Karmaenergie ist immer noch eine überaus feine, subtile und zugleich mächtige Kraft. Sie ist in keiner Weise durch noch grobere Kräfte, zu denen auch die elementare Astralkraft zählt, zu verändern oder auch nur zu erkennen: Keine Magie kann göttliches Wirken oder Wunder beeinflussen oder Auskünfte über die Essenz eines Sterblichen oder die karmatische Stärke eines Geweihten geben. Für gewöhnliche Sterbliche ist Karmaenergie nicht fassbar, und es erfordert ein besonderes Ritual, die Priesterweihe, bei der der Gott einen ausgewählten Sterblichen an Geist und Seele verändert, damit dieser Karmakraft spüren und verwenden kann.

Karmaenergie wird von den Göttern und Gottähnlichen gelenkt und beherrscht, aber nicht geschaffen. Nur die 'Zwölf Alveranier' scheinen praktisch unerschöpfliche Vorräte an Karmaenergie zu besitzen, die sie an ihre derischen Diener verteilen; die 'Halbgötter' der Sechsten Sphäre besitzen anscheinend eigene Vorräte an Karmaenergie, die gewaltig, aber doch begrenzt sind, so dass sie sparsamer damit umgehen und weniger Geweihte berufen.

Die Weihe zum Priester

Das grundlegende Ritual einer jeden Kirche ist das der Priesterweihe: Im Rahmen dieser Zeremonie, die je nach Kirche ihre eigene Symbolik verwendet, wird der Novize in einen entrückten Zustand versetzt, in dem er die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt, von ihr geprüft und günstigenfalls an Geist und Seele berührt und verwandelt wird: Künftig ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne der Gottheit zu ordnen.

Denn das ist der eigentliche Sinn der Geweihtenschaft: Natürlich ist sie auch daran interessiert, ein Leben gemäß den göttlichen Lehren zu führen und den Glauben an die Macht des Gottes und die Bedeutung seiner Prinzipien zu fördern. Doch das tun, direkt gesagt, auch ungeweihte Klostergeschwister und Laienprediger. Die eigentliche Mission der Geweihten ist es, mit ihrer Karmaenergie die Interessen und Prinzipien des Gottes auf Dere zu wahren. Sei es, dass sie eines seiner Häuser mit Glanz erfüllen und gegen Anfeindungen verteidigen, sei es, dass sie ausziehen, um in der ungezähmten Welt für die göttliche Ordnung einzutreten: Zu diesen Zwecken hat der Gott sie akzeptiert und mit einem Teil seiner Kraft ausgestattet.

Regeländerung: Die Geweihten der Zwölfe beginnen mit 24 KP, die Geweihten eines Halbgottes weiterhin mit 12 KP.

Die Mirakelprobe

Die Mirakelprobe wird auf die Eigenschaften *Mut*, *Intuition* und *Charisma* abgelegt. Sie dient dazu, die Geistseele des Geweihten mit dem Wesen der Gottheit zu harmonisieren und ihm damit zu ermöglichen, die in ihm schlummernde Karmaenergie geordnet ausströmen zu lassen, damit sie in der Welt Wirkung zeigt und ein 'wundersamer' Effekt zustande kommt.

Misslungene Mirakelproben führen dazu, dass ein Teil der Karmaenergie unwillentlich verströmt, aber nicht der gewünschte Effekt erzielt wird: Die bei einem Misserfolg verlorene KE beträgt geplante/erwürfelte KP geteilt durch zehn (aufgerundet). Da Karmaenergie als Aspekt des Nayrakis aber keine chaotischen Effekte, sondern nur eine Erhöhung der Ordnung bewirken kann, entscheidet der Meister, ob eine und welche spezielle (mindere) Auswirkung eintritt.

Stoßgebete und mindere Mirakel

Bei diesen Gebeten handelt es sich um den Versuch, sich in einem kurzen Augenblick auf die göttliche Natur einzustimmen, um eine schwer zu kontrollierende Menge seiner Karmaenergie in einem jähen Aufflackern freizusetzen. Dabei ist 'nur' die Verbesserung der normalen sterblichen Eigenschaften und Fähigkeiten möglich.

Wie Stoßgebete regeltechnisch gehandhabt werden, ist bereits in **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 87f. dargelegt. Hier sei noch einmal klärend gesagt:

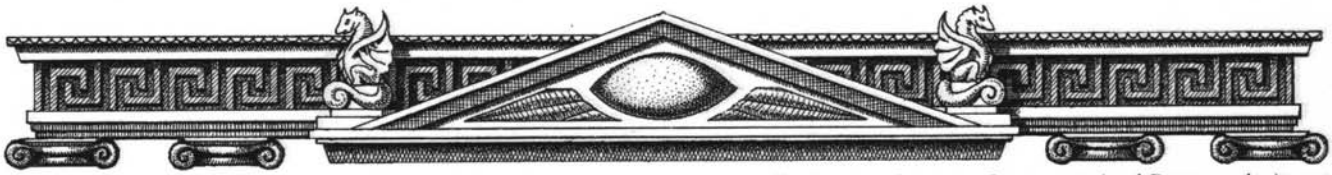
Ein Stoßgebet kann *einen* Eigenschaftswert oder *einen* Talentwert *des Geweihten selbst* für *eine* Aktion (d.h. für eine einzige Talent- oder Eigenschaftsprobe) steigern, um dem Geweihten 'übermenschliche' Taten zu ermöglichen. Als Eigenschaftswert in diesem Sinne zählen alle Werte, auf die eine Probe mit einem einzigen W20 abgelegt wird, namentlich also auch AT, PA, Ausweichen und FK.

Ein Stoßgebet erfordert nur den Zeitaufwand, der für die Anrufungsformel (meist ein "[Gott] in mir, gewähre mir ...") erforderlich ist.

Regelergänzung: Die Mirakelprobe ist unmodifiziert, wenn es sich um Talente/Eigenschaften handelt, die dem Wesen der Gottheit nahe stehen (eine Liste finden Sie bei der jeweiligen Kirchenbeschreibung), um +6 Punkte erschwert bei Talenten/Eigenschaften, denen die Gottheit neutral gegenübersteht, und um +18 Punkte erschwert bei Talenten/Eigenschaften, die dem Wesen der Gottheit fremd oder feindlich sind (wiederum in der Liste bei den einzelnen Kirchen).

Ritualgebete und Liturgien

Eine Liturgie ist ein formalisiertes Ritual, mit dem der Geweihte die (ordnende) Kraft seiner Karmaenergie aus sich heraus verströmt und damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahebringt. Durch die Karmaenergie wird die Beschaffenheit einer Person



oder einer Zone für eine Weile neu geordnet, wie es zu diesem Aspekt des Gottes passt. Bei diesen formellen Liturgien ist einerseits Zeit nötig, aber auch die Kenntnis der genauen Worte und Gesten und eventuell bestimmte Ritualmittel wie Weihrauch, Tharf etc. Die genaue Ausgestaltung sei dem Geweihten-Spieler und dem Meister freigestellt.

Das durch eine Liturgie hervorgerufene 'Wunder' hat stets einen ordnenden, keinesfalls einen chaotischen Effekt. Es gibt keine Liturgien, die einfach chaotische Zerstörung hervorrufen – selbst nach Firuns Eissturm liegen keine Trümmer wüst verstreut in der Gegend herum.

Wie schon gesagt, können nur initiierte Mitglieder der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft von Liturgien profitieren: Während strafende Mirakel jeden treffen können, kommen Segnungen (und Bonuspunkte) ausschließlich den Initiaten der Zwölfe zu Gute.

Ein weiteres typisches Merkmal ist, dass in der Regel die wundersame Wirkung von einer schwachen übernatürlichen Manifestation begleitet wird, die zum Wesen der Gottheit passt: ein fernes Donnergrollen bei Rondra, ein Hauch von Rosenduft bei Rahja etc. (Einige Vorschläge finden Sie jeweils bei den einzelnen Kirchen.) Diese 'Nebenwirkungen' sind weder immer gleich noch in irgendeiner Form vorhersehbar – vor allem aber sind sie genauso wenig gezielt herbeizuführen wie Zauberpatzer; und es grenzt an Frevel, eine mindere Liturgie des Praios zu intonieren, weil man als Begleiterscheinung auf leicht zunehmende Helligkeit hofft.

Alle Liturgien sind Menschenwerk: Nicht der Gott hat sie die Sterblichen gelehrt (auch wenn viele Kirchen natürlich an die göttliche Inspiration glauben), sondern die Kirchen haben sie geschaffen als Mittel, um die Gotteskraft in geordnete Bahnen zu lenken; insofern stellen sie eher ein Mantra, eine Formel zur Konzentration des Geweihten auf sein Ziel dar als ein 'Wort der Kraft', das in sich bereits karmatisch aufgeladen wäre. Der Wortlaut eines Ritualgebetes kann (natürlich respektvoll) nach Belieben rezitiert werden, ohne dass die Wirkung eintritt, und tatsächlich sind manche Gebete auch ohne Einsatz von Karmakraft als herkömmliche Segenssprüche gebräuchlich.

Modifikatoren der Mirakelprobe

Die Harmonisierung von eigenem Wollen, gewünschter Wirkung, Prinzipien der Gottheit und der ordnenden Kraft der Karmaenergie ist nicht einfach und kann daher verschiedenen Modifikatoren unterliegen. Die folgenden Zahlen sind als Richtlinien zu verstehen, und der Meister hat immer das letzte Wort, welche Modifikatoren in einer konkreten Situation gelten.

nach der Erfahrung:
- um die halbe Stufe erleichtert
- (sofern mit dieser optionalen Regel gespielt wird) um die Zahl der Schicksalpunkte erleichtert

nach der Motivation des Geweihten:
- aus einer Notlage heraus –3
- zur Erfüllung eines göttlichen/kirchlichen Auftrages bis zu –12*
- aus eigensüchtigen Motiven bis zu +12*
- unter magischer Beherrschung +12

nach dem Ort:
- auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes –1
- in einer Kapelle/ einem Schrein der Gottheit –2
- in einem Tempel der Gottheit –3
- an einem Heiligen Ort der Gottheit –6
- tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler + 3
- in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler + 3
- in einer anderen Welt/Globule mindestens +7
- auf dämonisch verzerrtem Territorium +13

nach der Zeit:
- im Monat des Zwölfgottes –1
- am Feiertag der Gottheit –3
- während der Namenlosen Tage +7

nach der gewünschten Wirkung:
- Bei Stoßgebeten hängt der Modifikator von der Gottheit und dem fraglichen Talent ab; mehr dazu finden Sie bei den einzelnen Kirchen.
- Bei Liturgien hängt der Modifikator vom Grad der Liturgie ab.

*) Gerade die Bewertung der Absichten des Geweihten ist schwer zu regeln, allgemein sollte aber gelten, daß die Probe um so eher gelingt, je mehr sie mit der Rolle des Geweihten als Vorkämpfer seiner Gottheit zusammenhängt, und um so schwerer ist, je mehr der Geweihte seine Kraft anwenden will, um sich das Leben bequemer zu machen.

Liturgien

Um die regeltechnische Seite der Liturgien zu vereinfachen, haben wir sie in sechs Wirkungsgrade eingeteilt, die mit römischen Zahlen bezeichnet werden.

Liturgien des I. Grades benötigen 6 KP und haben keinen Modifikator für die Mirakelprobe.

Liturgien des II. Grades kosten 12 KP und sind um 3 Punkte erschwert.

Liturgien des III. Grades erfordern 18 KP und haben einen Malus von 6 Punkten.

Liturgien des IV. Grades benötigen 24 KP und erschweren die Probe um 9 Punkte

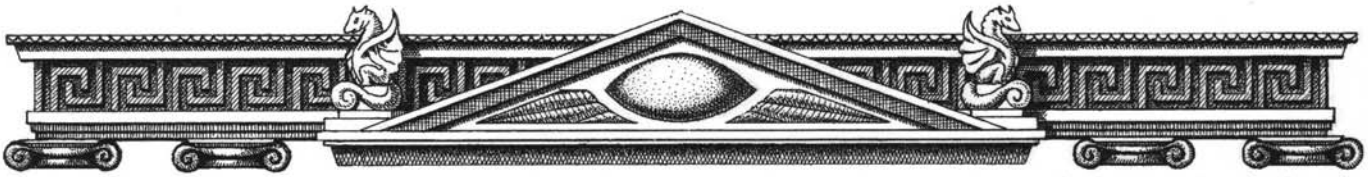
Liturgien des V. Grades kosten 36 KP, davon 1 KP permanent, und sind um 12 Punkte erschwert.

Liturgien des VI. Grades zählen zu den mächtigsten und kosten 48 KP, davon 3 KP permanent. Der Probenaufschlag beträgt 15 Punkte.

Liturgien des siebten Grades existieren an sich nicht. Als Stufe werden sie hier dennoch angegeben, da es möglich ist, niedrigere Liturgien auf größere Ziele zu richten als üblich, was den effektiven Grad erhöht. Steigt eine Liturgie dadurch auf den imaginären, nach oben offenen 'siebten Grad', kostet sie 60 ASP, davon 6 KP permanent, und ist um 21 Punkte erschwert.

Wirkungsweise: In den einzelnen Beschreibungen der Ritualgebete werden folgende Abkürzungen verwendet:

G: Ritual wirkt auf den Geweihten selbst; **P:** Ritual wirkt auf eine Person / ein Objekt; **PP:** Ritual wirkt auf eine kleine Gruppe von bis zu 10 Personen/Objekten; **PPP:** Ritual wirkt auf eine größere Gruppe von mehr als 10 und weniger als 100 Personen/Objekte); **Z:** Ritual wirkt in einer Zone mit etwa zehn Schritt Durchmesser; **ZZ:** Ritual wirkt in einer Zone mit etwa hundert Schritt Durchmesser (ganzes Feld). Die Steigerung von **G** auf **P**, von **P** auf **PP**, von **PP** auf **PPP** usw. ist dem Geweihten möglich, wenn er das Grundritual kennt; dies erhöht jeweils den effektiven Grad der Liturgie (und damit Kosten und Zuschlag) um eine Stufe.



Die Bedeutung der Gemeinde als Mitbeter und Ritualhelfer

Während der Besitz von Karmaenergie das Merkmal ist, das den Geweihten über jeden noch so frommen Laien hinaushebt, ist es für einen Priester doch sehr förderlich, im Kreise seiner Gemeinde zu sein – und regeltechnisch macht sich das beim Einstimmen auf die Göttlichkeit vor einem Mirakel bemerkbar: Wenn gläubige Laien oder Akoluthen den Priester im Ritual begleiten, ist für ihn die Mirakelprobe deutlich vereinfacht:

Für *jeden* Akoluthen, der den Geweihten zeremoniell unterstützt, ist ob seiner Ritualkenntnisse die Probe um einen Punkt erleichtert (bis zu einem Maximum von 12).

Wenn *ein bis sechs* Gläubige das Gebet des Geweihten begleiten, ist die Probe um einen Punkt erleichtert; bei *sieben bis zwölf* Gläubigen um zwei Punkte, bei *mehr als zwölf* Betenden um drei und bei *mehr als sechzig* Betenden um fünf Punkte.

Dabei ist jeweils die ernste Teilnahme am Gebet gemeint, während der die Ritualhelfer *nichts* anderes tun können. Im allgemeinen ist nötig, dass die Gläubigen initiiert sind, doch kann der Meister anders entscheiden, vor allem, wenn sie in diesem Moment ernsthaft auf die Macht des Gottes vertrauen.

Wenn ein Frevler unter den Akoluthen oder Gläubigen ist, kann der Meister je nach Anlass und Art des Frevels ohne Nennung der Gründe den Bonus verringern oder gar stattdessen einen Malus verhängen.

Zuletzt ist anzumerken, dass Ritual- und Gebetshelfer nur dann den Geweihten dabei unterstützen können, sich auf das Wesen der Göttlichkeit einzustimmen, wenn die fragliche Liturgie mindestens eine Minute dauert.

Das Erlernen von Ritualgebeten

Die Kirchen hüten ihre Liturgien als traditionsreiche Werkzeuge und Waffen des Glaubens gut und aufmerksam – und genauso sorgen sie auch dafür, dass nicht jeder junge Geweihte sogleich die geheimsten Dinge des Glaubens erfährt.

Als Faustregel sollten Sie daher davon ausgehen, dass ein Geweihter die Liturgien des Grades erlernen kann, der seinem Bekanntheitsgrad entspricht, d.h. ein frischgeweihter Priester kennt die allgemeinen und speziellen Liturgien des I. Grades.

Später, im Verlauf des Spieles, kann er weitere Liturgien hinzu erwerben, indem er in einem Tempel darum bittet, sie gelehrt zu bekommen. Der Tempelvorsteher wird nach dem Ruf und Berühmtheitsgrad des Geweihten und seinen bisherigen Taten urteilen, ob der Bewerber reif genug erscheint. Mitunter wird er den Bewerber auch auf eine (angemessene) Mission senden, um seine Befähigung und Hingabe noch einmal zu überprüfen. Ist die Entscheidung positiv, so beginnt der Unterricht, der pro Grad der Liturgie einen Tag des Studiums und der Meditation dauert.

Bestimmte Liturgien sind nur in wenigen Tempeln bekannt. In diesem Fall muss der Geweihte dorthin pilgern und und dort seine Bitte äußern.

Man beachte, dass zum karmatisch erfolgreichen Vermitteln einer Liturgie das eigenständige Ritualgebet *Indoktrination* des IV. Grades notwendig ist, das in der Regel erst Tempelvorstehern zugänglich gemacht wird.

Wichtig: Die Beschreibung der einzelnen Kirchen enthält nicht notwendigerweise sämtliche Liturgien, die der Kirche bekannt sind, sondern diejenigen, die für die Kirche und besonders für fahrende Geweihte besonders wichtig sind. Sie als Meister können nach Belieben weitere Liturgien ersinnen, die jedoch nicht drastisch mächtiger als die von uns vorgegebenen sein sollten.

Das Verfassen eigener Liturgien

Das Schreiben eines Gebetes oder Kirchenliedes ist ein verdienstvolle Tätigkeit für einen Geweihten. Dass er es hingegen schafft, ein Ritualgebet zu verfassen, das ihm tatsächlich erlaubt, die Kraft des Gottes in eine neuartige Bahn zu lenken, darf getrost bezweifelt werden. Da aber nichts unter Alveran unmöglich ist, wollen wir folgende Vorschläge machen:

Ein Spieler-Geweihter kann einmal in seinem Leben eine neue, wundertätige Liturgie entwickeln. Schon das ist weit mehr, als 99 von 100 Geweihten je erreichen, und man wird sich an seinen Namen noch lange nach seinem Dahinscheiden erinnern. Spieler und Meister sollten gemeinsam festlegen, in welchen Grad eine Liturgie mit der gewünschten Wirkung gehört; und eine wirksame Entwicklung sollte erst in dem Erfahrungsgrad möglich sein, auf dem derartige Liturgien vermittelt werden.

Die Entwicklung selbst ist eine aufwendige Zeit voller entbehrungsreicher Meditation über das Wesen der Gottheit, und es dauert mindestens einen Monat pro Grad der neuen Liturgie.

Wenn die Feinde der Kirche davon erfahren (und es ziemt sich nicht, dass ein Geweihter des Praios mit seiner Absicht hinter dem Berg hält, einen neuen *Kanon der Sonnenglut* zu verfassen), werden sie natürlich alles versuchen, um der Kirche eine solche neue Waffe noch vor der Fertigstellung zu entreißen.

Zu guter Letzt ist es natürlich selbstverständlich, dass der Geweihte sein Werk zwar nicht mit jedem, schon aber den Ranghöheren in seiner Kirche teilt.

Allgemein bekannte Liturgien

Eine Reihe von Liturgien sind so universell, dass sie allen Kirchen der Zwölfgötter und ihrer verbündeten Halbgötter bekannt sind – sie befassen sich in der Regel mit den allgemeinen seelsorgerischen Aufgaben jedes Geweihten und den Riten, die zum Fortbestand der Kirche nötig sind. Manche diese Liturgien sind so universell, dass sie tatsächlich in jeder Kirche gleich sind, andere haben je nach Kirche ihre eigenen Gestalt, bleiben sich von der Technik und Wirkung her aber völlig gleich. Um es noch einmal ganz deutlich zu sagen: Alle nicht allgemeinen Liturgien sind ausschließlich den Geweihten der jeweiligen Kirche zugänglich und können von Priestern anderer Götter *nicht* erlernt und angewendet werden. Punkt.

Die Zwölf Segnungen

Nach der Überlieferung haben die Götter selbst die ersten Geweihten mit diesen Liturgien beschenkt, um sie für die alltäglichen seelsorgerischen Pflichten zu rüsten. Manche bringen diese Segensgebete mit den Schriften der Heiligen Ilumnestra in Verbindung, während die ältesten erhaltenen Aufzeichnungen aus der Zeit direkt nach Silem-Horas' Zwölfgötteredikt stammen. In jedem Fall sind diese zwölf Segnungen das grundlegende Rüstzeug aller Geweihten und werden ihnen schon in der Novizenzeit vermittelt, auch wenn sie sie erst nach der Weihe mit karmatischer Kraft anwenden können.

I Eidsegen /P

Symbole und Gesten: Einige Tropfen Blut des Eidschwörenden werden in einer Schale gesammelt (und, bei mehreren Schwörenden, darin vermischt). Über der Schale spricht der Geweihte die Worte: *„Heilige/r Herr/in [Gottesname] und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit Eurem Geiste. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und Euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwinget oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei Eurer Strafe anempfohlen."*

Dann hebt der Schwörende die Eidfinger (Zeige- und Mittelfinger) und leistet den Eid.

Dauer und Aufwand: ca. 1 SR

Auswirkung: Der geleistete Eid wird *sinn*gemäß gesegnet. Wer ihn bricht, trägt fürderhin das *Mal des Frevlers* auf der Stirn, das ein Geweihter mittels der Liturgie *Seelenprüfung* erkennen kann. Der Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Bedeutung im Spiel: Dieser Segen gilt als Gabe des Praios und wird benutzt, um ernsthafte Gelübde zu segnen und abzusichern. Eine häufige Anwendung ist der Gebrauch beim Ehegelübde, aber auch andere Zusicherungen können so von einem Geweihten geheiligt werden. Allerdings wird ein Geweihter nur diejenigen Gelöbnisse segnen, die den Lehren seiner Gottheit entsprechen – ein Diener der Rahja wird also kaum ein Versprechen lebenslanger körperlicher Treue oder Enthaltsamkeit segnen. Ganz allgemein sind mit Gelübden Zusagen gemeint, sich mindestens einige Monate auf eine bestimmte Weise zu verhalten – als ein schnelles Mittel, Leute auf wahre Aussagen zu vereidigen, eignet sich das Ritual nicht. (Durch Drohungen erzwungene Eide sind nichtig.)

Im Ausgleich für die Bestrafung eines Eidbrechers sollte der Spielleiter ein gewisses meisterliches Wohlwollen zeigen, wenn jemand besonder Anstrengungen unternimmt, einen gesegneten Eid zu erfüllen. Der Eidsegen auf das Priestergelübde macht übrigens einen Teil der Weihe aus, so dass ein Bruch dieses Gelübdes automatisch das *Mal des Frevlers* und damit den Ausschluss von allen kirchlichen Segnungen hervorruft.

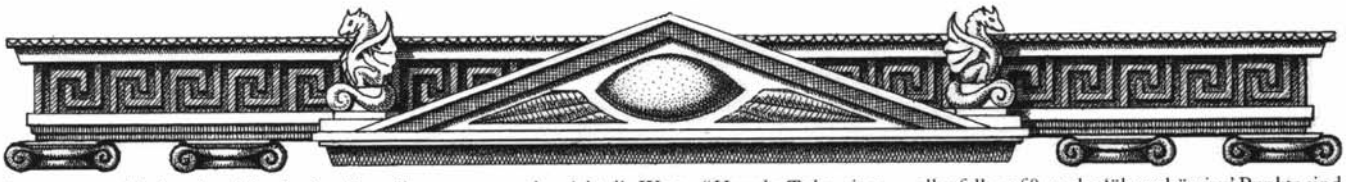
I Schutzsegen /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte richtet sich auf, präsentiert ein Symbol seines Amtes oder schlägt zumindest eine heilige Geste und donnert einem unheiligen Angreifer entgegen: *„Im Namen [der Göttin / des Gottes], der Herrin Rondra und Ihrer göttlichen Geschwister: Unheiliges Gezücht, weiche zurück! Du kannst hier nicht passieren!"*

Dauer: 1 KR

Auswirkung: Der Segen festigt die Zuversicht des Geweihten, gegen unheilige Feinde bestehen zu können: Dazu zählen Vampire als Kreaturen des Namenlosen, natürlich alle Dämonen und daimoniden Wesen wie Untote, in der Regel aber nicht Golems und Chimären. Der Geweihte muss eine MU-Probe ablegen (für die er Karmapunkte im Verhältnis 1:1 als Bonuspunkte einsetzen darf), während der Feind eine Probe auf seinen halben (aufgerundet) MU-Wert ablegt. Misslingt die Probe des Geweihten, verliert er für einen Moment die Nerven und flieht. Gelingt seine Probe und misslingt die des Feindes, flieht der Feind. Gelingen beide Proben, entscheidet die jeweilige Differenz zwischen (halbem) MU-Wert und Würfelwurf: Hat der Feind mehr Punkte eingespart,





kann er ungehindert handeln, ist der Geweihte besser (einschließlich der unverbrauchten Bonuspunkte), ist der Angreifer für so viele KR an Ort und Stelle festgebannt, wie der Geweihte mehr Punkte eingespart hat als er.

Bedeutung im Spiel: Dieser Segen wird der Rondra zugeschrieben und hilft beim Schutz der Rechtgläubigen gegen unheilige Angriffe: Wenn sein Vertrauen groß genug ist, kann auch ein Rahjageweihter einen Vampir zurückhalten. Ob ein Angreifer 'unheilig' ist, entscheidet der Meister, da es gerade im Bereich der Totengeister einige Grauzonen gibt.

I Tranksegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte schlägt über dem Trinkwasser für eine Person den Segen und spricht die Worte: *"Herr/in [Göttername] und Herr Efferd, segnet dieses Wasser und erlaubt ihm, seinen Zweck zu erfüllen: Zu erquicken und zu erfrischen, den Durst zu löschen und den Leib zu stärken."*

Dauer: 6 KR

Auswirkung: Der Segen reinigt das Wasser von allen natürlichen Verschmutzungen wie Krankheitskeimen, Dreck und Fäulnis. Natürliches Meersalz, aber auch hinzugefügte Gifte werden jedoch nicht beseitigt.

Bedeutung im Spiel: Dieser Efferd-Segen ist vielerorts nützlich und hilfreich, um das erhältliche Trinkwasser wirklich verträglich zu machen. Er wirkt auch auf andere Getränke wie Bier, Milch und Saft, nicht aber auf destillierte Brände. Als Faustregel sollte gelten, dass diejenigen Gefahren beseitigt werden, die durch Abkochen und gründliches Filtern entfernt würden.

I Speisesegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte schlägt über der Mahlzeit für eine Person den Segen und spricht die Worte: *"Herr/in [Göttername] und Herrin Travia, segnet diese Speise und erlaubt ihr, ihren Zweck zu erfüllen: Zu sättigen und zu kräftigen, den Hunger zu stillen und den Leib zu stärken."*

Dauer: 6 KR

Auswirkung: Der Segen befreit das Essen von allen natürlichen Verunreinigungen wie Krankheitskeimen, Dreck und Fäulnis. Absichtlich hinzugefügte Gifte werden jedoch nicht beseitigt.

Bedeutung im Spiel: Dieser Schwestersegen zur Tranksegnung ist der Travia zu verdanken und wird gebraucht, um verdorbenes Essen noch genießbar zu machen; Mordanschläge verhindern kann er jedoch nicht.

I Grabsegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte schlägt das Zeichen des Gebrochenen Rades über dem Leichnam und spricht die Worte: *"Herr des Todes, einen Menschen will ich Dir anempfehlen, Dir, dessen Wirken beendend ist. Lass Deine göttliche Gerechtigkeit den Urteilsspruch finden für diesen Deresohn /-tochter. Er/sie schied aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein Herz sich sehnt, wo seine Seele Einlass begehrt. Schicke Deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen. Möge Golgari sie führen vor Rethon, die Allwissende. Möge diese Seele nach Deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist!"*

Dauer: mindestens 1 SR

Auswirkung: Der Segen dient dazu, Gräber zu versiegeln und die Toten in Borons Hallen zu geleiten, wo sie von Uthar eingelassen wird (es sei denn, die Seele hat noch etwas auf Dere zu beenden o.ä.). Das Grab ist gegen Ghule und mindere Dämonen gefeit, nicht jedoch gegen sterbliche Grabräuber, die allein eine Mutprobe + Totenangst ablegen müssen. (Jeder zusätzlich investierte KP ergibt einen Punkt Erschwerung für diese Probe.)

Bedeutung im Spiel: Auch dieser Segen gilt als absolute Notwendigkeit – und in diesen dämonenbedrängten Zeiten ist das auch jedem bewusst: Kein Geweihter kann es ablehnen, ein Begräbnis zu segnen und daurch die Seele eines Verstorbenen zu schützen. Üblicherweise werden Leichname nach der Einbalsamierung eine Woche lang aufgebahrt und dann in einem Erdgrab beigesetzt, über dem eine Gedenkstein oder eine Gedenksäule mit dem Symbol des gebrochenen Grabes und dem Namen (und Titeln) des Toten errichtet wird. In Gebieten, die von Vorstößen dämonischer Feinde bedroht sind, wird hingegen der Leichnam oft direkt nach dem Tode verscharrt oder sogar eingeäschert.

I Weisheitssegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte berührt die Schläfen des Gläubigen und spricht die Worte: *"Herr/in [Göttername], Herrin Hesinde und Ihr anderen Himmlischen: Schenkt diesem Sterblichen die Gabe, die Wahrheit zu erkennen, die Weisheit zu erleben und die Irrtümer des sterblichen Geistes hinter sich zu lassen, auf dass ihm die Herrlichkeit Eurer göttlichen Ordnung offenbar werde!"*

Dauer: 3 KR

Auswirkung: Der Gesegnete gewinnt für einen Tag (24 Stunden) Einsicht in das Wesen der Göttlichen Ordnung und kann sich besser gegen Irrtümer, Lügen und (Selbst-)Täuschungen wehren: Regeltechnisch bedeutet das eine Senkung seines AG-Wertes um 1 Punkt, was zugleich eine Erhöhung seiner MR um 2 Punkte mit sich bringt. (Der Geweihten-Spieler kann weitere 1W6 KP investieren, was den AG um die gleiche Summe, aber allenfalls auf 0, senkt; 'überschüssige' Punkte sind verloren.) Der Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Bedeutung im Spiel: Diese Gabe der Hesinde ist ein wichtiges Mittel, um den in Aberglauben gefangenen Geist eines frommen Sterblichen zu erleuchten. Der Glaube an fremde Götter ist kein Aberglaube, wohl aber viele andere Irrtümer. Rollenspielerisch bietet sich an, hier den zeitweiligen Zweifel an einem eingefleischten Irrglauben auszuspielen und eventuell gar nach Ende der Segenswirkung einen Aberglauben durch einen neuerworbenen zu ersetzen – am besten einen, der (übertriebene) Zuversicht in die Macht der Gottheit wiederspiegelt.

I Märtyrersegen /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht das stumme Gebet: *"Herr/in [Gottheit], Herr Firun und Ihr übrigen Herrscher Alverans, schenkt mir die innere Kälte, den Waffen und Flammen der Lästerer zu widerstehen und Eure Größe zu preisen!"*

Dauer: 2 KR

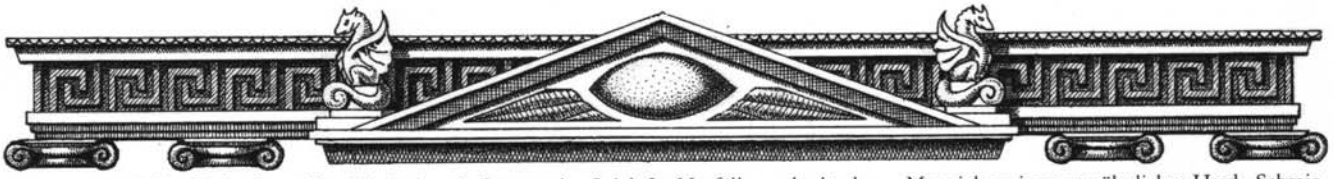
Auswirkung: Die grimmige Selbstbeherrschung und Gemütskälte der Firunjünger erfüllt den Geist des Geweihten; er spürt keine Schmerzen mehr und erleidet daher auch keine AT- und PA-Abzüge wegen Verwundungen und muss keine *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen. Unter Folter prüft er gegen eine vollendete *Selbstbeherschung* (TaW 18). Die Wirkung hält für einen Kampf (d.h. solange in KR gezählt wird), eine Stunde der Folterung oder eine Hinrichtung an ...

Bedeutung im Spiel: Diese Gabe des Firun an die Menschen ist so grimmig wie der Gott selbst und vor allem gedacht, um Märtyrern noch das unerschütterliche Lobpreisen der Götter zu erlauben, wenn sie schon auf dem Scheiterhaufen brennen. Lange schien es daher, als sei die Herrschaft der Zwölfe über Aventurien so sehr gefestigt, dass dieser Segen ein Relikt aus der längst vergangenen 'Missionszeit' am Ende der Dunklen Zeiten sei – doch spätestens die Rückkehr Borbarads hat das Gegenteil bewiesen.

Wenn der Märtyrersegen im Kampf gebraucht wird, sollte der Meister die vom Geweihten erlittenen SP nicht nennen, sondern verdeckt notieren, da der Geweihte ohne Schmerzgefühl nicht weiß, wie sehr er verletzt ist. Es ist möglich (und während der borbaradianischen Invasion auch geschehen), dass der Geweihte den Segen auf eine ganze Gruppe frommer Begleiter erweitert.

I Geburtssegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt das Neugeborene hoch und zeigt es seinem Gott mit den Worten: *"Sieh, oh [Göttername], dieses schutzlose Kind, geschenkt durch die Gnade der ewigjungen*



Tsa: Herr(in), ich bitte Dich, schütze dieses Kind mit Deiner göttlichen Kraft, auf dass er/sie in seiner/ihrer Unschuld nicht nicht dem Bösen anheimfalle, sondern den Weg zu Dir und Deinen göttlichen Geschwistern findet!"

Je nach Kirche kommt oft noch ein Kennzeichnung mit den Symbolen der Gottheit und/oder eine Salbung mit gesegneter Substanz hinzu; von Sonnenblumenöl in der Praioskirche bis zu Stutenmilch im Rahjakult.

Dauer: 1 SR

Auswirkung: Die Seele eines durch den Geburtssegen geschützten Kindes empfängt ein göttliches Zeichen, so dass es während seiner Kindheit (die ersten zwölf Lebensjahre), vor den Einflüsterungen dämonischer Widersacher geschützt ist. Auch Kobolde haben keinerlei Interesse an derartig geschützten Kindern, was in der Praxis noch deutlich wichtiger sein mag. Ein verbreiteter (Aber?)Glaube besagt, dass ein derart geschütztes Kind direkt Eingang in das zwölfgöttliche Paradies seines Geburtsgottes findet, falls es während seiner Kindheit stirbt. Für diese ersten zwölf Jahre kann es auch an anderen Segnungen profitieren, danach muss es sich für die Initiation in eine alveranische Kirche entscheiden.

Bedeutung im Spiel: Der Geburtssegen ist der erste Schritt zur Aufnahme in die Reihen der Zwölfgöttergläubigen – nach Überzeugung der allermeisten Aventurier das einzige richtige für eine so junge Seele. Auch reisende Geweihte werden gelegentlich gebeten, ein Neugeborenes zu segnen, und falls sich kein anderer Geweihter in einigen Stunden Umkreis befindet, wäre eine Ablehnung ein echter Frevel. Besonders eifrige Geweihte mögen es sogar darauf anlegen, Kinder aus ungläubigen Kulturen (Novadis, Nivesen, Mohas etc.) auch ohne die Zustimmung der Eltern einzusegnen.

I Glückssegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte blickt den zu Segnenden an, nimmt seine Hände in die seinen und spricht: *"Phex, Bruder [meiner Herrin/ meines Herrn Gottheit], den Sterblichen schenkst Du das Glück. Schenke nun auch dem [Gesegneten] davon, und er wird es Dir danken!"*

Dauer: 2 KR

Auswirkung: Der Empfänger dieses Segens erlebt ein wirklich unglaubliches Glück: Für jeweils 6 KP (maximal 18) kann ihm der Geweihte in einer Eigenschaftsprobe (oder AT-, PA-, Fernkampf- oder Ausweichen-Probe) eine 1 'erkaufen', ohne dass überhaupt gewürfelt werden braucht; das Maximum wäre also eine Talentprobe mit drei Einsen. Dieser unwahrscheinliche Erfolg ist allerdings 'pures Glück' und bringt *keinerlei* besondere Lerneffekte oder Steigerungsversuche mit sich.

Bedeutung im Spiel: In Notfällen erlaubt das Glück wirklich vieles, doch es ist angebracht, dass sich dieses 'erkaufte Glück' nicht auf Talente anwenden lässt, die dem Wesen der Gottheit des Geweihten (nicht des Gesegneten) entgegengesetzt sind. In diesem Falle können Sie entscheiden, dass nur ein 'glatter Erfolg' (Wert genau getroffen) statt einer Eins erkauft wurde. Seien Sie als Meister bei der Bewertung des Probenergebnisses fair, aber besonnen: So gut diese Einsen rechnerisch auch sind, sie sollten zwar sehr gute, aber keine welterschütternden Erfolge mit sich bringen – das sollte weiterhin dem echten Würfeln vorbehalten bleiben.

I Heilungssegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte legt einem Siechen die Hände auf die Wunde oder die schmerzende Stelle und spricht: *"O mein/e Herr/in [Gottheit] und Ihr, Herrin Peraine, und Ihr anderen Herscher Alverans, schenkt diesem Sterblichen von der Lebenskraft, für die die uranfängliche Sumu gestorben ist. Denn dieser Leib ist geschlagen mit Bitterkeit und Schmerzen und bedarf der Heilung in Eurem Namen."* Es ist angebracht, dass der Siechen (wenn er bei Bewusstsein ist) ebenfalls betet.

Dauer: 6 KR

Auswirkung: Diese Zeremonie schenkt dem Siechen 6 Lebenspunkte (soviel, wie eine sehr erholsame Nachtruhe), und *beendet* (nicht: beseitigt) die Wirkung von Giften bis zur 6. Stufe. Der Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Bedeutung im Spiel: Der Heilungssegen ist universell und wurde allen Geweihten – quasi für den Einsatz auf der Missionsreise – von der Kirche Peraines geschenkt. Sie erfordert vom Siechen keine besondere Frömmigkeit, doch ist es für den Meister angebracht, dem Geweihten die Mirakelprobe zu erschweren, wenn der Kranke zu dreist und fordernd auftritt, statt mit ihm um Heilung zu den Göttern zu beten.

I Feuersegen /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte schlägt ein Segenszeichen und streckt die Hand aus, während er die Worte spricht: *"Herr/in [Gottheit] und Herr Ingerimm, schenkt uns Sterblichen vom himmlischen Feuer, auf dass es uns helfe mit seiner Kraft und Euer Lob verkünde."*

Dauer: 3 KR

Auswirkung: Die Segnung lässt ein Feuerchen in der Größe einer Kerzenflamme aus dem Zeigefinger des Geweihten züngeln. Die Flamme ist gefeit gegen Wind und Sturm, Regen und Schnee; völlig in Wasser untergetaucht erlischt aber auch sie. Sie brennt für eine Spielrunde, kann vorher aber natürlich benutzt werden, um brennbares Material zu einem gewöhnlichen Herd-, Schmiede-, Lager- oder vor allem Opferfeuer anzuzünden, jedoch müssen diese 'Tochterfeuer' ganz herkömmlich gegen die Elemente geschützt werden. Mit diesem Segen kann zudem der Geweihte auch ein Feuer von bis zu einem Rechtschritt Brennfläche gegen ein Erlöschen aus den genannten Gründen schützen – und zwar für eine Stunde, höchstens aber, solange ausreichend Brennstoff nachgelegt wird.

Bedeutung im Spiel: Das Feuer ist so sehr eine Gabe Ingerimms, dass man leicht vergisst, wie viele Kirchen es für ihren Ritus benötigen: Nicht alleine die Esse des Schmiedegottes, auch die Kerzen im Praiostempel, die Herdfeuer Travias, die Räucherkohlen in den Tempeln des Boron, der Rahja und andere Götter müssen entzündet werden. Im Normalfall ist es eher lästerliche Faulheit, als Priester auf Feuerstein und Stahl verzichten zu wollen, doch gerade 'im Felde' wird es oft Situationen geben, in denen eine sichere Feuerquelle sehr hilfreich ist.

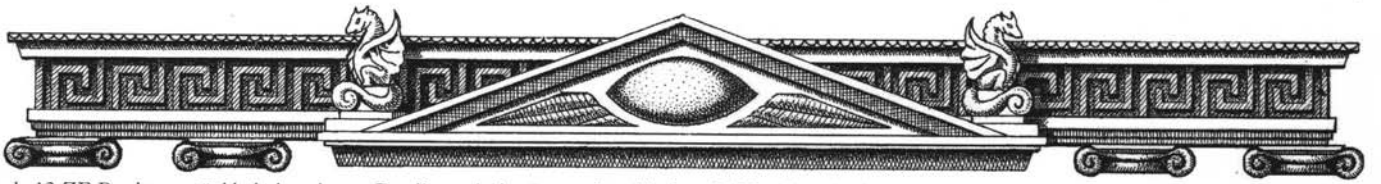
I Harmoniesegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte fasst den zu Segnenden an den Schultern, schaut ihm ins Gesicht (emotionalere Geweihte, vor allem die der Rahja, können ihn auch umarmen) und spricht die Worte: *"Im Namen der/des [Gottheit] bitte ich Euch, heitere Herrin Rahja: Euer sind Freude und Harmonie, und diese Seele bedarf dieser Gaben. Erfüllt sie mit Heiterkeit und Wohlklang, auf dass sie mit Zuversicht die Prüfungen dieser Welt bestehen kann."*

Dauer: 12 KR

Auswirkung: Der Gesegnete verliert eventuelle Niedergeschlagenheit und empfindet stattdessen Freude, Zuversicht und innere Harmonie. Für eine Stunde sind alle Proben auf MU, CH und IN um je 1 Punkt erleichtert, auf TA, RA, HA, GG und JZ um 1 Punkt erschwert, zudem kann in dieser Zeit genau *eine* schlecht ausgegangene Probe auf eine dieser Eigenschaften mit dem neuen Zuschlag wiederholt werden. Der Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Bedeutung im Spiel: Dieser Segen wohl eines der wenigen Geschenke Rahjas, das selbst die Kirchen von Praios, Travia und Firun gerne weitergeben und das bei der Seelsorge eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt. Eine andere, sehr wichtige Wirkung ist auch der Schutz gegen manche feindliche Magie: So beendet der Harmoniesegen diejenigen Beherrschungszauber, die den Geist des Opfers aufwühlen, nämlich die Sprüche BÖSER BLICK, EIGNE ÄNGSTE, GROSSE GIER, HORRIPHOBUS, KARNIFILO, PANIK ÜBERKOMME EUCH und SCHWARZER SCHRECKEN, sofern der Zauberer nicht mehr



als 12 ZF-Punkte zurückbehalten hatte. Da die meisten Geweihten jedoch schlechte Magiekenner sind, wäre es ein schlechter Stil, konkret die fraglichen Zauber zu nennen: Für fast aller Priester wird es einfach allgemein um 'Angst- und Gierzauber' gehen.

Höhere Liturgien

Es gibt noch sehr viele weitere Segnungen, die den Geweihten meist erst vermittelt werden, wenn sie den nötigen Rang oder das nötige Ansehen erreicht haben. Einige davon sind von der Art her allen Kirchen gemeinsam, von der Form aber so kirchenspezifisch, dass wir Sie einladen, ihnen jeweils die zu Ihrem Geweihten passende Zeremonie zu geben.

II Seelenprüfung /P

Dauer: 2 KR

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte erkennen, wie es um die *Wahre Seele* einer Person bestellt ist: Ob sie den Göttern wohlgefällig ist, ob ihr Besitzer gar den Göttern geweiht ist, ob sie mit einem Makel wie etwa dem Mal des Frevlers gezeichnet ist oder gar unter dem Anathema steht oder an einen Dämonen verpfändet wurde. (Dabei ist nicht zu erkennen, um welchen Dämonen es sich handelt, und nur mit einem Grad möglicher Abweichung, in welchem Kreis der Verdammnis ein Paktierer steht.) Astralenergie ist damit *nicht* zu erkennen.

Eine komplexere Variante (*Auraprüfung*, III. Grad) zeigt, ob ein Gebiet von maximal hundert Rechtschritt Größe ganz gewöhnlich, göttlich gesegnet oder dämonisch verseucht ist.

Bedeutung im Spiel: Dieses Ritual ist eher zum 'Handwerkszeug' des höheren Geweihten zu rechnen – im Rollenspiel sollte es keine detaillierten Antworten geben und ist nicht zum Entlarven herkömmlicher Verbrecher geeignet. Ach ja: Kein Geweihter muss vor nicht-kirchlichen Stellen aussagen, was seine Seelenprüfung ergeben hat – darüber zu *lügen* ist jedoch ein Frevel!

II Göttliche Verständigung /G

Dauer: 12 Worte

Auswirkung: Der Geweihte kann mittels dieser Liturgie einen mentalen Ruf von maximal 12 Worten an seinen Heimattempel senden, wo die Worte von dem Tempelvorsteher gehört werden, der ihn geweiht hat (oder aber dessen Amtsnachfolger).

Bedeutung im Spiel: Diese Liturgie ersetzt die früher (nicht zu Unrecht) spöttisch 'Geweihten-Telefon' genannte Gabe. Es kann nur noch eine kurze Meldung, Warnung oder Bitte um Hilfe an einen bestimmten Kirchenoberen gesandt werden, eine Rückmeldung ist nicht möglich.

Trotzdem wird diese Liturgie erst den etwas erfahrenen Geweihten beigebracht, damit sich unreife Priester nicht im Vertrauen auf Hilfe in übergroße Risiken stürzen (und auch nicht ihre Vorgesetzten mit ungebetenen Nachrichten behelligen).

III Initiation /P

Dauer: 1 Stunde

Auswirkung: Durch dieses Ritual wird ein 12-jähriger (oder auch ein älterer Bekehrter) in die Reihen der Zwölfgöttergläubigen aufgenommen. Nun ist er ein eigenständiges Mitglied der Gemeinschaft der Gläubigen und kann nicht allein an ihren Zeremonien teilnehmen, sondern vor allem auch an ihren Segnungen teilhaben. Die Initiation entspricht einem gesegneten Eid: Wer grob gegen die Göttliche Ordnung verstößt, erwirbt das *Mal des Frevlers* und wird damit automatisch von den Segnungen ausgeschlossen. (Es sei noch einmal gesagt, dass derlei 'Ausgestoßene' durchaus ein angenehmes, nur eben götterfernes Leben führen können.)

Bedeutung im Spiel: eines der wichtigsten Rituale (für den Hintergrund) überhaupt: Nur initiierte Erwachsene können von den göttlichen Segnungen und Wunder profitieren; dabei kommt es jedoch nicht darauf an, von welcher der Kirchen jemand initiiert wurde.

III Exorzismus/P

Symbole und Gesten: Der Geweihte tritt auf die Wesenheit oder ihren Gastkörper zu und beginnt mit der Formel: *"Im Namen meines Herren/meiner Herrin [Göttername] befehle ich dir, unheiligstes Gezücht, zurückzukehren in die Niederhöllen, aus denen du gekrochen bist."*

Dauer: 12 KR bei manifestierten Dämonen / 12 SR bei besessenen Personen

Auswirkung: Durch diesen Bannspruch vertreibt der Geweihte einen dämonischen Diener des Widersachers seiner Gottheit. Die Kosten hängen von der Macht des Dämonen ab: 18 KP bei Minderen Dämonen, 36 KP bei Gehörnten. Der Dämon muss sich im Sichtfeld des Geweihten befinden und kann während der Zeremonie ungehindert agieren, also auch den Geweihten angreifen.

Eine komplexere Variante (VI. Grad) erlaubt das Aufheben von Unheiligtümern des erzdämonischen Widersachers und ist nur den höchsten Rängen bekannt.

Bedeutung im Spiel: Das klassische Ritual, um Dämonen auszutreiben – sehr mächtig gegen die unmittelbaren Feinde des Gottes, jedoch nutzlos gegen die Diener anderer Erzdämonen.

III Exkommunikation /P

Dauer: eine Stunde

Auswirkung: Dieses Ritual schließt einen Frevler von den Segnungen der Kirche aus: Er kann aus keiner kirchlichen Liturgie mehr irgendwelche Vorteile ziehen und wird keinen Zugang zu den Paradiesen der Zwölfe erhalten, wenn er vor Tilgung des Makels stirbt. Geweihte verlieren bei der Exkommunikation sämtliche Karmaenergie; ihr geistlicher Stand ruht, bis sie Buße getan haben. Wenn die vom Geweihten bei der Exkommunikation verhängte Bußqueste vollbracht ist, endet der Ausschluss von kirchlichen Segnungen automatisch.

Geweihte sind mittels der *Seelenprüfung* dazu in der Lage, einen exkommunizierten Frevler zu erkennen, nicht jedoch, gegen welchen Gottes Gesetze sich die Person vergangen hat.

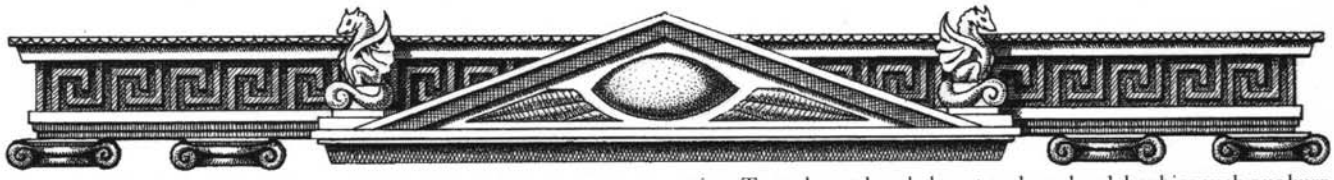
Bedeutung im Spiel: Dieses Ritual erzeugt ein *Mal des Frevlers* wie etwa auch ein gebrochener *Eidsegen*. Diese schwere Strafe für Gegner der Kirche ist nicht leicht zu tragen, auch wenn z.B. ein überzeugter Magierphilosoph gut mit dem Ausschluss von allen kirchlichen Wohltaten wird leben können. Der Priester sollte es sich nicht leicht machen, die Exkommunikation zu verhängen (sein Gott wird es jedenfalls nicht leicht nehmen), und sollte danach streben, den Ausgestoßenen nicht etwa aufzugeben, sondern ihn in die Schar der Gesegneten zurückzuholen. Die Bußqueste jedenfalls sollte hart, aber nicht unlösbar ausfallen und sowohl zur Kirche des Geweihten wie auch zur Art des Frevels passen.

III Invokation

Dauer: 1 KR

Auswirkung: Durch diese Anrufung kann ein Heiliger Talisman der Kirche herbeigerufen werden. Es gibt für jeden Talisman eine eigene Zeremonie, und viele Talismane haben eine so spezielle Wirkung, dass sie im Rahmen der einzelnen Kirchen beschrieben werden. Generell bleibt ein Talisman nur so lange beim Geweihten, wie er dort benötigt wird.

Bedeutung im Spiel: Diese Talismane sind vielfach das ideale Werkzeug gerade des reisenden Geweihten, der für die Interessen seiner Gottheit ficht. Das Wissen, sie zu invozieren, wird daher zwar nicht mit beiden Händen ausgeteilt, aber doch einem erprobten Recken zur Verfügung gestellt.



Hochgeweihten-Liturgien

Die folgenden Liturgien sind üblicherweise erst Geweihten im Range eines Tempelvorstehers bekannt und werden daher hier auch nur kurz beschrieben. Trotz allem bilden gerade diese Liturgien den Kern einer religiösen Gemeinschaft, und über ihre Weitergabe wird streng gewacht:

IV Ordination /P

Dauer: eine Stunde

Auswirkung: Die Seele eines würdigen Novizen wird durch das Ritual in die Nähe der Göttlichkeit erhoben, um von der Gottheit geprüft und (hoffentlich) als Priester angenommen zu werden. (Die Liturgie dauert eine Stunde – die Trance des Novizen, während der Gott ihn einweiht, währt mehrere Tage.)

Bedeutung im Spiel: Dieses Ritual wird manchmal auch als die 'Primärliturgie' bezeichnet, denn ohne sie könnte es keine Kirche geben. Dennoch (oder daher) raten wir eigentlich davon ab, einem Spieler-Geweihten die Weihe weiterer Priester zu ermöglichen – zumindest wäre sehr viel gut gespielte Frömmigkeit des Helden nötig, um diese Liturgie angemessen zu gebrauchen.

IV Konsekration /Z

Dauer: eine Stunde

Auswirkung: Durch die Liturgie wird ein zu Ehren des Gottes errichtetes Gebäude mit einem karmatischen Feld versehen, das praktisch eine Bitte darstellt, der Gott möge das Haus beziehen, das seine Kirche ihm errichtet hat; die eigentliche Weihe geht also vom Gott aus und ist damit fast ein Großes Wunder. Das karmatische Feld besteht für einen Tag, während dessen sich der Gott entscheidet, den Tempel anzunehmen oder nicht.

Bedeutung im Spiel: Während es nicht so ratsam ist, dass ein Spieler-Geweihter allerorten neue Tempel stiftet, ist das karmatische Feld jedoch auch geeignet, einen Ort von etwa 100 Rechtschritt Fläche so zu segnen, dass er für einen Tag heiligen Boden darstellt – selbst wenn er eigentlich gar nicht als Tempel gedacht oder geeignet ist. Ob der Gott diesen Akt als notwendige Verteidigungsmaßnahem hinnimmt oder aber als groben Affront betrachtet, hängt ganz von den Umständen ab.

IV Indoktrination /P

Dauer: eine Stunde

Auswirkung: Diese Liturgie, die zum Ende seiner mehrtägigen Meditation über einen anderen Geweihten gesprochen wird, erlaubt es ihm, das zuvor studierte Ritualgebet so zu verinnerlichen, dass er mit seiner Hilfe Wunderdinge bewirken kann.

Bedeutung im Spiel: Diese Liturgie entspringt dramaturgisch einem einfachen Zweck: Sie soll verhindern, dass Spieler-Geweihte die eigentlich üblichen Pilgerfahrten und Questen umgehen, indem sie sich gegenseitig immer die neuesten Liturgien beibringen. Daher sollte dieses kirchlich sehr wichtige Ritual auch immer in der Hand von Nichtspieler-Hochgeweihten bleiben.

VI Anathema/P

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt die Hände und spricht mit lauter Stimme: *"[Personenname], Apostata Deorum, Damnatus Sit Ab Origenem In Eterniam." ("Verräter an den Göttern, sei verdammt vom Ursprung bis zum Ende aller Zeiten.")*

Dauer: eine Stunde

Auswirkung: Ein derartig Gebannter kann keinen heiligen Boden betreten, sondern verliert auf der Schwelle das Bewusstsein, er kann keine mit Karmakraft aufgeladenen Personen und Objekte berühren, ohne Scheu, Schmerzen oder gar Wunden zu erleiden, und ist selbst aus den Hallen Borons ausgeschlossen, so dass er nach seinem Tode als ruheloser Geist umgehen muss oder den Dämonen in die Klauen fällt. Ein derartiger Kirchenbann kann nur von einem der Zwölfgötter persönlich aufgehoben werden.

Bedeutung im Spiel: Regeltechnisch entspricht das Anathema der Selbstverdammung durch einen Dämonenpakt. Es ist solch ein heftiger Eingriff in das Leben eines Menschen, dass der Gebrauch der Liturgie nur den allerhöchsten Geweihten (Eminenzen/Metropoliten und Kirchenvorstehern) möglich sein sollte.

Erstattung von Karmaenergie

Karmaenergie ist eine Gabe des Gottes an einen (hoffentlich) erfolgreichen sterblichen Agenten – keine Kraft, die er wie Astralenergie aus der Umgebung zieht. Daher kann nur der Gott selbst dem Priester die aufgewendete KE ersetzen.

Ein Geweihter erhält Karmaenergie zurück, wenn er sich intensiv mit Körper und Geist auf die Prinzipien seiner Gottheit konzentriert: Für jeweils vier Stunden der Meditation kann er eine Mirakelprobe ablegen und erhält bei einem Erfolg einen Karmapunkt. Als Modifikatoren sind die im Text über Mirakelproben genannten Boni und Mali für den Ort und den Zeitpunkt der Meditation angebracht: In einem Tempel während eines Feiertages kann man sich besser einstimmen als an einem gewöhnlichen Alltag irgendwo in der Wildnis.

Anders als beim Gebrauch der Karmaenergie hat jedoch, was die Rückerstattung angeht, der Gott erheblich mitzureden: Immerhin hat er beim vorigen Mal dem Geweihten die KP zur Verfügung gestellt, damit dieser sie im Sinne der göttlichen Leeren anwendet: Wenn der Geweihte hingegen den Anschein erweckt, dass er einen Teil seiner Kraft doch nicht zu schätzen wusste, weil er sich für Albernheiten verschwendet hat, so mag der Gott durchaus deren Erstattung verweigern, bis der Geweihte Buße getan hat.

Denn letzten Endes schenkt der Gott seinem Geweihten nur dann neue Kraft, wenn er (also Sie, der Meister) den Eindruck hat, dass sich der Geweihte voll für die göttlichen Interessen einsetzt, eine gewisse Erfolgswahrscheinlichkeit besitzt und die bisher verbrauchte Karmaenergie wirklich sinnvoll und konstruktiv eingesetzt und nicht etwa verschleudert hat: Ein Gott wird einen fähigen und eifrigen Agenten nicht am Kraftmangel scheitern lassen, aber er wird keinen Funken seiner göttlichen Energie einem zweifelhaften Burschen hinterherwerfen.

Übrigens muss man sich jedoch 'Meditation' keineswegs in jeder Kirche als stummes Dasitzen vorstellen: Viele Geweihte der Rondra meditieren im ritualisierten Übungskampf, manche Hesindegeweihten meditieren durch das Lösen komplexer mathematischer Aufgaben im Kopfe, und die Meditationen der Rahjakirche haben viel mit Sinnlichkeit und Körperlichkeit zu tun. Selbst in der Boronkirche schließt jedoch das Meditieren den normalen erholsamen Schlaf aus, und in der Zeit, die er meditiert, kann ein Geweihter nicht durch Ruhe seine Lebensenergie regenerieren.

Erhöhung des KE-Grundwerts

Bislang war immer davon die Rede, wie der Geweihte die Punkte zurückerhält, die ihm zu seinem derzeitigen Höchstwert fehlen. Wenn er hingegen diesen Höchstwert hinaufsetzen will, dann muss er versuchen, sich in einer zweiwöchigen Meditation seinem Gott noch mehr anzunähern.

Diese Visionsqueste ist ein abenteuerliche Reise des Geistes, und es bietet sich an, wenn zumindest einmal im Geweihtenleben Spieler und Meister zwischen zwei herkömmlichen Spielsitzungen die mystischen Ereignisse dieser Queste ausspielen. In jedem Fall bringt diese Große

Meditation dem Geweihten 1W3+4 KP zusätzlich ein (1W3+1 KP für Halbgott-Geweihte), aber zudem auch ein gehöriges Maß an Entrückung.

Üblicherweise kann eine solche Visionsqueste nur einmal pro Stufe unternommen werden. Ausnahmen sollten sehr selten sein und nur vorkommen, wenn der Gott bereits vorausahnt, dass sein Geweihter einen zusätzlichen Vorrat KE benötigen wird (also wenn Sie als Meister ein besonders riskantes und für die Interessen des Gottes wichtiges Abenteuer planen).

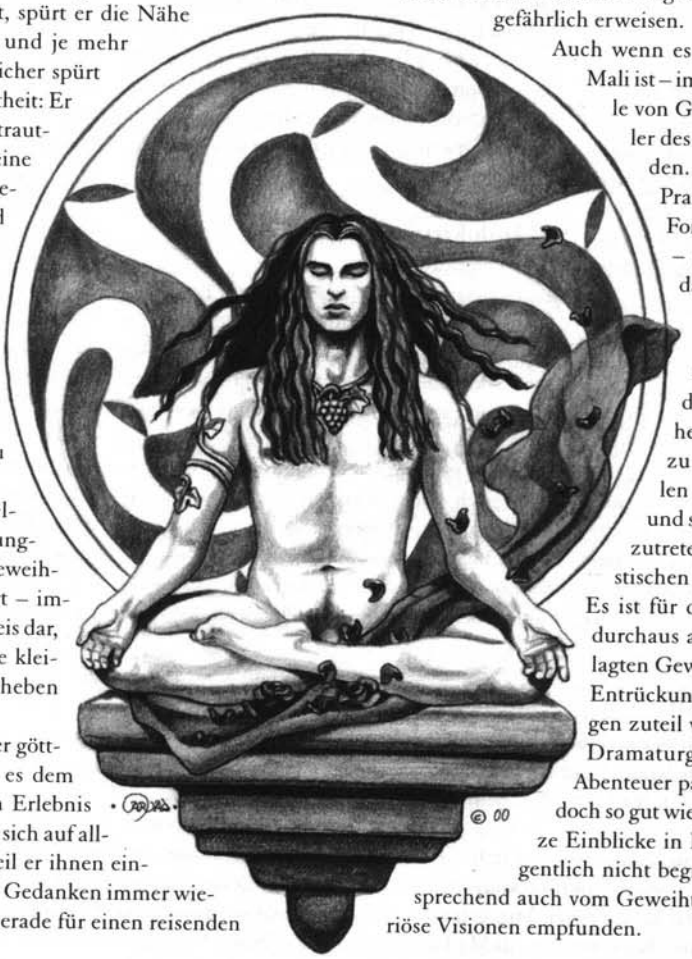
In diesem Falle bietet es sich natürlich an, schon während der Visionsqueste erste vage Hinweise der Gottheit auf die drohenden Gefahren zu geben.

Entrückung

Wann immer ein Geweihter die Karmaenergie durch seinen sterblichen Leib und Geist fließen lässt, spürt er die Nähe seines Gottes besonders intensiv; und je mehr Kraft ihn durchströmt, desto deutlicher spürt er die Verbundenheit mit seiner Gottheit: Er fühlt eine derartige Nähe und Vertrautheit mit dem Göttlichen, dass er seine weltlichen Bedürfnisse als völlige Nebensächlichkeiten betrachtet und den Problemen der Dritten Sphäre regelrecht entrückt ist. Was ist schon Müdigkeit, Hunger, die Bedrohung durch Naturgewalten oder Gegner, wenn man sich dem Ewigen so nahe fühlt und in jeder Faser die übermenschliche Erfahrung spürt, Teil des göttlichen Planes gewesen zu sein?

Dieser glückselige Zustand ist vielleicht am besten mit den Gefühlen Jungverliebter vergleichbar und für die Geweihten an sich durchaus erstrebenswert – immerhin stellt er einen spürbaren Beweis dar, dass die Göttlichkeit einen über alle kleinen Dinge der Sterblichen hinausheben kann.

Die unvermeidliche Schattenseite der göttlichen Entrückung ist jedoch, dass es dem Geweihten nach seinem mystischen Erlebnis für eine Weile deutlich schwerer fällt, sich auf alltägliche Dinge zu konzentrieren, weil er ihnen einfach weniger Wert beimisst und seine Gedanken immer wieder in ferne Sphären abschweifen. Gerade für einen reisenden Verfechter einer Gottheit mag sich das als recht hinderlich oder gar gefährlich erweisen.

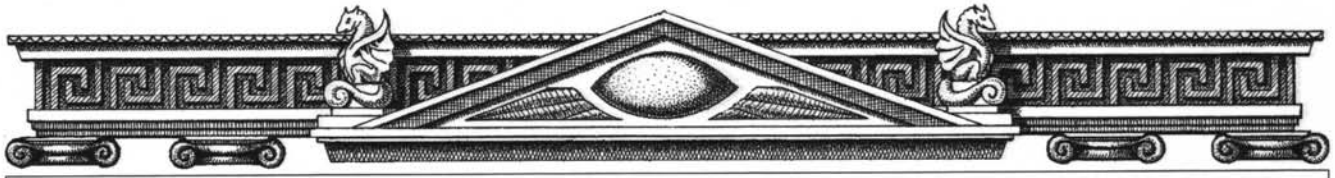


Auch wenn es regeltechnisch nur eine Liste von Mali ist – im Spiel ist die Entrückung eine Quelle von Glücksgefühlen und sollte vom Spieler des Geweihten auch so dargestellt werden. Dabei nimmt die Euphorie einer Praiosgeweihten natürlich eine andere Form an als die eines Perainegeweihten – doch ihnen ist immer gemeinsam, dass sie mit steigender Entrückung immer zuversichtlicher werden und immer fester vom Triumph ihres Gottes ausgehen, dass sie zudem das Gefühl haben, nun einige Geheimnisse des Universums erspüren zu können und den ordnenden Willen der Gottheit hinter allem zu sehen und schließlich förmlich aus sich herauszutreten scheinen, um sich in einer mystischen Betrachtung der Welt zu verlieren.

Es ist für den Meister nicht zwingend, aber durchaus angebracht, einem mystisch veranlagten Geweihten durchaus in Phasen großer Entrückung bestimmte göttliche Offenbarungen zuteil werden zu lassen, soweit sie in die Dramaturgie des laufenden oder geplanter Abenteuer passen. Die Offenbarungen sind jedoch so gut wie nie eindeutig, sondern immer kurze Einblicke in Dinge, die der sterbliche Geist eigentlich nicht begreifen kann, und werden dementsprechend auch vom Geweihten selbst als nebulöse und mysteriöse Visionen empfunden.

Versuchungen durch Erzdämonen

Eine besondere Gefahr für Mystiker, insbesondere für hochgradig entrückte Geweihte, ist die Versuchung durch den Widersacher ihrer Gottheit – denn das Mysterium von Kha erlaubt es diesem, die Diener seines göttlichen Feindes durch Visonen und Einflüsterungen in Versuchung zu führen, je weiter diese dem derischen Alltag entrückt und in die Kontemplation der Göttlichkeit versunken sind. So mag ein Rondrageweihter etwa die Einflüsterung erleben, er sei auserwählt, die Kirche zu erneuern; um dann, langsam und allmählich, mit erzdämonischen Lehren verführt zu werden: So könnte etwa Blakharaz versuchen, einem Rondrageweihten in Gestalt Mythraels weiszumachen, die Zeit der Ritterlichkeit sei vorbei und nun, im Kampf gegen die Schwarzen Lande, erst einmal Effektivität vonnöten. Anscheinend ist den Göttern hier die Macht genommen, ihre Diener durch persönliches Eingreifen oder gezielte Offenbarungen zu erretten, wenn sie erst einmal die Lügen des Dämonen erwogen haben, nein, die Sterbliche müssen sich ganz auf ihr eigenes Gewissen verlassen. Schon mehr als ein großer Mystiker wurde durch angeblich göttliche Visionen langsam auf den Pfad der Ketzerei und der letztendlichen Verdammnis gelockt, zumal da die Lehren der Erzdämonen die Pervertierung der göttlichen Prinzipien enthalten.



Regeln zur Entrückung

Der Geweihte gewinnt Entrückung abhängig von der Zahl der Karmapunkte, die beim Ritual oder Stoßgebet durch Körper und Seele strömen – junge Geweihte können also maximal 24 Punkte Entrücktheit auf einmal gewinnen, da ein KP einen Punkt Entrückung verursacht.

Je nach Größe der Entrückung erleidet der Geweihte zunehmend heftige Zuschläge auf alle Eigenschaftsproben – und zwar auf jede einzelne, so daß bei Talentproben tatsächlich der Malus dreimal zum Tragen kommt. In diesem Sinne gelten auch Proben auf AT, PA, Fernkampf und Ausweichen als Eigenschaftsproben: Selbst Geweihte der Rondra fühlen sich unter Entrückung so gottnah und unverletzlich, daß sie nicht ihre volle Kampferfahrung nutzen können. Die nebenstehende Tabelle gibt die Aufschläge sowie eine kurze Charakterisierung der Stimmung an.

Die Entrückung baut sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde wieder ab, allerdings nur, wenn der Geweihte sich in dieser Zeit mit weltlichen Dingen beschäftigt. Wenn er weitere Ritualmirakel oder Stoßgebete wirkt, kommt deren Karmaaufwand natürlich zu seinem aktuellen Entrücktheitswert hinzu. In den Stunden, die er zur Rückgewinnung von Karmapunkten (oder aus anderen Beweggründen) in Meditation oder Gebet verbringt, baut sich selbstverständlich die Entrückung nicht ab.

Rein rechnerisch ist es also durchaus möglich, sich auf einem sehr hohen Niveau der Entrückung zu halten, wenn man sich in eine Einsiedelei oder ein Kloster zurückzieht und dort seine Tage mit etwa 20 Stunden meditativem Gebet verbringt, um die Nähe seines Gottes noch intensiver zu erleben. Für Spielergeweihte ist das kaum der richtige Weg – aber so manche Mystiker innerhalb aller (Zwölfer-)Kirchen haben sich dauerhaft oder zeitweilig für dieses Leben entschieden.

Entrückung ist keine Krankheit und kein ungesunder Seelenzustand, ganz im Gegenteil, und daher auch nicht mit Seelenheilkunde zu beeinflussen.

Entrücktheit	Stimmung	Malus
0–12 Punkte	zuversichtlich	+/–0
13–24 Punkte	zufrieden	+1
25–36 Punkte	glücklich	+2
37–48 Punkte	euphorisch	+3
49–60 Punkte	ekstatisch	+5
61 Punkte +	visionär	+7

Die Großen Wunder

Große Wunder stellen ein direktes Eingreifen der Gottheit ins Weltgeschehen dar, weil ein Sterblicher sie darum anfleht. Eine solche Tat ist überaus selten und nur wenige Male im Leben möglich. Es ist nicht notwendig, wenn auch hilfreich, ein Geweihter des Gottes zu sein: Letztlich kann jeder fromme Anhänger der Gottheit um ein Großes Wunder bitten. Was genau geschieht, unterliegt völlig der an dramaturgischen Aspekten orientierten Entscheidung des Meisters. Als Eingreifen der Gottheit selbst kostet es einen Geweihten keinerlei KE. Ein frommer Geweihter wird 'sein' Wunder möglichweise eher gewährt bekommen als ein frommer Laie, weil er einfach 'einen besseren Draht' zur Gottheit hat. Große Wunder unterliegen in ihrem Auftreten und ihrer Wirkung nur der meisterlichen Entscheidung, weil dieser den Gott darstellt, der sich zu diesem schwerwiegenden Schritt entschlossen hat – denn eigentlich beruft der Gott je gerade deshalb Geweihte (und stattet sie mit Teilen seiner Kraft aus), um sich nicht mehr unmittelbar in die Krisen der Dritten Sphäre einmischen zu müssen.

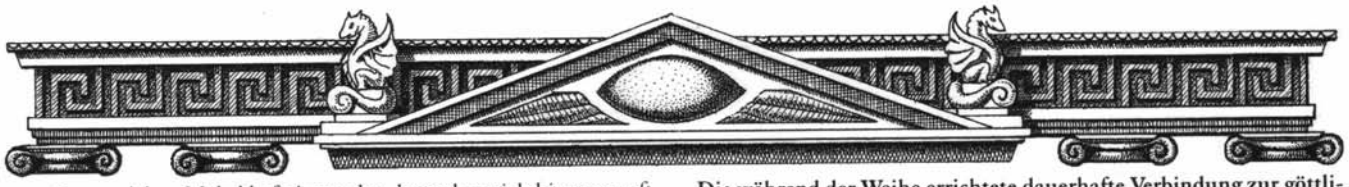
Weihe, wem Weihe gebührt

Gerade in diesen Zeiten, wenn (nicht allein) im Osten des Kontinentes Dämonen ihr Unwesen treiben, wenden sich viele zuvor unfromme Gesellen den Göttern zu – und bei einigen sind die religiösen Erlebnisse so nachdrücklich, dass sie sich schließlich dafür entscheiden, der Kirche ihrer Gottheit beizutreten und die Priesterweihe zu empfangen. Daneben gibt es auch jene, die sich von der Weihe mehr Macht versprechen, und tatsächlich sind die Gründe der Götter, einen Sterblichen als Geweihten zu empfangen, mitunter schwer begreiflich. Doch eines ist sicher: Wenn sich der Anwärter nicht wirklich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihrer Kirche hingezogen fühlt, wird ihn der Gott auch nicht als Diener und Verkünder akzeptieren.

Andererseits ist die Gottheit auch daran interessiert, dass ihre Diener sie würdig und fähig vertreten, und sie wird ihre Karmaenergie eher mit denen teilen, die ein gesundes Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben, als dass sie sie an zerknirschte, demütige und unterwürfige Schwächlinge vergibt. In Aventurien ist der Geweihte immer noch ein kraftvoller Verkünder und Vorkämpfer seiner Gottheit, auch wenn das bei Göttinnen wie Tsa und Peraine nicht unbedingt mit körperlicher Gewalt zu tun hat.

Es gibt keine prinzipiellen Regelungen zum bisherigen Heldentyp: Wer den festen Willen verspürt, einem Gott als Geweihter zu dienen und seinen Lehren zu folgen, ist auch als Geweihter denkbar – doch geht nach der Weihe natürlich das Kirchenrecht vor, und sämtliche Auflagen und Pflichten der Kirche müssen allzeit erfüllt werden, so dass etwa ein Söldner seinem bisherigen Leben praktisch abschwört, wenn er ein Geweihter der Travia oder der Tsa wird. Regeltechnisch sind die Bedingungen für die nachträgliche Priesterweihe dreierlei:

1. Der Anwärter muss körperlich, geistig und seelisch die Anforderungen der Priesterschaft erfüllen, d.h. seine Eigenschaftswerte müssen den Bedingungen entsprechen, wie sie in **Die Götter des Schwarzen Auges** jeweils für Jung-Geweihte genannt sind.
2. Der Anwärter muss die Kenntnisse und Fähigkeiten eines Geweihten besitzen, d.h. er muss in *sämtlichen* Talenten mindestens die Startwerte eines Jung-Geweihten seiner Kirche besitzen.
3. Der Anwärter muss ein Initiat der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft und frei von jeglichem *aktuellen* religiösen Makel (Mal des Frevlers, Exkommunikation, Dämonenpakt, Seelenverpfändung an den Namenlosen, Anathema) sein. Personen, die durch die Gnade einer Gottheit



von einem solchen Makel befreit wurden, bewerben sich hingegen oft schon aus Dankbarkeit um das Priesteramt, wenn sie die übrigen Anforderungen erfüllen.

Zuletzt aber hängt es von der Einschätzung der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch, des Meisters) ab, ob der Anwärter geeignet ist: Während der Weihe-Zeremonie schaut sie in die Seele des Bewerbers und urteilt, ob seine Motive lauter erscheinen. Beachten Sie, dass auch die Zwölfe nicht vorauswissend sind und nicht wissen können, ob sich ein Priester vielleicht *in Zukunft* von ihnen abwenden wird.

Wenn der Anwärter von der Gottheit akzeptiert wird, empfängt er von dieser 24 Karmapunkte, von der Kirche seinen Ornat und andere nötige liturgische Gerätschaften und ist ab nun ein neuer Geweihter seiner Kirche. Sein Weihegrad ist der eines gewöhnlichen Priesters, und jeglichen innerkirchlichen Aufstieg muss er sich verdienen. In gewissem Maße kann der Meister allerdings entscheiden, dass z.B. im Falle eines nunmehr rondrageweihten Kriegers bestimmte frühere Heldentaten als Questen anerkannt werden, wenn sie völlig im Geiste der Leuin vollbracht wurden; doch sollte niemals direkt ein höherer Weihegrad vergeben werden. Derartige Dinge kommen in Aventurien zwar vor, doch sind sie Meisterpersonen vorbehalten, in der Regel rein politisch motiviert und stets ein Anzeichen einer gewissen Korruption im betreffenden Tempel: Der echte Held wählt den längeren und steinigeren Weg aus Prüfungen und Heldentaten.

Eine solche nachträgliche Ordination ist in Kriegszeiten zwar auch als 'Feldweihe' möglich, erfolgt üblicherweise aber erst am Abschluss eines Studienjahres, während dem der künftige Priester auf seine Aufgaben vorbereitet wird.

Zur Weihe von Zauberern

Einer der (irdisch wie derisch) lange Zeit umstrittensten Punkte der Priesterweihe ist die Frage nach der Weihe von zaubermächtigen Sterblichen. Hier gelten folgende kosmische Gesetze und spieltechnischen Regelungen: Sowohl derisch-theologisch wie auch kosmologisch ist die Weihe eines Zauberers zum Priester einer Kirche möglich. Es liegt an der jeweiligen Kirche, wie sehr er vor der Weihe auch formell seiner Zauberei abschwören muss: Unter dem Eindruck der borbaradianischen Greuel haben sich sogar Weißmagier der Kirche des Praios zugewandt und die Weihe empfangen, doch zuvor mussten sie sich rituell von jeglicher Zauberei lossagen.

Allgemein erwarten alle Kirchen, dass sich Gildenmagier bereits *vor* der Zulassung zur Priesterweihe freiwillig der *Expurgico* (Streichung aus der Akademieliste und Entfernung des Gildensiegels) unterziehen, um ihr Gottvertrauen zu beweisen und zu zeigen, dass sie ihre Verpflichtungen gegenüber ihrer Gilde hinter sich gelassen haben. Eine Ausnahme machen hier nur die Kirche der Hesinde (die allerdings die permanente *Disvocatio*, also die Niederlegung aller Gildenämter, erwartet) und die Kirche des Phex, die ihren Geweihten erlaubt, um der Tarnung willen die Identität als Magus aufrechtzuerhalten.

Alle Zwölf- und Halbgötterkirchen ohne Ausnahme erwarten, dass Hexen, Druiden und Schamanen die Verehrung ihrer Naturgötter aufgeben und sich von ihren 'götzenanbetenden' Zirkeln und Schwesternschaften lossagen.

Die Fähigkeit zur Zauberei wird jedoch weit gründlicher als durch diese formellen Maßnahmen durch einen kosmologischen Zwang eingeschränkt: Nicht nach dem Willen der jeweiligen Gottheit, sondern nach den unergründlichen Weltgesetzen des Mysteriums von Kha muss jeder Neu-Geweihte einen hohen Preis bezahlen:

Die während der Weihe errichtete dauerhafte Verbindung zur göttlichen Kraft verändert die Natur des Sterblichen und macht das Regenerieren und Aufnehmen von Astralenergie absolut unmöglich; auch Zaubertränke etc. bleiben wirkungslos – die Zahl der ASP eines Geweihten kann also nur noch abnehmen. Diese Veränderung ist permanent, das heißt, selbst, wenn irgendwann der Segen des Gottes vom Zauberer abfällt, kann er niemals wieder seine Astralenergie regenerieren.

Es ist allerdings theoretisch möglich, die zum Zeitpunkt der Weihe vorhandene Astralenergie beliebig lange zu bewahren – nur die Kirche des Praios erwartet, dass sich der Anwärter vor der Weihe 'leerzaubert'. Andere Gottheiten erlauben, dass der Geweihte seine Astralkraft im Sinne der Kirche verbraucht: So dürfte etwa ein früherer Zauberer und nunmehriger Rondrageweihter seine Kraft allmählich fortgeben, indem er nach der Schlacht verwundete Kameraden heilt, nicht aber, um sich einen noch so geringen Vorteil im Gefecht zu verschaffen. Eine Geweihte wie Ihre Erhabenheit Haldana von Ilmenstein hat sich hingegen wohl dafür entschieden, ihre Astralenergie aufzusparen, bis sie sie einmal im Dienste ihrer Göttin *wirklich* benötigt.

Nach der Weihe ist keine Verbesserung der ZF-Werte mehr möglich, bzw. kostet (um das unvermeidliche 'Probezaubern' zu simulieren) für jeden Steigerungs*versuch* das W6-fache der billigstmöglichen erfolgreichen Anwendung des jeweiligen Zaubers.

Kosmologisch und rein regeltechnisch können geweihte Zauberer allerdings weiterhin die *Verbotenen Pforten* nutzen und ihre Lebensenergie für Zauber aufwenden, doch unterliegen derartige Aktionen natürlich selbstverständlich der Beurteilung durch die Gottheit – und wie Praios' oder Rondras Urteil über eine derartige Vorgehensweise ausfallen wird, kann man getrost dem Spielleiter überlassen.

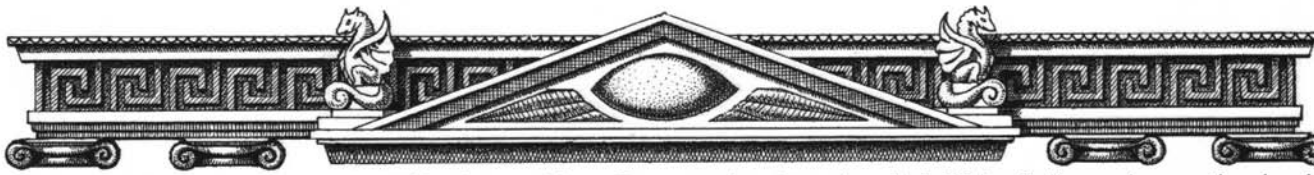
Die Akoluthen – Empfänger der niederen Weihen

Akoluth ist der in einigen Kirchen gebräuchliche Begriff für diejenigen Kirchenangehörigen, die als Laienprediger oder als Mönche und Nonnen eines Laienordens der Gottheit näher sind als 'gewöhnliche' Laien, aber nicht so nahe wie karmatisch geweihte Priester. Diese Akoluthen genießen den Status von niederrangigen Geweihten und den Respekt der Gläubigen, doch sie haben meist nicht die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt und tragen keine Karmaenergie in sich. Daher können sie zwar im Interesse und Dienst der Gottheit leben und arbeiten, aber keine liturgischen Rituale vollziehen, sondern dabei allenfalls den Priestern als Altarhelfer zur Hand gehen.

Regeltechnisch können sie keine (karmatisch wirksamen) Stoßgebete sprechen und keine Liturgien abhalten. Natürlich können sie jedoch wie jeder Fromme ihre Gottheit um ein großes Wunder bitten.

Die Akoluthen einer Kirche sollten ein göttergefälliges und frommes Leben führen und besitzen meist ihre eigenen Auflagen – teils allgemein, teils gemäß ihrer speziellen Ordensregel. Einige Akoluthen wie etwa die Mitglieder des praiosgetreuen Bannstrahl-Ordens befolgen gar sämtliche Vorschriften für die Geweihtenschaft.

Allgemein ist es nur denjenigen kirchlichen Amtsträgern und Institutionen erlaubt, Akoluthen einzusetzen, die auch die volle Priesterweihe erteilen können (in der Spielpraxis also Meisterpersonen). Selbstverständlich kann man Akoluth nur in einer einzigen Kirche zugleich sein. Nicht jede Kirche kennt überhaupt die Einrichtung des Akoluthen, und es hängt ganz von ihren Bräuchen ab, wem diese Ehre zuteil wird: Neben wirklich frommen Anhängern der Gottheit werden mancherorts und in manchen Tempeln auch wichtige weltliche Persönlichkei-



ten mit dieser Würde bedacht, um ihr Wohlwollen zu sichern. Da Akoluthen nun einmal keine Geweihten sind, behält die Gottheit sie auch weniger scharf im Auge, und bei Fehlverhalten wird es eher dem Tempel- oder Ordensvorsteher schaden, der sie berufen hat.

Gerade bei wirklich frommen Zauberern ist die Akoluthur und damit der Verzicht auf Karmaenergie oft die Entscheidung für die Zauberkunst, weil man glaubt, der Gottheit damit besser dienen zu können.

Spieltechnisch ist die Akoluthur dazu gedacht, dem frommen Helden die deutliche und allgemein sichtbare Hinwendung zu einer Kirche zu ermöglichen, ohne dass er die Laufbahn eines Geweihten einschlagen muss. Welche Formen es bei den Kirchen jeweils gibt, steht in den einzelnen Beschreibungen, als Meister sollten Sie jedoch darauf achten, dass sich Vor- und Nachteile immer die Waage halten: Der erhöhten Autorität und gesellschaftlichen Stellung steht gegenüber, dass der Akoluth seinen Kirchen- und Ordensoberen Gehorsam schuldet und (gerade wenn er als fähiger Abenteurer bekannt ist) gerantiert gelegentlich zu wichtigen Missionen im Dienste der Gottheit aufgefordert wird, für die allenfalls die Spesen ersetzt werden.

Die Verantwortung des Geweihten

Unter den neuen Regeln kann der Spieler des Geweihten die Karmaenergie seines Charakters weit selbständiger als früher einsetzen. Eine direkte Zustimmung des Meisters, ob dieses oder jenes Mirakel gerade vom Gott gewünscht oder wenigstens geduldet wird, ist nicht mehr nötig: Im Normalfall kann der Geweihte seine Kraft ganz wie gewünscht verwenden. Das heißt aber auch, daß er sie – ohne ständige Kontrolle durch den Gott – mitunter für unnötige oder unsinnige Zwecke einsetzen kann.

Hier ist es wichtig, noch einmal an die nötige Zustimmung des Gottes zur Erstattung der aufgewendeten Kraft zu erinnern: Wenn Sie als Meister der Ansicht sind, daß die vergangenen Aktionen des Geweihten dem Gott (oder einem beobachtenden Alveraniar) wenig Vertrauen in die Vernunft des Geweihten eingeflößt haben, liegt es nahe, daß der Geweihte die Kraft, die er für eine solche zweifelhafte Aktion aufgewendet hat, nur teilweise oder gar nicht zurückerhält.

Wenn Sie hingegen als Meister (der ja mehr zu beachten und zu führen hat als 'nur' einen einzelnen Gott) es im Interesse der umfassenden Dramaturgie für nötig halten, eine bestimmte Aktion des Geweihten zu verhindern – sei sie auch noch so passend – haben Sie immer noch die Möglichkeit, einfach angemessen hohe Zuschläge auf die Mirakelprobe zu verlangen: Eine von Dämonenwerk 'verseuchte' Umgebung erschwert es dem Priester, seine Gedanken auf die Natur der Gottheit zu richten, aber ebenso ist es angebracht, hohe Zuschläge anzuordnen, wenn die Absichten des Geweihten den Lehren und Prinzipien seiner Kirche zuwiderlaufen: Ein Praiosgeweihter hat zwar die theoretische Möglichkeit, ohne ausdrückliche Zustimmung seines Herrn ein übernatürliches Licht in der Finsternis zu erschaffen – doch er wird kaum die dafür nötige Gotteszuversicht finden, wenn es dazu dienen würde, einem Gefährten einen Einbruch zu ermöglichen.

Damit ist auch ein weiterer Punkt angesprochen: Auch in Zukunft ist der Mirakel erwirkende Geweihte kein 'Klerikal-Zauberer', der ungehindert seine Kräfte spielen läßt, sondern ein Heldentyp, der weiterhin in enger Abstimmung zwischen Meister und Spieler dargestellt werden muß und von beiden viel Verständnis für das Wesen der jeweiligen Gottheit und ihrer Ziele erfordert.

Zum Rollenspiel von Wundern

Auch die formalisierten Ritualgebete sind keine Zauberei und sollten im Spiel nicht so präsentiert und angesehen werden. Sie sind religiöse Handlungen, und auch wenn der Gott nicht unmittelbar eingreift, so ist doch sowohl das fromme Gebet zu Beginn wie auch die Freude über den Erfolg ein Anlaß, die Frömmigkeit des Geweihten auszuspielen und sich der Gottheit gegenüber dankbar zu zeigen. Regeln sind notwendig, aber ein Einstellung wie „Na, mußte ja klappen, die Karmapunkte hatte ich noch und selbst bei den Mali hätte noch eine 14 ausgereicht", steht dem Darsteller des Geweihten denkbar schlecht.

Versuchen Sie, daran zu denken, daß ein Manifestation göttlicher Kraft etwas ganz besonderes ist, neben dem jeglicher astrale Zauber verblaßt – und selbst eingefleischte Zweifler werden spüren, daß hier die Himmlischen ihre Stärke haben erahnen lassen.

Vor allem aber gilt: Zauberformeln sind in ihrer Wirkung exakt definiert und laden manchmal zu einer Berechnung ein, die einem wissenschaftlich gebildeten Magier wohl ansteht. Die Wirkung der Liturgien ist bewußt deutlich offener beschrieben: Die Angaben stellen immer nur einen Rahmen dar, in dem sich das Geschehen abspielt, die konkrete Auswirkung sollten Geweihtenspieler und Meister gemeinsam einvernehmlich bestimmen (können) – denn wenn diese beiden gegeneinander zu spielen versuchen, ist der Heldentyp des Geweihten ohnehin unbrauchbar.

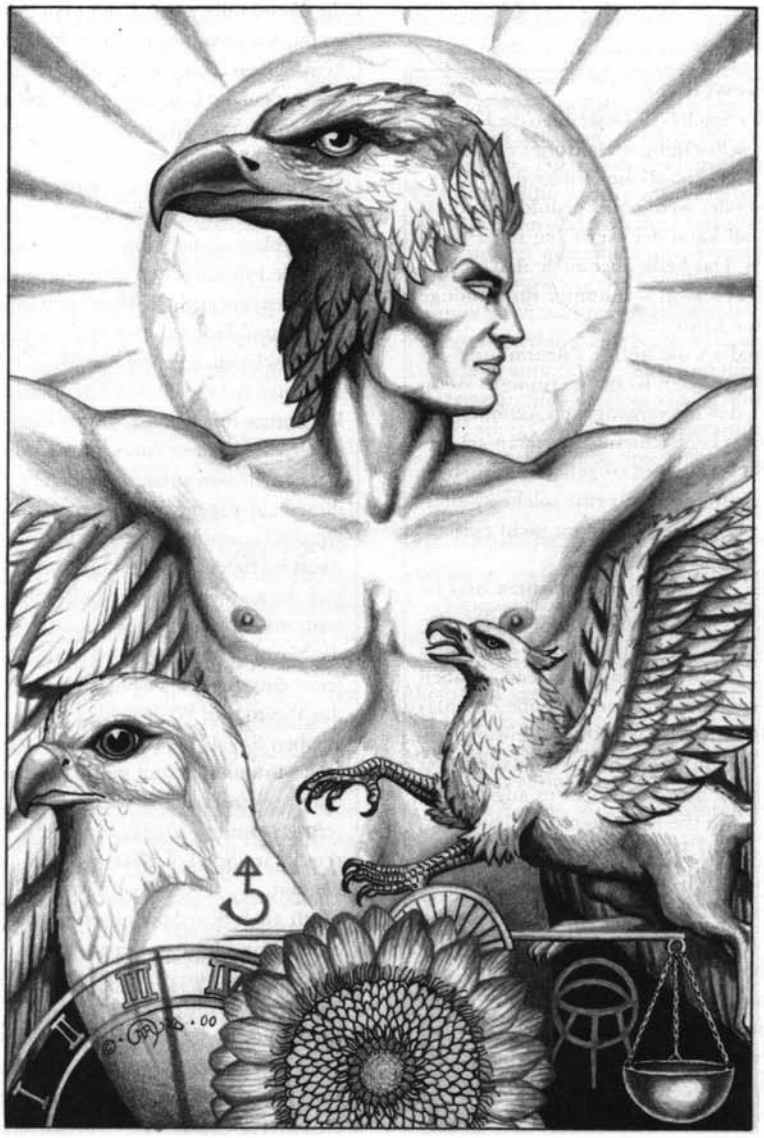
Auch im Bereich der Modifikatoren für die Mirakelprobe kann man viel dramaturgische Freiheit spielen lassen: Denn wie gut oder schlecht die jeweilige Situation geeignet ist, sich als Geweihter auf die Natur der Gottheit einzustimmen, wird immer noch vom Spielleiter entschieden, der (ganz wie die Götter) wesentlich mehr über das Wesen und Wirken Aventuriens weiß als jeder Held.

Bleiben Sie als Meister aber fair – torpedieren Sie ein stimmungsvolles Ritual nicht mit mörderischen Zuschlägen, nur weil es etwas überraschend kommt; und vor allem, arbeiten Sie mit dem Geweihten zusammen, streng, aber wohlwollend: Immerhin repräsentieren Sie im Spiel die Gottheit, der er sich für sein Leben verschrieben hat.

Doch auch dem Spieler sei hier noch einmal ans Herz gelegt, die Stimmung und das Wesen seiner Kirche zu achten: Die hier beschriebenen Liturgien sind nicht auf jegliche Form boshafter Machtgier geprüft, und vermutlich kann man, wenn man alles Rollenspiel ignoriert und nur den Wortlaut der Wirkung weit genug auslegt, als Mannschaft aus zwei, drei Geweihten gemeinschaftlich Gareth einebnen oder Maraskan versenken. Statt jetzt lang und breit die Mechanismen aufzuzählen, mit denen die Götter das wohl doch noch unterbinden könnten, wollen wir nur anmerken, daß jede Runde den Stil spielt, den sie verdient ...

DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS: DIE KIRCHE DES PRAIOS

Der Kult des Götterfürsten ist eine zwar kleine, aber um so einflussreichere Gemeinschaft, denn vielerorts wird die weltliche Herrschaft auf ein Privileg Praios', ja sogar auf kosmisches Gesetz zurückgeführt, und so nimmt es nicht Wunder, dass die Verehrung des Sonnen- und Gesetzesgottes vom Adel besonders gefördert wird. Dies ist aber nur eine (wenn auch die strahlendste) von mehreren Facetten des Praiosglaubens. Mehr zum Praiosglauben und seinen Geweihten finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges (GDSA)** auf den Seiten 31 bis 36, im **Lexikon Aventurien (Lexikon)** u.a. auf den Seiten 46f., 109, 200, 201), im **Aventurischen Almanach (Almanach)** auf S. 51, in den Abenteuern **Verrat auf Arras de Mott** und **Grenzenlose Macht**, die sich beide um den Orden der Hüter drehen, und in vielen anderen Publikationen des Schwarzen Auges.



Struktur und Hierarchie

Die wichtigste Einheit in der Praioskirche ist der Tempel, in dem die Gläubigen die Nähe des Götterfürsten erfahren sollen. Der Tempel ist Praios' Haus auf Dere, ausgestattet mit der kostbarsten Gabe des Herren Alverans: seinem Licht, gegeben seinen Dienern, um es zu hüten, entnommen seinem Lichthofe, dem Paradiese des Praios, steigt es vom Altar alveranwärts. Jeder Dienst am Götterfürsten soll vom Glanze seines Lichtes künden, daher finden viele Götterdienste im Freien statt, aber auch die Pracht und Lichtfülle der Tempelhallen bringt den Gläubigen Alveran näher.

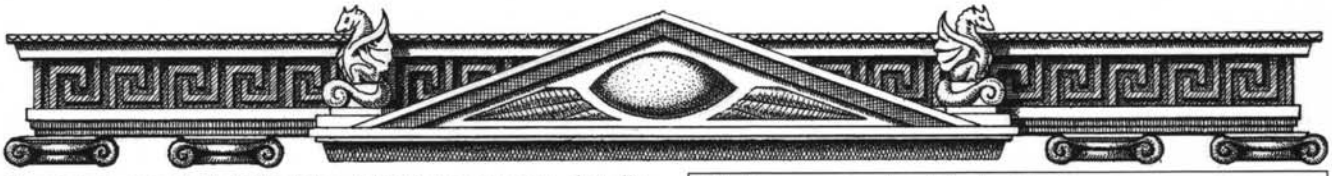
Aber auch, wenn der Tempel und der Tempelgeweihte die Basis des Praiosglaubens sind, so repräsentiert sich des Herrn göttlicher Wille zur Ordnung in einer detaillierten Hierarchie der Kirche, eine Herrschaftspyramide vom Lichtboten über die Wahrer der Ordnung bis hinab zum einzelnen Geweihten und Tempelnovizen.

Die Ränge der Praioskirche

Novizen – die Lichtsucher: Jeder, der sich berufen fühlt, gleich welchen Geschlechts oder Alters, kann das Noviziat antreten, so er denn für würdig befunden wird. Die eigentliche Ausbildung des *Luminiquaestors* beginnt, nach einer Zeit des immerwährenden Gebetes und der Demut vor dem Götterfürsten, mit der Glaubensunterweisung. Danach folgt die Unterweisung in praiosgefälligem Wissen, die sehr vielfältig und anstrengend ist, aber während der bereits das rein weiße Untergewand, der rotgoldene, ärmellose Mantel, eine weiße Filzkappe und der Gürtel mit der einen Sphärenkugel getragen werden dürfen. Nach sechsjährigem Noviziat findet die Weihe zum Priester am 1. Praios statt.

Akoluthen: Die Kirche des Praios kennt Akoluthen bei den Orden und der Sonnenlegion. So werden besonders die Bannstrahler mit diesem Status geehrt, die in ihrem Sinne dem reinen Weg des Lichtes folgen und dem Götterfürsten dienen. Sie verrichten überwiegend Kämpferdienste, so in den einzelnen Ordenshäusern oder auf den Bekehrungszügen der Bannstrahler, haben hierarchisch aber keinen Einfluss.

Priester – Donatores Lumini: Die Aufgaben der Priester, die den größten Teil der Geweihtenschaft stellen, sind vielfältig. Zumeist verrichten sie ihren Dienst in den Tempeln, wo sie sich jedes Gläubigen anzunehmen haben, sowie bei der Unterweisung der Novizen. Scriptoren, Sekretäre, Archivare finden sich vor allem in der Stadt des Lichtes und den Haupttempeln, aber auch als Berater an Adelshöfen verrichten die Geweihten ihren Praiosdienst. Als wandernde Prediger in den Zwölfgöttlichen Landen sind sie seltener anzutreffen, doch da, wo Praios' Wille nicht genügend beachtet wird, sind sie häufiger eingesetzt. Ihre Kleidung ist die rotgoldene, gefältelte Robe mit gleichfarbener Filzmütze sowie der Gürtel mit den zwei Sphärenkugeln.



Erzpriester – Luminiferi: Sie haben dafür Sorge zu tragen, dass die Götterdienste würdig ablaufen. Sie sind für das Wohl der ihnen anvertrauten Geweihten und Novizen zuständig und müssen den Willen und die Ordnung des Götterfürsten weitertragen bzw. aufrechterhalten. Vor nichts und niemandem dürfen sie zurückschrecken, um das Gesetz Praios zu verkünden – all diese Dinge sind vorrangig vor den unvermeidlichen Verwaltungsaufgaben, die meist ohnehin an die niederrangigen Priester oder an Laiendiener delegiert werden. Sie unterscheiden sich von den einfachen Priestern dadurch, dass ihr Gewand aus rotem, golddurchwirktem Brokat besteht.

Praetoren – Custodes Lumini: Sie stehen einem der wenigen, aber großen Tempel des Praios vor, und ihnen ist das praiosgefällige Leben eines größeren Territoriums anvertraut. Neben den faktischen Praetoren setzt die Praioskirche auch des öfteren Titular-Praetoren ein, um die Erinnerung an früher existierende, nunmehr aber verschwundene Tempel des Gottes aufrecht zu erhalten. So haben etwa auch die *Visitatoren* (die Unregelmäßigkeiten innerhalb der Kirche untersuchen) und *Legaten* (persönliche Gesandte) den Praetorenrang und dazu einen Weihetitel für einen erloschenen Tempel. Dort, wo Exarchate eingerichtet wurden, wurden die Praetoren zu Illuminierten geweiht oder von ihnen ersetzt. Tempelvorsteher haben das Recht auf drei Sphärenkugeln und eine reicher golddurchwirkte, rote Robe.

Erzpraetoren – Erleuchtete (Illuminati): Mitunter entscheidet der Bote des Lichtes einen wichtigen Tempel mit dem Umland über die übrigen zu erheben und ihm eventuell noch kleinere Tempel zu unterstellen – so entstehen die Lichteien, eigene Bezirke innerhalb der Ordnungen, denen ein Illuminierter vorsteht. Des weiteren stehen Illuminierte den Exarchaten vor, besonders gefährdeten Tempelbezirken im Grenzgebiet zu den Schwarzen Landen wie z.B. Tobrien, Beilunk, Jilaskan. Sie haben in den freien Territorien für die intensivste Verbreitung des Praiosglaubens und die Erhaltung und Errettung des Seelenheiles zu sorgen. Ein Illuminatus der Praioskirche ist an seinen fünf Sphärenkugeln, seiner Robe aus Goldbrokat, seiner roten Filzkappe und gleichfarbigen Schärpe zu erkennen.

Metropoliten – Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten: Die höchsten Würdenträger nach dem Boten des Lichtes, hierarchisch auf einer Stufe stehend, sind in diesem illustren Kreis versammelt. Dies sind die acht Wahrer der Ordnung, denen jeweils mehrere Provinzen unterstehen (s.ô.; bosparano *Luminifacti* genannt; kenntlich durch goldbrokatene Kleidung, eine hohe weiße, golddurchwirkte Filzmütze, eine weiße Schärpe und den Gürtel mit fünf Sphärenkugeln), der Marschall der Sonnenlegion (derzeit Praiowin von Orkenfeld), der Groß-Inquisitor (derz. Rapherian von Eslamshagen), die Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens (derz. Illtschjana Praiadne Krasnakoff) sowie die Hüterin des Zehnts (momentan Ariadne von Hohenföhren), der die Vermögensverwaltung der Praioskirche obliegt.

Die Ordensmeister des Bannstrahl-Ordens (Ucurian Jago) und des Ordens der Heiligen Hüters (derzeit Regiardon de Mott), die Meisterin der Ucuriaten (in diesem Fall durch die Marschallin Falconia von Eslamsroden) und der Greif als Hochherold der Kirche haben jeweils eine beratende Stimme im Rat des Lichts.

Patriarch – Der Bote des Lichts (Heliodan, gekennzeichnet durch seine weißgoldene Tracht, die heilige weißgoldene Tiara und die sechs Sphärenkugeln): das absolute Oberhaupt der Praioskirche; derzeit Seine Erhabene Weisheit Hilberian Praiogriff II. Heliodan. Sein Wort ist Praios' Wille und unerschütterlich, er allein kann in seiner von Praios gelenkten Weisheit entscheiden, was in der Praioskirche geschieht. Er ist die Stimme, die befiehlt, getragen von der Macht Praios. Er ist Träger der Heiligen Tiara, alleiniger Hüter und Rufer des Auges Praios, des heiligsten und mächtigsten Talismans der Praioskirche. Sein Amt hat er so lange inne, wie es des Götterfürsten Ratschluss ist. Ihm allein sind die Greifenreiter unterstellt. (In der Vergangenheit waren sie auf Wunsch voriger Lichtboten dem Sonnenmarschall zugeordnet.)

Weihegrade der Praioskirche

Funktion	Titel
Novize	Lichtsucher/Luminiquaestor
Akoluth	
Priester	Lichtgeber/Donator Lumini
Erzpriester	Lichtträger/Luminifer
Praetor	Lichtwächter/Custos Lumini
Erzpraetor	Erleuchteter/Illuminatus
Metropolit	Wahrer der Ordn./Luminifactus
Patriarch	Bote des Lichts/Heliodan

Die Ordnungen der Praioskirche

Mittelreich (Sitz: Gareth; Wahrer der Ordnung Pagol Greifax von Gratenfels; Mittelreich plus Vallusa und Uhdenberg, dazu Lichtei Wehrheim, Lichtei Elenvina, Lichtei Greifenfurt, Exarchat Tobrien, Exarchat Beilunk)

Bornland (Sitz: Festum; Wahrerin der Ordnung Nadjescha von Gulnitz; Bornland, Elfen- und Nivesenlande)

Greifenlande (Sitz: Havena; Wahrer der Ordnung Praiosson Greiffas; Albernia, Andergast, Nostria, Svelltlande, nominell auch Orkland, Thorwal, Güldenland)

Regengebirge (Sitz: Al'Anfa; Wahrer der Ordnung Amosh Tiljak; Al'Anfa, Mirham, Selem)

Drôl (Sitz: Drôl; Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur; Drôl, nominell auch Mengbilla (obwohl dort verboten) und Südmeer, dazu Lichtei Hôt-Alem

Bosparan (Sitz: Vinsalt, Wahrer der Ordnung Staryun Loriano; Horasreich und Zyklopeninseln, mit Lichtei Methumis)

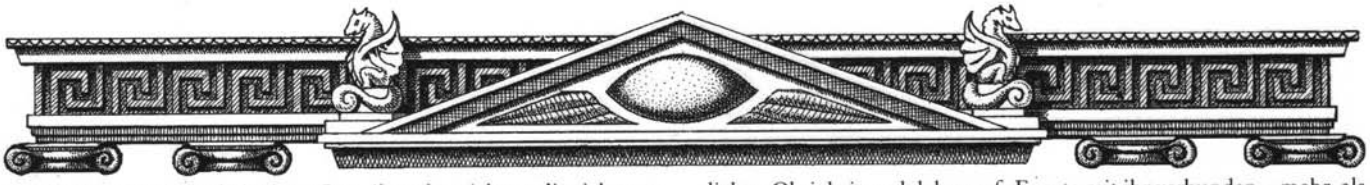
Aranien und Maraskan (Sitz: Zorgan; Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus; Aranien und nominell Maraskan, dazu Exarchat Jilaskan)

Tulamidien (Sitz: Fasar; Wahrer der Ordnung Lazlo Fitz Stratzburg; Fasar, Khunchom, Thalusa, nominell Khôm)

Richtungen innerhalb der Kirche

Nach der Überwindung der Kirchenspaltung (der zeitweiligen Trennung in eine 'jarielitische' und eine 'hilberianische' Fraktion) und nach den Ereignissen im Zusammenhang mit Borbarads Rückkehr ist die Kirche des Götterfürsten zwar nicht mehr gespalten, aber durchaus deutlich in vier große Fraktionen geteilt.

Die erste und momentan 'offizielle' Fraktion ist die der *Mystiker*, der auch der Lichtbote selbst angehört und die den vom Höchsten selbst oder den Greifen vermittelten Visionen folgt, also versucht, göttliches Recht und göttliche Ordnung visions- und wortgetreu umzusetzen und sich ganz in die Hand ihres Gottes und seiner Alveraniare zu begeben. Weitere Exponenten dieser Ausrichtung, deren weltliches Vorgehen mal denen der Legalisten, mal denen der Braniborier nahekommt, sind der Greif, die Wahrer der Ordnung Nadjescha von Gulnitz und Lazlo Fitz Stratzburg sowie die Ucuriaten-Marschallin Falconia von Eslamsroden.



Als *Legalisten* werden diejenigen Geweihten bezeichnet, die sich ganz dem Umgang mit und der Ordnung der materiellen, diesseitigen Welt verschrieben haben, sei es als Ratgeber der weltlichen Obrigkeit, für die sie sowohl das alveranische wie auch das niedergelegte derische Recht interpretieren, sei es als Richter oder gar als Nutznießer dieser Ordnung. Bekannte Vertreter dieser Richtung sind die Wahrer Amosh Tiljak und Praionor di Balligur, Staryun Loriano sowie der Marschall der Sonnenlegion Praiowin von Orkenfeld.

Der stärkste Flügel der Praioskirche ist jedoch immer noch derjenige der *Traditionalisten*, die sowohl die zwölf-kirchliche Bedeutung des Götterfürsten (gegen lokale Verehrungen anderer Zwölfgötter) als auch den weltlichen Einfluss der Kirche gestärkt sehen wollen, angefangen vom eher gemäßigten Pagol Greifax von Gratenfels über den einfach nur konservativen und unbeweglichen Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus und den inspirierten Eiferer Praiosson Greiffas oder den horasischen Wanderprediger Boutsen Kereon und dem momentan besonders um die innere Ordnung der Kirche besorgten Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen bis hin zu den Reaktionären Gwidûhenna von Faldahon, der Illuminatin von Beilunk, und Ucurian Jago, dem Ordensmeister des Bannstrahl Praios', die gerne die Zeit der Priesterkaiser wieder auferstehen sehen würden und die für weitgehende Magieverbote eintreten.

Die letzte, neueste und kleinste Fraktion innerhalb der Geweihtenschaft bilden die sogenannten *Braniborier*, die Praios selbst als Quell einer universellen Gerechtigkeit ansehen, die sich in erleuchteten Gesetzen für Adel und Volk gleichermaßen zu äußern habe, für die die weltliche Ordnung ebenfalls der göttlichen unterworfen ist, weswegen vor Praios' Richterstuhl einzig die Taten für oder wider die Ordnung, nicht aber weltlicher Stand oder Reichtum zählen. Hier ist namentlich die Greifenfurter Illuminata Lechmin Lucina von Hartsteen zu nennen, die all diesen Meinungen (die vornehmlich in der niederen Geweihtenschaft vertreten sind) am lautesten Ausdruck gegeben hat.

Zwar gibt es noch einige kleinere Sekten und einzelne Eiferer, doch sind einzig die im Svellttal ansässigen *Dualisten*, die prüde, fleißig und konservativ den Herre Praios als den Bringer alles Guten verehren und Boron als Meister des Unheils fürchten (deren Glaube aber seit dem Orkensturm im Niedergang begriffen ist; s. **Das Orkland**, S. 45f. und 61), und die fromm-fanatischen *Jilaskaner,* Abkömmlinge der verbannten Priesterkaiser, für die Praios' Herrlichkeit alles andere überstrahlt (s. **Blutrosen und Marasken**, S. 67f.), hier noch als wichtig zu nennen.

Die Kirche und die Obrigkeit

Die Gemeinschaft des Lichts ist die stärkste geistliche Stütze der weltlichen Obrigkeit und daher aufs Engste mit ihr verbunden – mehr, als gut für sie ist, wie die Braniborier und Traditionalisten selten einmütig meinen (wenn auch aus ganz verschiedenen Gründen). Im Mittelreich ist sie quasi Staatsreligion, und Geweihte des Praios stehen jedem Adligen ab Grafenrang zur Seite, dazu kommen unzählige Geweihte in Richterämtern (oder als Schöffen), und hier gelten auch Demut, Obrigkeitshörigkeit und Ablehnung von Zauberei als Tugenden des Volkes – nicht zu vergessen der Einfluss, den speziell die Bannstrahler in den inneren Provinzen haben.

Im Bornland, in Nostria und Andergast ist sie sehr einflussreich, selbst im Horasreich prägen ihre Rechtsvorstellungen den Staatsaufbau – einzig in den tulamidisch geprägten zwölfgöttlichen Landen (mit Ausnahme von Thalusa) und in Thorwal ist ihr Ansehen gering.

Die Rechtsgrundsätze der Kirche sind einfach: Alle Autorität ist von den Göttern (namentlich natürlich Praios) verliehen und wird von den Sterblichen nur in deren Namen ausgeübt. Daher muss auch jede Rechtsordnung auf der göttlichen Ordnung und den Prinzipien der Göttlichkeit beruhen, und die erste Quelle eines jeden Rechts heißt Praios. Seinen Geweihten steht es daher zu, für die Bedürfnisse der Welt das alveranische Recht verständlich zu machen und in derisches Recht zu wandeln. Und da es der Zweck von Rechtsnormen ist, die göttliche Ordnung in der Welt zu mehren, haben derisch-juristische Kodizes auch den Zweck, einen jeden an seinen Platz zu stellen und ihm eine Aufgabe in der Welt zuzuweisen.

Die Kirche und die Gläubigen

Aus oben Gesagtem wird klar, dass die meisten Anhänger der Gemeinschaft des Lichts dem Adel entstammen, aber gerade in den Gebieten, in denen 'Unordnung' herrscht, speziell also an den Grenzen zu den Schwarzen Landen, ist die Verehrung der ordnungsbringenden Macht der Praioskirche auch beim einfachen Bauern und Bürger nicht gering, und speziell hier entlädt sich bisweilen auch die Praiosfrömmigkeit in Pogromen gegen Zauberer und Andersgläubige.

In der Tat prägt als zweitwichtigstes Element seine Funktion als Gegner der Zauberei die Vorstellung des Volkes – die 'abwehrende' Sonnenscheibe (s.u.) ist ein aventurienweit verwendetes Schutzzeichen.

Hauptsächlich werden die Praiosgeweihten vom einfachen Volk aber als unerbittliche Richter angesehen und gefürchtet, und das schiere Auftreten eines Praiosgeweihten, mehr natürlich noch eine flammende Predigt, haben schon so manchen Aufstand gegen die Obrigkeit im Keim ersticken lassen. Also sieht man zu, dass man nicht offensichtlich frevelt (was für einen Bauern recht einfach ist) und kleinere 'Nebenbeschäftigungen' der Obhut des Herrn Phex anvertraut ...

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

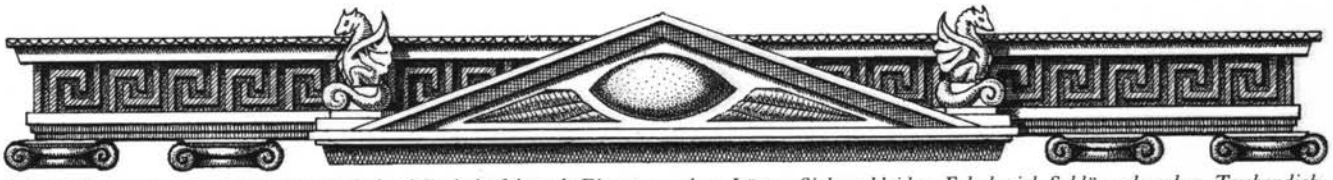
Bitt- und Weihegebete, Segnungen und Flüche, eigentlich alle Handlungen zur Ehre des Götterfürsten müssen laut und vernehmlich, aus vollem Herzen und ohne Spur von Hinterlist vorgetragen werden. Die meisten Weiheformeln können entweder in Bosparano oder in Garethi vorgetragen werden, wobei die altsprachliche Form zumeist bei regelmäßigen Liturgien, an hohen Feiertagen oder in der Gegenwart gelehrten Volks gewählt wird, während ansonsten seit dem Wiedererstarken der Praioskirche nach den Magierkriegen die gemeinsprachliche Form gewählt wird.

Mirakel sind bisweilen, liturgische Handlungen eigentlich stets mit Lichterscheinungen verbunden – erfordern sie teilweise aber auch, sei es in Form eines Strahl des Ewigen Lichts, sei es, dass sie im Angesicht der Sonnenscheibe statfinden müssen.

Mirakel

Das klassische Bittgebet an Praios lautet: »*Mächtiger Herre Praios, Ewige Sonne, Fürst von Alveran, Ordner der Welt und Spender des Rechts! Gewähre Deinem Diener das Recht und die Kraft, Deine Ordnung zu mehren und [folgendes zu tun].*«

Der Götterfürst sieht es gerne, wenn seine Diener mutig und entschlossen, ehrlich und aufrecht sind und sich für die göttliche wie auch welt-



liche Ordnung einsetzen, weswegen mit den Mirakeln folgende Eigenschaften und Talente gefördert werden können (**Mirakel+**): MU, IN, CH, MR; *Bekehren*, *Etikette*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Götter und Kulte*, *Rechtskunde*, *Staatskunst*, *Heilkunde Seele* sowie die Berufsfertigkeiten Baumeister, Brettspiel, Falkner, Hausdiener, Heraldiker.
Mit der Kraft des Herrn Praios können jedoch folgende Talente nur sehr schwer unterstützt werden, da sie dem Gesetzesherrn ein Dorn im Auge sind (**Mirakel–**): *Fliegen*, *Gaukeleien*, *Schleichen*, *Sich verstekken*, *Lügen*, *Sich verkleiden*, *Falschspiel*, *Schlösser knacken*, *Taschendiebstahl*, *Glücksspiel*, *Stimmen imitieren* sowie die Berufsfertigkeit *Bettler*.

Die Liturgien

Die Praioskirche kennt eine Reihe höherer Weiheformeln, von denen wir Ihnen hier nur eine Auswahl der bekanntesten und für den reisenden Geweihten zweckmäßigsten präsentieren.

I Des Herrn Goldener Mittag /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte konzentriert sich auf das Licht und die Wärme eines Sonnentages und spricht: *"Herr Praios. Dein ist Mittag und Süden und Sommer. Zeige mir Deinen Weg, o Herr!"*
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Der Geweihte kann hierdurch stets erkennen, wo Süden ist, selbst in völliger Dunkelheit oder unter Tage.

II Meister Urischars ordnender Blick /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte versenkt sich in die Prinzipien Urischars, überblickt das Chaos, in dem er Ordnung finden will, zeichnet die *Segnende Sonnenscheibe* darüber und ruft sodann aus: *"Herr Praios! Dein ist der Wille zur Ordnung durch Deinen Diener Urischar. Gib mir die Weisheit, Ordnung im Chaos zu erkennen. Leihe mir Deinen untrüglichen Blick!"*
Dauer: mindestens 2 SR
Auswirkung: Der Geweihte ist in der Lage, in einem scheinbar willkürlichen System eine Ordnung zu erkennen oder inmitten eines wüsten Chaos bestimmte Objekte zu katalogisieren. So könnte er z.B. in einer ungeordneten Bibliothek alle Bücher, die sich mit Pflanzenkunde beschäftigen, durch ein goldenes Schimmern hervorgehoben sehen oder anhand der Aufzeichnungen der Stadtgarde alle wiederkehrenden Elemente eine Mordserie herausfiltern.

II Blendstrahl aus Alveran /P

Symbole und Gesten: ein kurzer Bannfluch (der dritte der *Zwölf Heiligen Bannflüche*): *"Herr Praios! Dein ist das Licht und die Wahrheit und die Strafe. Möge der Verblendete verblendet bleiben! Es sei!"* gefolgt vom *Zeichen des Auges*.
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Geweihten fährt ein greller Lichtblitz, der eine vor ihm stehende Person für die Dauer von drei Kampfrunden blendet (ähnlich BLITZ DICH FIND).

II Goldene Rüstung /G

Symbole und Gesten: *"Herr Praios! Ewige Sonne! Gleißender Herr Alverans! Siehe die Verblendeten, die Deinen geringsten Diener verachten. Sieh auf Deinen Diener und zeige den Verblendeten, dass Du, o Herr, stets bei Deinen Dienern bist! Verleihe Deinem Diener den Schutz der Mauern von Alveran!"* Dieses Gebet wird mit der *Bannenden Sonnenscheibe* abgeschlossen.
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Um den Geweihten bildet sich für die Dauer einer Spielrunde eine gleißende Aureole, die nicht nur die meisten Gegner davon abhält, den Geweihten anzugreifen (MU-Probe+6 erforderlich), sondern eventuelle Angreifer auch so verwirrt, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT um 6 Punkte erschwert, ebenso alle Zauber, die gegen den Geweihten gewirkt werden sollen). Außerdem wirkt diese Aureole auf besonders abergläubische Wesen, aber auch die meisten niederen Dämonen so abschreckend, dass diese sofort die Flucht ergreifen.

II Wort der Wahrheit /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht die *Ermahnung zur Wahrheit* (*"Im Namen des Herre Praios! Sieh, wie die Zungen der Lügner und Lästerer verfaulen, sieh, wie ihre Leiber verfaulen in ungeweihter Erde und wie ihre Seelen verfaulen in den Niederhöllen. Denn der ist verdammt, der im Angesicht des Götterfürsten die schändliche Lüge über seine Lippen kommen lässt. Sprich die Wahrheit oder sei verdammt!"*) und segnet sein Gegenüber mit der *Sonnenscheibe*.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: Der Geweihte zwingt mit dieser Liturgie sein Opfer, für den Verlauf einer Spielrunde ausschließlich die Wahrheit zu sagen. Das Ziel dieses Bannworts kann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+12 ablegen, um der Wirkung zu entgehen und trotzdem zu lügen.
Eine Variante dieser Liturgie ist der *Ordnungsruf*, der das so gesegnete Ziel bis zum nächsten Sonnenuntergang davon abhält, Taten zu vollführen, die ihm bekannten Gesetzen oder der göttlichen Ordnung widersprechen.

III Licht des Herrn /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte betet: *"Herr Praios, Ewige Sonne, Heiliges Licht! Spende Deinem Diener Helligkeit, auf dass die Nacht weiche und alles vor deinem strahlenden Auge liege!"* und vollführt die Geste der *Segnenden Sonnenscheibe*.
Dauer: 1 Minute
Auswirkung: Die Umgebung des Geweihten (6 Schritt Radius) wird für die Dauer einer Stunde von himmlischem Licht erleuchtet, ganz gleich, ob es tiefste Nacht oder im tiefsten Keller ist. Das Licht geht von der Hand des Geweihten aus und wirft auch Schatten. Gegen Lichtempfindliche Kreaturen wirkt es wie 'echtes' Sonnenlicht.

IV Vertreibung des Dunkelsinns /P

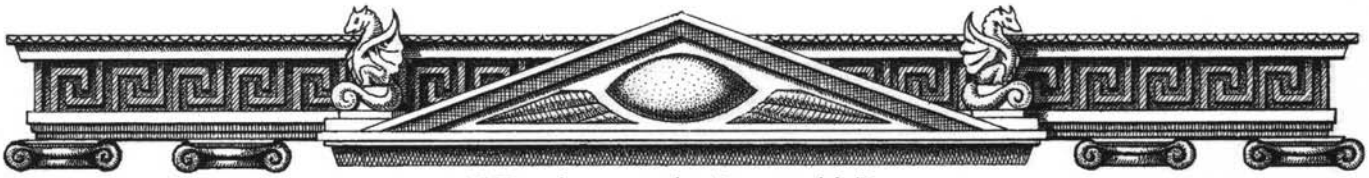
Symbole und Gesten: Für diese komplexe Liturgie, die der Geweihte mit dem zu Heilenden unter offenem Himmel durchführen muss, werden zwei mindestens augengroße, am Tag des Hl. Gilborn eingesegnete Bernsteinklumpen benötigt, dazu mehrere Choräle aus dem *Praiosspiegel*.
Dauer: ein Tag
Auswirkung: Durch diese (für Außenstehende sehr rabiat wirkende Form der Seelenheilung) ist es dem Geweihten möglich, Beherrschungszauber und Hexenflüche aufzuheben und zeitweilig gesenkte geistige Eigenschaften oder erhöhte schlechte Eigenschaften wieder auf ihren Ursprungsstand zurückzubringen. Die Liturgie ist nicht geeignet, um Besessenheitsdämonen zu vertreiben oder einen 'Irrgläubigen' zu bekehren.

IV Bann der Schatten /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte betet 4x den Segen *Licht des Herrn* (s.o.), jeweils mit Segensgeste abgeschlossen, öffnet ein Gefäß mit einem Strahl des Ewigen Lichts und spricht das *Es sei!*
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Nach Zelebrierung dieser Liturgie werden für die Dauer von sechs Stunden innerhalb einer Zone von 6 Schritt Radius alle Schatten aufgehoben, d.h. jeder Fleck in der Umgebung in helles Tageslicht getaucht. 'Ganz nebenbei' wirkt diese Liturgie auch gegen den ECLIPTIFACTUS-Schatten eines Magiers.

IV Willen zur Wahrheit /PPP

Symbole und Gesten: Der Geweihte wiederholt die Gebetsformel der *Ermahnung zur Wahrheit*, preist Schelachar, zählt die Strafen auf, die Frevlern drohen, und lässt die Zuhörerschaft ein wenig vom *Ewigen Licht* schauen.
Dauer: 3 SR
Auswirkung: Diese Predigt bewirkt, dass alle Zuhörer davon überzeugt sind, dass nur die Wahrheit aus ihrem Munde kommen darf: Für die Dauer einer Stunde sind alle ihre *Lügen*-Proben mit einem Malus von 12 Punkten belegt. Um an-



dere ungesetzliche Handlungen zu begehen, muss dem Täter vorher eine *Selbstbeherrschungs*probe +12 gelingen. Diese Praiosmesse wird gerne vor wichtigen Gerichtsverhandlungen gelesen.

V Garafans Gleißende Schwingen /P

Symbole und Gesten: ein langandauernder, zwölfmal wiederholter Choral zu Ehren des Greifenkönigs Garafan und seines Gefolges. Bei dieser eindringlichen Bitte um Beistand wird eine Schwungfeder eines Greifen benötigt.
Herkunft: nur in Gareth bekannt
Dauer: 6 SR
Auswirkung: Diese Liturgie ruft einen Greifen herbei (der jedoch einige Zeit benötigt, bis er ankommt), der dem Geweihten für die Dauer eines Tages dient.

V Zerschmetternder Bannstrahl /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte stimmt den *Fluch über die Frevler* („*Herr Praios, Ewige Sonne, Trenner von Recht und Unrecht! Gepriesen sei deine Macht. Dein strafender Blick falle auf diesen Frevler, Dein Blick zerschmettere den Frevler, Dein Blick zermalme den Missetäter! Gelobt sei das strafende Licht. Es sei!*"), einen der *Zwölf Heiligen Bannflüche*, an und deutet mit dem Zeichen des Auges auf den Übeltäter, den Praios strafen soll.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: Vom Himmel (auch, wenn dieser bedeckt ist) löst sich ein gleißender Bannstrahl und fährt auf das Opfer hinab. Magische Wesen (namentlich Dämonen und Untote, Golems und Chimären; mit wenigen Ausnahmen) werden von diesem Licht zu Staub zerblasen; natürliche Lebewesen werden bewußtlos niedergestreckt und verlieren ggf. auf einen Schlag all ihre Astralenergie.

VI Arcanum Interdictum /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte benötigt für diese fordernde und langwierige Messe, in der der zweite und fünfte *Cantus Daradoriensis*, das *Sanct Gilborn Ora Pro Nobis*, der *Gurvanische Choral* des entsprechenden Tages und dergleichen rezitiert werden, sowohl das Auge des Praios als auch einen Strahl des Ewigen Lichtes – und auch einige Akoluthen zur Unterstützung sind sicherlich hilfeich.
Dauer: von Sonnenaufgang bis Mittag
Auswirkung: Hierdurch entsteht eine Zone von 12 Schritt Radius, in der keinerlei Magie entstehen kann und die bis zum nächsten 1. Praios Wirkung zeigt.

Als weitere bekannte Liturgien der Praioskirche, die in ähnlicher Form auch in anderen Kulten der Zwölfe verbreitet sind, wären das *Im Namen Alverans* (Heiliger Befehl, RON, S. 33), das *Licht der Klinge* (Weihesegen der Waffe, RON, S.33) und *St. Gilborns Bannfluch* (Argelions bannende Hand, HES, S.57) zu nennen; *Ordnung der Stunden* hingegen ermöglicht es dem Geweihten, auch bei bewölktem Himmel die Sonne zu sehen und dadurch einen genauen Zeitpunkt zu bestimmen, ähnelt aber ansonsten dem hesindianischen *Blick an den Klaren Himmel* (S.56).

Die Symbolik der Praioskirche

Mehr zur Symbolik, den bevorzugten Farben, dem Bernstein, dem Bosparanienholz, zu den Feiertagen und zur Zeitmessung finden Sie auf Seite 31 in **Die Götter des Schwarzen Auges**.
Erwähnenswert sind hier noch die typischen Handzeichen der Praioskirche: Die *Sonnenscheibe* wird als Kreis mit der rechten Hand in die Luft gezeichnet (stets in Richtung des Sonnenlaufs) und zwar mit aufrecht ausgestrecktem Daumen, Zeige- und Mittelfinger als Segenszeichen, mit der kompletten Handfläche nach außen jedoch als Abwehrgeste gegen Zauberei. Das *Auge* wird durch die sich von der Faust zu den gespreizten Fingern öffnende Hand am vom Herzen kommenden rechten Arm dargestellt und ist ein klassisches Bann- oder Fluchzeichen. Der *Schwur* letztendlich, aufrecht ausgestreckter Daumen, Zeige- und Mittelfinger, erfolgt mit der Herzhand.

Alveraniare, Heilige und Reliquien

Zur Gefolgschaft des Sonnengottes zählen der Goldene Falke Ucuri (siehe S. 98), der Erzheilige und Verkünder Horas (siehe S. 98f.), die Lichtgestalten Schelachar (als Alveraniar des Gesetzes) und Urischar (als Alveraniar der Ordnung), die mitunter als Luchs- oder Pantherwesen mit 88 Augenflecken auf dem goldenen Leib dargestellt werden, viele nach Alveran erhobene Greifen (namentlich Garafan) und alle auf Dere verbliebenen. Ebenfalls dem Gefolge des Praios zugerechnet werden die beiden hohen Drachen Darador mit den Hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts und Patron der Antimagie und Branibor mit den Eisenflügeln, der als Hüter der Gerechtigkeit gilt. Die Heiligen – sowohl die Vorbilder als auch die Mittler und erst recht die Märtyrer – bilden einen wichtigen Pfeiler des Praiosglaubens, und neben vielen Lokalheiligen und den (ordentlichen) Lichtboten vergangener Zeit sind dies die Hochheiligen *Lechmin von Weiseprein*, *Gilborn von Punin* und *Arras de Mott*. Mehr zu diesen Themen finden Sie in **GDSA** 31f. und 35.

Heilige Talismane und Artefakte

Neben vielen Greifenstatuen und Standbildern des Götterfürsten (oftmals vergoldet), dem Prozessionsgreifen und dem Goldenen Gong von Gareth, historischen Sonnenszeptern und den Ornaten der rechtmäßigen Lichtboten sind vor allem zwei Artefakte zu nennen:
Das *Auge des Praios*, der Heilige Talisman der Kirche, ist eine apfelgroße, massiv goldene Kugel, die sich angeblich stets im persönlichen Gepäck des Heliodan befindet und die nur von Illuminaten oder höherrangigen Geweihten gerufen werden kann; sie unterbindet in einem Radius von zwei mal zwölf Schritt jegliche entstehende wie auch eindringende Zauberei, auch solche aus magischen Artefakten oder Kreaturen.
Das *Ewige Licht*, das im Haupttempel in Neu-Gareth gehütet wird, ist in der Tat eine Kugel aus reinem Licht, eine wahre alveranische Gabe. Es ist Geweihten des Praios möglich, dieses reine Licht in speziellen Monstranzen einzufangen und mit sich zu führen (und dabei das Ewige Licht doch nicht zu mindern): Ein jeder Praiostempel besitzt eine solche Monstranz, und in der Tat ist das Licht unabdingbar, um einen Tempel oder ein bestimmtes Gebiet dem Praios zu weihen. Es heißt auch, dass es möglich sei, in diesem Licht zu baden und so alle Spuren von Zauberei, von Frevel und Irrglauben von sich zu waschen – doch soll dies eine so schmerzhafte und bisweilen tödliche Läuterung wie die reinigende Kraft der Flamme sein ...
Mehr zu heiligen Büchern und Orten finden Sie in **GDSA** 35. Über das Praiosorakel zu Balträa auf der Zyklopeninsel Baltrea können Sie mehr in **AB 72** erfahren.

Orden und Laienbruderschaften

Neben den an anderem Ort genannten *Ucuriaten* folgen vier wichtige Orden und Institutionen dem Wort des Heliodan und dem Willen des Götterfürsten:

Die Heilige Inquisition

Untrennbar mit der Praioskirche verbunden, entstanden zur Priesterkaiserzeit aus dem *Orden der Göttlichen Kraft*, beseelt von dem Willen, jedweden Verstoß gegen göttliches Recht (namentlich innerkirchliche Häresien, aber auch Schadenszauberei) zur Anklage zu bringen, Dämonenbündlerei und Einflüsterungen des Namenlosen zu bekämpfen, ist die Inquisition die gefürchtetste Organisation innerhalb der Kirchen der Zwölf.

Kirchenintern wird sie des öfteren mit Untersuchungen beauftragt, die Zwistigkeiten oder das Seelenheil innerhalb der Geweihtenschaft des Praios betreffen. Zur Priesterkaiserzeit gefürchtet und gehasst ob ihrer Exzesse, ist sie heute der göttlichen Gerechtigkeit des Götterfürsten verpflichtet, was jedoch nicht ausschließt, dass da, wo es für das Seelenheil unumgänglich ist, auch Scheiterhaufen errichtet werden oder die hochnotpeinliche Befragung stattfindet. Einst als die Bluthunde der Praioskirche tituliert, sind die Inquisitoren heute die Wächter über die praiosgefällige Ordnung, die Augen der Praioskirche. Sie selbst richten nur selten, sie klagen an, führen Beweise für Verstöße gegen den Willen des Götterfürsten, versuchen, die Seelen der Missetäter zu retten, gegebenenfalls auch durch die reinigende Kraft des Feuers.

Unvergleichlich hoch sind die Ansprüche, die die Kirche des Götterfürsten an die Inquisitoren stellt. Über die Ordnung zu wachen, die stetige Auseinandersetzung mit Ketzertum, Häresie und Dämonen, verbunden mit der Macht eines Inquisitors, erfordern ein hohes Maß an Glauben, Demut und Ergebenheit in Praios' Gerechtigkeit, um jedweder Versuchung widerstehen zu können. Somit können nur die erfahrensten und glaubensfestesten Personen Inquisitorenämter bekleiden, und die Glaubensfestigkeit muss stetig durch Prüfungen bestätigt werden, denen sich die zukünftigen Inquisitoren zu unterziehen haben: Jeder hat zur Prüfung seines Glaubens eine Nacht in der Dämonenbrache verbracht, nur geschützt durch ein geweihtes Bernsteinamulett und das eigene Gottvertrauen.

Nach zweijähriger Unterweisung erfolgt die Ernennung zu einem der 132 ordentlichen *Inquisitionsräte*, die zumindest einer Grafschaft, oftmals aber auch einem Herzogtum vorstehen und die in von den weltlichen Herrn zu unterhaltenden Inquisitionstürmen (meist in den Hauptstädten) residieren. Die Inquisitoren reisen in dessen Auftrag durch den Zuständigkeitsbereich, um über die Einhaltung des Göttlichen Rechts zu wachen, Adligen und Geweihten Rechtsbeistand zu geben, Missetäter anzuklagen, die Glaubensfestigkeit zu prüfen und für das Seelenheil der Frevler zu beten. Über den Inquisitionsräten stehen die zwölf *Geheimen Inquisitionsräte* (die natürlich nicht geheim sind), die unterschiedlichen Aufgabenbereichen zugeordnet sind und die alle den Rang eines Illuminierten bekleiden. Acht von ihnen sind seit der letzten Reform den *Ordnungen* zugeteilt, einer gibt der Sonnenlegion geistlichen Beistand, einer ist Emissär für die Orden (und Wächter über deren Regularien und ihre Einhaltung), ein weiterer steht den inquisitionseigenen Archiven vor und der letzte ist für Kircheninterna und die persönliche Beratung des Heliodan zuständig. An der Spitze der Inquisition steht im Range eines Wahrers der Ordnung der *Groß-Inquisitor*, der seinen Amtssitz in der Stadt des Lichts hat.

Alle Inquisitoren tragen eine goldene Robe mit Greifen über einem roten Untergewand (und einer Zwischenlage aus Metall, entweder einem Kettenhemd oder einem Kürass). Schwert, Dolch und ein massives Sonnenszepter vervollständigen die Ausrüstung; Größe und Ausgestaltung des am Gürtel getragenen Greifenamuletts sowie ein Greifenring dienen als Rangabzeichen.

> Inquisitoren sind, vor allem wegen ihrer Machtfülle, die durchaus an die eines mittelreichischen Grafen herankommt, und ihrer extrem strengen Auflagen nicht als Spielerhelden geeignet.
> Die herausragenden Eigenschaften eines Inquisitors sind Mut, Intuition und Charisma, seine wichtigsten Talente *Stumpfe Hiebwaffen*, *Selbstbeherrschung*, *Bekehren/Überzeugen*, *Etikette*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Alte Sprachen*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte*, *Rechtskunde*, *Sprachen kennen*, *Staatskunst*, *Heilkunde Seele*, *Gefahreninstinkt* und *Sinnenschärfe*.

Die Sonnenlegion

Ihre Ursprünge liegen vor den Dunklen Zeiten als ursprüngliche Leibgarde der Wahrer der Ordnung und des Lichtboten, der seinerzeit noch mit dem Horas identisch war. Zur eigentlichen Streitmacht der Praioskirche wurde sie unter dem Eindruck der Schlacht von Brig-Lo von der Lichtbotin Praiosmin II. im Jahre 993 v.H. aufgebaut.

Zur Priesterkaiserzeit noch auf Legionsstärke, mit den unterschiedlichsten Waffengattungen und Einheiten, umfasst sie heute – nach den Schlachten gegen die Borbaradianer – nominell noch acht Kohorten mit je acht Lanzen zu acht Streitern, die in der Stadt des Lichtes stationiert sind (faktisch etwa die halbe Stärke). Weitere etwa hundert sind zum Schutze der großen Tempel abkommandiert oder in den Grenzprovinzen zu den Schwarzen Landen stationiert.

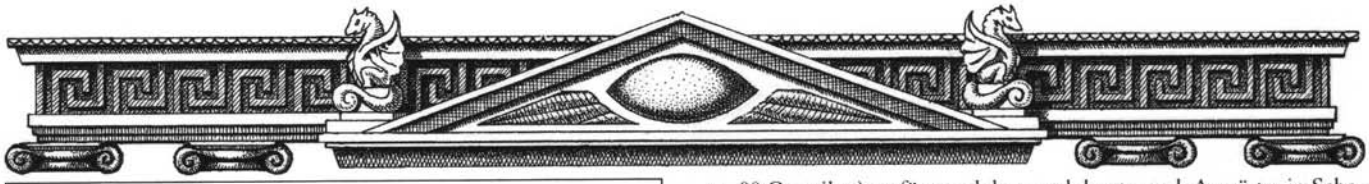
Der Legion zugeordnet (momentan jedoch unter dem direkten Befehl des Heliodan stehend) sind die acht *Greifenreiter*, Elitekrieger, von denen ein jeder zumindest einmal von einem Greifen auserwählt wurde, auf ihm zu reiten.

Sonnenlegionäre sind mit wadenlangen Kettenhemden, hohen, den Filzmützen der Geweihten nachempfundenen Helmen und Panzerhandschuhen gerüstet und führen im Kampf zu Pferd die Lanze, zu Fuß die Hellebarde als Hauptwaffe; dazu sind sie mit Streitkolben und einem spiegelnden Rundschild ausgestattet, der selbst Magie zurückwerfen kann (wie INVERCANO). Sie tragen weiße Untergewänder, weiße Wappenröcke mit archaischen Schulterstreifen und rotgoldenen Schulterbändern, die ihren Rang repräsentieren.

Ihr Wappen, das sie auf der Brust (auf dem rotgoldenen Mantel über dem Herzen) tragen, ist das des roten Greifen über gekreuzten roten Schwertern (beim I. Banner ein Greif mit erhobenem Schwert) auf goldener Sonnenscheibe.

Sie sind sie streng militärisch organisiert und durchgehend Akoluthen; jedem Sonnenritter (Lanzenführer) steht ein Geweihter zur Seite, jedem Sonnenoberst (Kohortenführer) ein Inquisitor. Befehlshaber der Legion ist der Sonnenmarschall, der seine Order vom Lichtboten selbst erhält.

> Um in den Dienst der Sonnenlegion treten zu können, wird eine Kriegerausbildung, Erfahrung im Felde und fester Praiosglaube und unbeugsamer Wille vorausgesetzt und auch bei der Einstellung geprüft. (Bedingungen: mindestens 3. Stufe, MU 15+, GE und KK



je 13+, AG und GG höchstens 4, JZ höchstens 3, eine Nahkampffertigkeit auf 10, Selbstbeherrschung 10).
Die folgende zweijährige Ausbildung gilt als eine der härtesten ganz Aventuriens, und bei weitem nicht jeder, der in die Legion aufgenommen werden will, beendet sie. Nicht nur werden die Kampftechniken verfeinert und der Wille geschult, sondern vor allem wird das Hauptaugenmerk auf die Glaubensschulung, Etikette und die Unterweisung in ritterlichen wie praiosgefälligen Tugenden gelegt.
Steigerungswürfe während des zweijährigen Noviziats (anstelle zweier regulärer Stufenanstiege): Ringen (2), *Infanteriewaffen* (4), *Stumpfe Hiebwaffen* (4), *Lanzenreiten* (4), *Klettern* (2), *Körperbeherrschung* (4), *Reiten* (4), *Schwimmen* (2), *Selbstbeherrschung* (4), *Bekehren* (2), *Etikette* (4), *Menschenkenntnis* (2), *Orientierung* (2), *Wettervorhersage* (1), *Wildnisleben* (2), *Geschichtswissen* (2), *Götter und Kulte* (6), *Kriegskunst* (2), *Magiekunde* (2), *Rechtskunde* (4), *Fahrzeug Lenken* (2), *Heilkunde Wunden* (2), *Sinnenschärfe* (2); 1 Punkt auf *Bosparano* (erhöht automatisch das Talent *Alte Sprachen*); sowie die Talente *Lesen/Schreiben* und *Rechnen* auf einen TaW von 4, falls es der Rekrut bislang noch nicht so gut beherrscht.
Feste Boni durch das Noviziat: CH +1, 6 LP, Bonus von 2 Punkten auf die MR, Akoluthen-Status der Praioskirche.
Abzüge: Durch die feste Glaubensbildung (und drakonische Strafen beim Überschreiten entsprechender Ge- und Verbote) sinken die folgenden Talente: *Sich verstecken*, *Zechen*, *Betören*, *Gassenwissen*, *Sich verkleiden*, *Glücksspiel* und *Stimmen imitieren* um je 1 Punkt, *Lügen*, *Falschspiel* und *Taschendiebstahl* um je 2 Punkte.
An die zweijährige Rekrutenzeit schließt sich ein mindestens einjähriger Dienst in den Provinzen an, um sich dort bis zu ihrer endgültigen Legionsweihe zu bewähren. Dies kann der Dienst als Tempelwache sein, aber auch der Grenzschutz zu den Dunklen Landen, Orklanden und dem Kalifat.
Es ist zwar unwahrscheinlich, dass ein Sonnenlegionär danach noch auf Abenteuer auszieht, aber als kämpferischer Begleiter eines Inquisitors und seines Gefolges oder auf einer gefährlichen Mission zur Bergung von Tempelschätzen aus den Dunklen Landen mag ein solcher Held durchaus vorstellbar sein.

Der Orden vom Bannstrahl Praios

Entstanden im Jahre 658 v.H. auf Bestreben des Priesterkaisers Aldec Praiofold II. zur Unterstützung des Ordens der Göttlichen Kraft. Der Laienorden, der seine Hauptaufgabe darin sieht, die praiosgefällige Ordnung zu schützen und zu erhalten, wurde aufgrund seiner fanatischen und rücksichtslosen Vorgehensweise zum Schrecken der Bevölkerung und zur wichtigen Stütze der Priesterkaiser, deren Andenken in Ordenskreisen auch heute noch hochgehalten wird.
Die Bannstrahler sehen sich als Auserwählte des Götterfürsten, dem allein sie zu unabdingbaren Gehorsam verpflichtet sind, und so kommt es immer wieder einmal dazu, dass sie ihre Kompetenzen überschreiten und sich Rechtshoheit anmaßen, weil sie (allerorten) 'Gefahr im Verzug' wittern.
Der Ordensmeister wacht von der mächtigen Burg Auraleth bei Wehrheim über den Orden, der auch nach den Schlachten gegen Borbarads Horden noch über etwa 1.000 Ordensmitglieder (darunter jedoch nur ca. 80 Geweihte) verfügt und dem auch heute noch Anwärter in Scharen zuströmen. Die Ränge darunter sind militärisch geordnet; ihre Ordensniederlassungen, so klein sie auch sein mögen, sind grundsätzlich befestigt. So sind denn auch die stets in reinweiß mit goldenen Säumen gewandeten Ordensmitglieder gut gewappnet: ein langes Kettenhemd, Schwert und Dolch gehören zu ihrer Ausrüstung, aber auch die Geißel (woher ihr im Volk verbreiteter Name 'die Geißler' stammt), wissen sie zu benutzen.
Ihr Schutzheiliger ist Gilborn von Punin, dessen Todestag, der 27. Travia, höchster Feiertag des Ordens ist. Dass der Schutzheilige gegen Magie so verehrt wird, kommt nicht von ungefähr, sind doch die Bannstrahler auch heute noch jeglicher Form von Magie feindlich gesonnen. Als fanatische Prediger mit Schwert, als gnadenlose Kämpfer wider den Dunkelsinn und als Hilfstruppen der Praioskirche, so in Beilunk und Weiden, sind sie in den Zwölfgöttlichen Landen unterwegs und präsent.

Der Orden des Heiligen Hüters

Im Jahre 144 v.H. vom Praiosheiligen Arras de Mott aufgrund einer göttlichen Vision gegründeter Orden, dem sowohl Laien (Novizen und Akoluthen) als auch geweihte Brüder und Schwestern angehören (insgesamt noch ca. 200 Mitglieder).
Die wenigen Klosterburgen des Ordens liegen zumeist in abgelegenen Gegenden. Da die Vorkommnisse um Borbarads Rückkehr deutlich gemacht haben, dass das angesammelte Geheimwissen des Ordens trotz göttlichen Beistands in unbefugte Hände fallen kann, hat schon Jariel Praiotin II. dekretiert, dass dieses Wissen in der Stadt des Lichtes weitaus besser aufgehoben sei und demzufolge alle bedrohten Klöster geräumt werden und ihre Schriften nach Gareth überführt werden sollen. Noch sind nicht alle Klöster geräumt, und es wird noch einige Zeit vergehen, bis alle wertvollen Pergamente, Schriftrollen und Bücher in den sicheren Gewahrsam der Stadt des Lichtes geschafft sind. Um gemäß ihren Ordensstatuten weiterhin Wissen sammeln zu können, um es dann zu verschließen (denn zuviel Wissen, so das Credo, gefährdet die praiosgefällige Ordnung), sind Hüter aus den einzelnen Klostern in der Lichtstadt und in den Haupttempeln als Archivare eingesetzt worden, zudem stehen sie den Inquisitoren als Scriptoren zur Seite und ziehen predigend durch die Lande, auf der Suche nach Büchern und Wissen, welches es zu hüten gilt.
Auch wenn sie nicht gerüstet sind, so sind sie mit ihren mannslangen Stäben aus Bosparanienholz, deren Spitze mit einem Bernstein geschmückt ist, durchaus wehrhaft und wussten auch ihre Klosterburgen zu verteidigen.
Erkenntlich sind sie an ihren roten knöchellangen Mönchskutten: rotbraun für die Novizen, ziegelrot für die Brüder und Schwestern, scharlachrot mit golddurchwirkten Säumen für die Hüter der verbliebenen Ordensniederlassungen. Bisheriger Sitz des Hohen Lehrmeisters war das Kloster Arras de Mott an der Passstraße Lowangen-Greifenfurt, aber nach mehrmaliger Zerstörung ist hier nur noch eine kleine Gruppe praiosfrommer Wächter verblieben, während der Hauptsitz des Ordens nach Gareth verlegt wurde; weitere wichtige Klöster finden sich in der Nähe des Greifenpasses, bei Karenow im Bornland und in Glyndhaven im Ewigen Eis.
Heiliges Buch des Ordens ist Arras de Motts *Offenbarung der Sonne*.

DER BUND DES SCHWERTES: DIE KIRCHE DER RONDRA

An oberster Stelle im Selbstverständnis der Rondrakirche steht der Schutz und die Verteidigung aller zwölfgöttergläubigen Länder gegen jeglichen Übergriff dämonischer und namenloser Wesenheiten, deren Beschwörer, Paktierer und deren Anhänger. Des weiteren gilt es, die Grundsätze des ehrenvollen Kampfes zu pflegen, zu erhalten und selbst stets als vorbildliches Beispiel zu dienen.

Struktur und Hierarchie

Die wichtigste und zugleich kleinste Einheit der Rondrakirche ist der Geweihte selbst. Oft fern von seinem Tempel in Missionen unterwegs, muss der Geweihte in der Lage sein, den Willen der Göttin zu erkennen, selbständig und eigenverantwortlich zu handeln und sich dennoch der Befehlsstruktur seiner Kirche zu unterwerfen.

Novizen: Im Alter von vierzehn, nicht selten auch von zwölf Jahren tritt ein Mädchen oder Junge in die Kirche als Novize ein. Vom ersten Tage an wird mit intensiver körperlicher Ausbildung begonnen, jedoch erst nach zwei Jahren und erst wenn die Novizen mit den Prinzipien des ehrenvollen Kampfes vertraut sind, dürfen sie statt der Holzwaffen auch Übungsschwerter aus Stahl benutzen.

Akoluthen: Die Akoluthen der Rondrakirche werden 'Löwenritter' genannt, wobei diese Bezeichnung von den Geweihten der Kirche als ein Ehrentitel aufgefasst wird. So wird ein Recke, der sich in seinem Handeln als besonders ehrenhaft und rondragefällig erwiesen hat, von einem Geweihten dem Schwert der Schwerter für die Niederen Weihen vorgeschlagen. Die Niederen Weihen werden ausschließlich auf der Löwenburg zu Perricum vollzogen, wo sich auch der ehrwürdige, traditionsreiche Saal der Löwenritter befindet. In Friedenszeiten ist es Brauch, dass sich die Löwenritter in jedem zweiten Jahr auf der Löwenburg versammeln, wo die Gemeinschaft, nach vorangegangenem Tempelbesuch, gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter speist und einander Kunde aus den Ländern Aventuriens überbringt.



Priester (Knappe der Göttin): In den letzten Jahren ist es üblich geworden, die frisch geweihten Knappen der Göttin so rasch und so oft wie möglich mit verantwortungsvollen Aufträgen außerhalb des Tempels zu betrauen. Erfahrungen im Umgang mit der Bevölkerung und der weltlichen Ordnung sowie ein hohes Maß an Eigenverantwortung sollen so in den ersten Jahren nach der Weihe gesammelt werden.

Erzpriester (Ritter der Göttin): Als 'Ritter/Ritterinnen der Göttin' werden jene Geweihten bezeichnet, die nach zwölf vollbrachten Questen zur Ehre der Göttin in feierlicher, heiliger Zeremonie die zweite Weihe empfangen haben. Dabei muss jede einzelne Queste von einem geladenen Zeugen bestätigt oder mittels eines materiellen Beweises belegt werden. Diese Weihezeremonie wird für gewöhnlich von einem Tempelvorsteher durchgeführt.

Praetoren (Schwertbrüder/Schwertschwestern): In den meisten Fällen werden Ritter der Göttin mit der Leitung eines Tempel betraut, aber gerade in der letzten Zeit übernehmen auch vermehrt Knappen der Göttin dieses Amt. Ein Schwertbruder ist in erster Linie für die Ausführung der heiligen Zeremonien im Tempel verantwortlich, er kümmert sich aber ebenfalls um die weltliche Administration und die Ausbildung der Novizen in seinem Tempel. Gewöhnlich ist die Berufung zum Schwertbruder ein Amt auf Lebenszeit.

Erzpraetoren (Rote Räte): Die sechs Roten Räte bilden gemeinsam den Beraterstab des Schwerts der Schwerter, wobei jeder zugleich selbst ein hohes Kirchenamt bekleidet. So ist der *Heermeister* ist für die militärische Koordination der Kirche zuständig. Bei gemeinsamen Kampfhandlungen sind ihm sämtliche Meister des Bundes und Ordensgroßmeister direkt unterstellt. Außerdem vertritt er das Schwert der Schwerter im Zweikampf und in den Schranken des Hohen Gerichtes. Aufgabe des *Erzkanzlers* ist in erster Linie das Fortschreiben des Rondrariums und damit verbunden das Wahren der rondrianischen Traditionen. Bestens vertraut mit den alten Schriften, bekleidet er zu-

gleich auch das Amt des obersten Richters der Kirche. Vom *Siegelbewahrer* wird nicht nur sämtliche Korrespondenz des Schwerts der Schwerter und der Kanzlei der Löwenburg gelesen und gesiegelt, er pflegt auch das Verhältnis der Kirche zu den weltlichen Machthabern. Als Diplomat und Bote in höchsten Kirchenangelegenheiten wird der *Hohe Herold* eingesetzt. Die *Schatzmeisterin* verwaltet nicht nur die Finanzen der Löwenburg, sondern auch den gesamten kirchlichen Ordensbesitz. Für die Sicherheit des Schwerts der Schwerter ist der *Leibmeister* verantwortlich. Neben der zwölfköpfigen Leibwache koordiniert er ebenfalls das persönliche Gefolge ihrer Erhabenheit.

Metropoliten (Meister des Bundes): Die sechs Sennen (regionalen Herrschaftsbereiche) der Rondrakirche werden jeweils von einem Meister des Bundes verwaltet.

Patriarch (Schwert der Schwerter/Marschall des Bundes): An der Spitze der Befehlspyramide steht das Schwert der Schwerter, der höchste Rondrapriester der Kirche. Über ihm steht nur noch die Göttin selbst, der alleine er verantwortlich ist. Bestimmte hochheilige Zeremonien der Rondrakirche können nur vom Schwert der Schwerter ausgeführt werden, so z.B. den Kriegszustand über die Kirche auszurufen.

Zwei Gremien stehen dem Schwert der Schwerter zur Beratung und Unterstützung zur Verfügung: der Hohe Sennenrat, bestehend aus den sechs Meistern des Bundes, und der Rote Rat, der sich aus den sechs Roten Räten formiert. Dabei ist der Rote Rat als eine ständige Einrichtung anzusehen, während der Hohe Sennenrat nur einmal im Jahr oder auf besonderen Befehl des Schwerts der Schwerter zusammengerufen wird.

Weihegrade der Rondrakirche

Funktion	Titel (Anrede)	Fibel/weiteres Ornat
Novize	–	einfacher polierter Knopf
Akoluth	Löwenritter	—/Halskette aus polierten Silberscheiben
Priester	Knappe der Göttin (Ew. Gnaden)	einfache Schwertfibel
Erzpriester	Ritter der Göttin (Ew. Gnaden)	gekreuzte Schwerterfibel
Praetor	Schwertbruder (Ew. Hochwürden)	Löwinnenhaupt aus Silber
Erzpraetor	Roter Rat (Ew. Exzellenz)	Löwinnenhaupt aus Silber auf gekreuzten Schwertern / Löwenring mit Rubinen
Metropolit	Meister d. Bundes (Ew. Eminenz)	Löwinnenhaupt aus Gold/ Weiheschwert der Senne
Patriarch	Schwert d. Schwerter (Ew. Erhabenh.)	Löwinnenhaupt aus Titanium / Löwenhelm, Armalion, Schild der heiligen Ardare, Löwenring mit Smaragden

Die Befehlsstruktur der Rondrakirche

Die Kirche ist ähnlich dem weltlichen Lehensprinzip von persönlicher Treue gegliedert: Ein Geweihter untersteht traditionell dem jeweiligen Schwertbruder, in dessen Tempel er die Weihe bzw. zweite Weihe empfing. Der Schwertbruder wiederum untersteht einem der Meister des Bundes, während dieser schließlich dem Schwert der Schwerter Rechenschaft schuldig ist.

Die Sennen der Rondrakirche

Altes Reich (Stammburg Arivor; Meister des Bundes Nepolemo ya Torese)
Senne des Südens (Baburin; Bibernell von Hengisford)
Senne der Mittellande (Wehrheim; Brin von Rhodenstein)
Bornland (Festum; Gernot von Halsingen)
Senne des Nordens (Donnerbach; Aldare VIII. Donnerhall)
Senne des Westens (Havena; Rudraighe ui Direach)

Aufzählung in der Reihenfolge ihres Ranges nach Alter und Einfluß innerhalb der Kirche; zeitweiligen Sonderstatus besaß das *Dominium Orkenwehr* mit der Stammburg Rhodenstein, das heute aber wieder der Senne der Mittellande angegliedert ist.

Die der Rondrakirche angehörigen Orden unterstehen über ihren jeweiligen Großmeister direkt dem Schwert der Schwerter, gleich in welcher Senne der Orden seine Ordensburg unterhält. So unterstehen die Kirchenorden ebenfalls keinem nicht kirchlichen Machthaber.

Klerikal unterstehen die Löwenritter unmittelbar dem Schwert der Schwerter und weltlich dem jeweiligen Landesherren.

Bei Laienorden ist die klerikale Befehlsstruktur wie bei den Kirchenorden, jedoch unterstehen Laienorden ferner dem weltlichen Landesherren, auf dessen Land sich die Ordensburg bzw. der Stammsitz des Laienordens befindet.

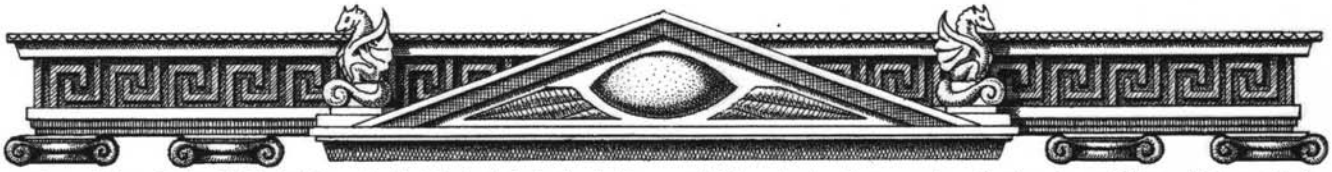
Richtungen innerhalb der Kirche

Da es in der Rondrakirche für gewöhnlich niemanden gibt, der eine Auseinandersetzung scheut, sei es verbal oder mit Waffen, konnten Zwistigkeiten innerhalb der Kirche stets sehr rasch beigelegt werden. Dieser Umstand wird zusätzlich noch von der strengen Hierarchie innerhalb der Kirche gefördert.

Allein im Umgang mit der Magie gibt es seit Bestehen der Kirche drei unterschiedliche Meinungsströmungen, die jedoch nie zu wirklichen Auseinandersetzungen geführt haben. Die sogenannten *Honoren* lehnen jegliche Anwendung von Magie und alle magische Forschung, auch die Heilung mittels astraler Kraft, strikt ab. Ein Anwender der Magie besitzt in ihren Augen keinerlei Ehre und ist eine Schande vor der Göttin. Die konservativen *Traditionalisten* akzeptieren die geistigen Fähigkeiten und das Wissen der Magier, soweit es die Wissenschaften betrifft. Aus Kämpfen aller Art, auch gegen Dämonen, sollen sie sich allerdings heraushalten, da alles Eingreifen von ihrer Seite als unehrenhaft und unrondrianisch gelten muss. Die Anhänger der dritten Gruppe, die *Salutaristen*, sind der Meinung, dass auch Magier zu rondragefälligem Handeln und Kämpfen in der Lage sind, gleichen sie doch lediglich ihre mangelnde körperliche Stärke und Gewandtheit mit ihrer überlegenen Geisteskraft aus. Nicht die natürliche Begabung eines Wesens definiert seine Ehrenhaftigkeit, sondern sein bewusstes Handeln.

Kirchliche Persönlichkeiten

Das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, gilt als eine außerordentlich weltoffene Anführerin ihrer Kirche, was ihr besonders in den konservativ geführten Sennen schon erhebliche Kritik einbrachte. Dazu kommt freilich ebenfalls, dass sie freimütig die Auffassungen der Salutaristen vertritt und mit einzelnen Magiern auch freundschaftlichen Umgang pflegt. Mit unbeugsamer Frömmigkeit und einer un-



erschütterlichen Beharrlichkeit führte sie die Kirche jedoch durch die schreckliche Zeit der Kämpfe und Schlachten um Tobrien, wobei sie ihren Geweihten ein schier übermenschliches Maß an Treue und Gläubigkeit abverlangte. Zusammen mit ihrem berühmt-berüchtigten Wagemut brachte ihr dies schließlich höchste Anerkennung nicht nur in der eigenen Geweihtenschaft ein. Nun, da die Schlacht an der Trollpforte zwar gewonnen, die Bedrohung aber längst noch nicht abgewendet ist, setzt sie mit fieberhafter Anstrengung jeden verfügbaren Geweihten und jedes nur erhältliche Geldmittel der Kirche dafür ein, die Grenzlinie zum besetzten Tobrien zu sichern und die entstandenen schmerzvollen Lücken in den Reihen der Geweihtenschaft wieder zu schließen.

Die Meister des Bundes

Schon während der langen Krankheit seines geehrten Vorgängers Dapifer ter Bredero hatte Seine Eminenz **Nepolemo ya Torese** als dessen potentieller Nachfolger die Geschicke der Senne äußerst gewandt geleitet. Die verflochtene Politik des Horasreichs ist ihm bestens vertraut, und im Bezug auf die Kirche verfolgt er, wie sein Vorgänger, einen harten, konservativen Kurs.

Ihre Eminenz **Bibernell von Hengisford** war schon immer eine Frau von außergewöhnlicher mystischer Ausstrahlung. Ihr stilles, selbstbewusstes Wesen gibt ihr den Anschein von erleuchteter Entrücktheit, was den Umgang mit ihr ungemein schwierig und zugleich so überaus reizvoll macht. Man sagt, sie stünde unter tulamidischem Einfluss den Salutaristen nahe.

Das leidige Schicksal Seiner Eminenz **Brin von Rhodenstein** wird es wohl noch lange bleiben, dass er stets der jüngste im Bund der Sennenmeister ist. Und da einem jeden noch die unglückliche Vergangenheit des jungen Mannes als Schildknappe des vormaligen verräterischen Schwerts der Schwerter, Dragosh Correnstein von Sichelhofen, vor Augen steht, hat er auch heute noch gegen die Abneigung seiner Amtskollegen zu kämpfen. Bei der Erfüllung seiner Pflichten jedoch kann man Seiner Eminenz nichts vorwerfen, vertritt er doch, wie auch die Senne des Alten Reiches und die des Nordens, eine streng konservative Kirchenlinie, und oftmals ist es lediglich sein unverfrorenes Auftreten, das den Unwillen der anderen Sennenmeister erregt.

Wie auch bei den anderen Überlebenden der Schlacht an der Trollpforte, so hat die Zeit der Kriegslager und des Kämpfens bei Sr. Eminenz **Gernot von Halsingen** ihre Spuren hinterlassen. Um gut 30 Stein Körpergewicht leichter, ist der vormals so feiste Bornländer zu einer ganz unerwartet eindrucksvollen Erscheinung gekommen. Sein in Kirchenkreisen gefürchteter Eigensinn und der trotzige bornische Lokalpatriotismus scheinen dagegen eher noch zugenommen zu haben – sehr zum Missfallen der anderen Sennenmeister freilich.

Ihre Eminenz **Aldare VIII. Donnerhall** erfüllt tapfer ihre Familienpflicht, wird das hohe Amt doch in Donnerbach seit vielen Generationen weiter vererbt. Stets ihre eigenen Taten und Absichten gewissenhaft hinterfragend, trifft man sie oft in grüblerischer und nicht selten gar in unglücklicher Stimmung an.

Ihre Eminenz **Rudraighe ui Direach** war es selbst, die ihre gefallene Amtsvorgängerin vom Schlachtfeld an der Trollpforte trug. Um den Leichnam nicht dem nachrückenden Feind zu überlassen, ließ Rudraighe ihren Zweihänder zurück und kämpfte mit der Toten über der Schulter und nur mit einem gefundenen Säbel bewaffnet weiter bis zum Ende der Schlacht. Ihre Kühnheit und oft überraschende Spontanität sind bereits bei so manchem Albernier auf Anerkennung gestoßen, ihr unerschütterlich froher Charakter hat ihr jedoch endgültig die Herzen Albernias geöffnet. Nicht unerwähnt sei dabei, dass Rudraighe ui Direach eine Base zweiten Grades des gefallenen Schwertkönigs Raidri Conchobair ist.

Die Roten Räte

Seine Exzellenz **Rondrasil Löwenbrand** (Heermeister) gehört zusammen mit dem Erzkanzler zu den größten Kritikern Ihrer Erhabenheit auf der Löwenburg. Seine harte und geradlinige Sicht der Dinge vertritt er stets mit großer Vehemenz und nicht selten sieht man ihn und Ihre Erhabenheit nach einer Sitzung in der Roten Kammer gemeinsam in die Fechthalle gehen.

Seine Exzellenz **Throgrim Sohn des Tuwar** (Erzkanzler) ist ein Angroscho, und sein oftmals mürrisches Gebaren, wenn ihn seine Pflichten aus den Gewölben treiben, wird stillschweigend geduldet, dient er doch bereits unter dem fünften Schwert der Schwerter als Erzkanzler. In ganz Aventurien gibt es niemanden, der sich so umfassend in den alten Gebräuchen und Traditionen der Kirche auskennt wie er.

Seine Exzellenz **Jaakon von Turjeleff** (Siegelbewahrer) ist stets ein sehr korrekter und äußerst gewissenhafter Mann, dessen Charakter jedoch durch einen feinsinnigen, gutmütigen Humor auf angenehme Weise aufgelockert wird. Auch wenn er wie Rondrasil Löwenbrand verbale Konfrontationen nicht scheut, so wahrt er doch auch bei den hitzigsten Diskussionen allezeit sein einwandfreies höfliches Benehmen.

Nur selten ist Seine Exzellenz **Rondred Donnerklinge** (Hoher Herold) auf der Löwenburg anzutreffen. Zumeist in kirchlichen Missionen unterwegs, hat er den Kontinent von Al'Anfa bis zum hohen Norden schon viele Male bereist. Seine Neigung zu unverblümten Äußerungen bei Ansprachen im Namen der Kirche haben ihn besonders an den Höfen des Mittelreiches zu einem berüchtigten Gast gemacht. Auch er gehört zu den Traditionalisten der Kirche.

Die aus Brabak stammende Exzellenz **Jessidora de Sylphur** (Schatzmeisterin) besitzt einen untrüglichen Scharfsinn in allen Geldangelegenheiten und ein besonderes buchhalterisches Geschick. Dies gepaart mit ihrer charismatischen, einnehmenden Persönlichkeit machen die finanzkundige Frau zu einem wahren Glücksfall für die Kirche.

Seine Exzellenz **Ucurian von Quellensprung** (Leibmeister) unterscheidet sich von seinen Amtsgenossen in erster Linie durch eine beeindruckende Ruhe und Selbstbeherrschung, die er auch im größten Schlachtgetümmel noch zu behalten versteht. Seine Aufgabe, die Erhabene im Notfall mit dem eigenen Leib zu schützen, sie dabei jedoch niemals zu behindern und am besten auch noch 'unsichtbar' zu sein, gehört sicherlich zu den heikelsten Pflichten eines Roten Rates. Seine exzellente Menschenkenntnis macht ihn dabei gleichzeitig zu einem verlässlichen Ratgeber.

Weitere Ämter

Die *Schreibkanzlei* der Löwenburg wird von Seiner Eminenz **Granus Algoniar von Honingen** geführt und sicherlich kann man ihn ohne Bedenken als den bestinformierten Geweihten der Kirche bezeichnen. Seine kirchenpolitische Weitsicht, sein scharfer Verstand und seine Unbestechlichkeit sind viel gerühmt, dagegen ist seine Unbarmherzigkeit jedoch berüchtigt. Es heisst, er gehöre dem geheimen Rat der Fünf an, jener rondrakirchenеigenen 'Inquisition', von deren Existenz man jedoch nie mehr als nur vage Gerüchte vernimmt.

Die Kirche und die Obrigkeit

Die Kirche sieht sich selbst als politisch unabhängig und allein der Göttin zum Gehorsam verpflichtet. Ihr göttlicher Schutzauftrag gilt allen zwölfgöttergläubigen Wesen, so dass die Kirche in einen Krieg

zwischen zwei Staaten, die beide die Zwölfe verehren, auf keinen Fall eingreifen wird.
Diese politische Unabhängigkeit schließt ebenfalls aus, dass ein Rondrageweihter in einem weltlichen Heer eine Führungsposition bekleidet. (Einmal ganz davon abgesehen, dass ein Rondrageweihter wahrlich nicht dazu geeignet ist, sich auf dem Kampfplatz zurückzuhalten, um die Übersicht über einen ihm unterstellten Truppenteil zu behalten; ein Rondrageweihter kämpft stets in der ersten Reihe, gibt ein Vorbild für alle Kämpfer und selbst nur das Beste.)
Traditionell lassen die weltlichen Herrscher die Standarten ihrer Heeresteile in einem der großen Rondratempel weihen.

Die Kirche und die Gläubigen

Zu den häufigsten Besuchern eines Rondratempels gehören eindeutig die Krieger. Ihnen, wie auch allen anderen respektvollen und ehrenhaften Tempelbesuchern, begegnen die Geweihten dabei mit viel Wohlwollen und nicht selten mit aufrichtiger Kameradschaft, sehen sie doch besonders in den (Akademie-)Kriegern eine Art Laienbruderschaft, die letztlich die Göttin verehren wie sie selbst auch. Der sprichwörtliche Hochmut der Rondrageweihten gegenüber den Kriegern rührt letztlich von den wenigen empörten Schilderungen derjenigen her, die dreist in einen Rondratempel marschierten, die Armbrust noch am Gurt baumelnd, vom Tempelvorsteher eine schnelle Weihe für ihr Schwert forderten und sich dann wunderten, als der Geweihte sie umgehend aus dem Tempel warf. Mit ehrlichem, respektvollem Verhalten wurde noch niemand, sei es ein Krieger, Söldner oder auch der gewöhnliche Abenteurer auf der Durchreise, eines Rondratempels verwiesen. Für den oft erbetenen Schwertsegen muss jedoch viel Zeit mitgebracht werden, denn zuvörderst wird sich der Geweihte von der Aufrichtigkeit und dem frommen Willen des Fürbitters überzeugen, um ihm sodann die Bedeutung und die Auflagen der Schwertweihe in ausführlichem Gespräch zu erläutern. Gleiches gilt ebenfalls für Offiziere und Soldaten aus weltlichen Armeen.
Dem unter dem kämpfenden Volk weit verbreiteten Waffenaberglauben tritt die Rondrakirche mit vehementer Ablehnung entgegen. Ein Schwert, von dem der Besitzer behauptet, es sei blutgierig, sollte schleunigst von einem Geweihten und notfalls auch von einem Magier untersucht werden, denn das Schwert ist das heilige Symbol der Rondra und an ihm darf kein Fehl sein.
Der Gebrauch einer Fernwaffe, besonders aber einer Armbrust, gilt als ausgesprochen unehrenhaft. Aus dem Rondrarium überliefert, ist es jedem Rondrageweihten auferlegt, eine Armbrust zu zerstören, sobald er ihrer ansichtig wird. Tatsächlich wird jedoch von so manchem Geweihten ein Auge zugedrückt, solange der Besitzer der Armbrust deren Zerstörung durch dreistes Verhalten nicht provoziert. Noch größere Waffen, wie die liebfeldische Arbalone oder gar Schiffsgeschütze tolerieren die Priester Rondras nicht in ihrer Nähe.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Die Heilige Zwölfgöttertjoste

Traditionell bestimmt das Schwert der Schwerter bei seinem Tod mit den letzten Worten seinen Nachfolger. In den Fällen, da dies nicht mehr möglich war, wird das neue Schwert der Schwerter jedoch durch das Abhalten der Heiligen Zwölfgöttertjoste ermittelt. In diesem besonderen, heiligen Turnier treten diejenigen Geweihten gegeneinander zum Kampf an, die sich nach intensivem Gebet und heiliger Meditation dazu berufen fühlen.
Für die Teilnehmer ist dies ein heiliger Akt und von tiefer mystischer Bedeutung. Der Wettkampf ist keine simple Konkurrenz um den besten Kämpfer, sondern in seinem Ausgang ein Zeichen der Göttin und Ausdruck ihres Willens, ein Göttinnenurteil. Auf die gleiche Weise wird ebenfalls die Nachfolge des Heermeisters geklärt, dessen Vorgänger durch Rücktritt oder Tod aus dem Amt schied. (Weitere Erläuterungen zur Heiligen Zwölfgöttertjoste finden sich im Abenteuer **Siebenstreich**, Seite 15f.)

Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim

Mit diesem urtulamidischen, aus dem Rondrarium überlieferten Befehl wird die Rondrakirche vom Schwert der Schwerter in den Kriegszustand versetzt. In einer heiligen Zeremonie im Tempel der Löwenburg übermittelt die höchste Geweihte in wunderbarer Verständigung diese Formel gleichzeitig an alle sechs Sennenmeister, welche unverzüglich ihre Herolde mit dem Sennenbanner nach Perricum entsenden. Wenn alle Fahnen eingetroffen sind, werden im Fahnenheiligtum auf der Löwenburg die überbrachten Sennenbanner gegen die jeweiligen Kriegsstandarten der Sennen ausgetauscht. Diese werden sodann von den Herolden zurück in die Sennen getragen und sind zudem ein für alle sichtbares Zeichen, dass die Rondrakirche sich für einen Krieg rüstet. Zugleich wird aus dem Rondratempel in Perricum in heiliger Prozession das Schwert Armalion und der Schild der Ardare auf die Löwenburg gebracht, wo die Erhabene mit diesen und dem Löwenhelm gerüstet wird, und sie so die Dreifache Wehr, das Symbol für den Kriegszustand, bilden.
Sobald schließlich über der Löwenburg zu Perricum die Kriegsflagge weht, herrscht das Kriegsrecht der Kirche und ein jeder Geweihter hat sich in dem nächstgelegenen Rondratempel einzufinden um dort seine neuen Befehle entgegenzunehmen.

Mirakel und Liturgien

Wiederkehrende Bestandteile der Liturgien Rondras: Schwerttänze und -gesänge, das eigene Blut oder das von Opfertieren, gemeinsame Schwertübungen bis zur Erschöpfung, Smaragde, Tigeraugen, Schwerter. Häufige Manifestationen bei Mirakeln Rondras sind ferner Donner, Schlachtenlärm oder Löwengebrüll oder das Zucken eines einzelnen Blitzes über den Himmel.

Die Donnernde Himmelslöwin sieht folgende Eigenschaften und Fertigkeiten eines Menschen gerne und ist bereit, sie zu fördern **(Mirakel+)**: MU, CH, GE, KK, AT, PA, Ausweichen, MR; alle (Nah)Kampftechniken, *Körperbeherrschung*, *Reiten*, *Selbstbeherrschung*, *Bekehren*, *Kriegskunst*, *Fahrzeug lenken (Streitwagen)*, *Sinnenschärfe* sowie die BF *Brettspiel*, *Heraldiker*, *Plättner*, *Waffenschmied*, *Zureiter*
Ein Graus sind ihr dagegen folgende Handlungen, die sie auch nur unwillig mit ihrer Kraft unterstützt **(Mirakel–)**: *Schusswaffen*, *Schleichen*, *Sich verstecken*, *Feilschen*, *Lügen*, *Sich verkleiden*, *Falschspiel* sowie die BF *Anatom*, *Bogenbauer/Armbruster*, *Richtschütze*

I Grabsegen für gefallene Gefährten /P

Symbole und Gesten: Bei dieser Variante des Grabsegens (S. 14) spricht die Geweihte folgendes Gebet: *"Heiliger Mythrael, herrlicher Walkür, du Weggefährte der Gefallenen, der du nach der Schlacht unter den Gefallenen die tapfersten Helden kürst, blicke herab auf dieses Kampfesfeld und lausche den Taten dieses Toten."*

Sind alle Heldentaten des Gefallenen berichtet, endet der Segen mit den Worten:

"Und so glauben wir, dass Rondra Ihre Ehre in einem jeden Schlachtgetümmel mehret und Sie die in Ihrem Namen Gefallenen zu sich führen lässt. Denn dies gilt uns als das Wort der Rondra: dass wir, die wir leben, unseren letzten Kampf noch vor uns haben und den Gefallenen dieses Kampfes nachfolgen werden. So es aber der Wille der Rondra ist, weilt er bereits an Ihrer Seite und ist eingegangen in die Hallen der Herrin."

I Grabsegen für gefallene Feinde /P

Symbole und Gesten: Über dem Grab werden die Worte gesprochen: *"Heiliger Hlûthar, glorreicher Held, der du in der ersten der Dämonenschlachten zu Ehren Rondras dein Leben gabst, Schutzpatron wieder alle dämonische Mächte, wache über diese Gräber, aus dass Ruhe herrsche in dieser Erde und keine finstere Macht dieselbe stören kann. Der Wille Rondras sei unser Befehl."*

II Donnerhall /Z

Symbole und Gesten: In einer ausladenden Geste ruft die Priesterin Rondra um ein Zeichen an.

Dauer: 2 KR

Auswirkung: Ein lauter Donnerschlag erschallt.

II Segnung des Blutes /P+P

Symbole und Gesten: Nach Gebeten und Reinigungsritualen treten die Schwörenden in den Tempel der Rondra. Nacheinander lassen die zu verbindenen Personen ihr Blut auf den Altar der Rondra tropfen, wo es sich über den gekreuzten Klingen vermischt. Danach sprechen sie die Schwurformel über ihrem Blut: *"Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes, vor Dir leiste ich dieses Gelübde: Wie mein Schwert an meiner Seite, soll [Name des Blutsbruders] an meiner Seite stehen. Aufrecht und stolz will auch ich mit ihm Kämpfen, denn sein/ihr Kampf ist auch mein Kampf. Wer [Name] fordert, der fordert auch mich, denn in Deinem Namen stehen wir uns näher als Bruder und Schwester, als Vater und Sohn, Mutter und Tochter. Meine Klinge soll [Name] dienen, und niemals wieder werde ich sie ziehen wider ihn/sie. Seite an Seite, mit dir, [Name], bis in Rondras Hallen."*

Danach spricht die Geweihte das *Rondra will es.*

Dauer: mit Gebeten und Reinigungsritual mehrere Stunden

Auswirkung: Im Kampf Seite an Seite können die Blutsbrüder/-schwestern sich jeweils einen Punkt zu Mut, Attacke, Parade und Selbstbeherrschung addieren. Zur Rettung des Gefährten aus der Not gelingen sämtliche Mutproben ohne Wurf. Das Band wird nur durch den Tod eines der beiden getrennt, was der andere im Falle des Todes im selben Moment spürt.

Anmerkung: Ein einmal geschlossener Bund gilt bis zum Tod. Kehrt einer der beiden seine Waffe gegen den Blutsbruder, trägt er das *Mal des Frevlers*. Diese Tatsache bewirkt, dass gläubige Rondrianer notfalls zu ihren verbrecherischen Partnern stehen, da eine Entscheidung für den Gefährten sich nicht zurücknehmen lässt. Eingebettet in das Ritual der *Zwölf Angriffe und der Zwölf Wehren* wird diese Liturgie auch im rondrianischen Ehebund verwendet.

II Heiliger Befehl /P

Symbole und Gesten: Die Geweihte zieht das Schwert und legt es dem Betreffenden auf die Schulter (oder deutet auf ihn). Dabei spricht sie in einem Gebet an Rondra den Befehl.

Dauer: ca. 10 KR

Auswirkung: Die betreffende Person befolgt einen Befehl der Priesterin. Der Befehl muss rondragefällig sein (also keine Attacke von hinten oder der Seite), kann aber der Person durchaus das Leben retten ("Verlasse das Schlachtfeld sofort"), wenn die Umstände das zulassen, sie z.B. keine Kämpferin ist o.ä. Die Stimme der Priesterin erscheint zudem lauter und dringt über größere Distanz.

Anmerkung: Bei verbrecherischen Rondrianern, die zur Aburteilung nach Perricum geschickt werden, oder Bußgängern verzichtet man wenn möglich auf diese Liturgie, da der freie Gang bereits ein Teil der Buße ist. Allein bei Abtrünnigen greift man zu diesem Mittel. Die Liturgie dient hauptsächlich der Bewahrung der Autorität des Priesters gegenüber Ungläubigen oder Aufsässigen.

II Ehrenhafter Zweikampf /P+P

Symbole und Gesten: eine Aufforderung zum Duell und meist der gesungene Choral der Heiligen Ardare: *"Dir zu Ehren kämpfe und streite ich. Dir zu Ehren nur in Deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb, Dir zu Ehren ich sterb, Dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"*

Dauer: ca. 12 KR

Auswirkung: Die Geweihte zwingt ihr Gegenüber und alle möglichen Eingreifer auf beiden Seiten zu einem Ehrenhaften Zweikampf, will sagen, Einer gegen Einen, keine Schläge von der Seite oder von hinten, keine Schläge gegen unbewaffnete oder unbewehrte Gegner. Meist werden diese heiligen Duelle bis zum Tode gefochten.

II Weihesegen der Waffe /P

Symbole und Gesten: Nach eingehender Prüfung der Eignung von Waffe und Träger kniet der Fürbitter vor der Geweihten nieder. Sie richtet Auge und Waffe gen Alveran und betet: *"O glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampf für die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke."*

Die Geweihte senkt ihren Blick auf den Fürbitter und fährt fort: *"Mit diesem Schwert bezeichne ich deine Stirn ...",* (dabei führt die Priesterin den Kreuzpunkt des Schwertes an die Stirn des Gläubigen) *"damit du dein Schwert niemals unrechtens führst; deinen Mund ...",* (damit führt sie den Kreuzpunkt an seinen Mund) *"damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust ...",* (die Geweihte führt den Kreuzpunkt an die Brust des Bittstellers) *"auf dass in ihr der Mut nie erlösche."*

Dann richtet sie die Klinge und ihren Blick wieder gen Alveran: *"Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Schwert die Kraft, sowohl dem namenlosen als auch dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seinem Träger den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft deines Schwertes, zu deiner Ehre allein, zu überwinden. Segne, oh Herrin, diese Klinge, denn zu Deinem größeren Ruhm soll sie fechten."*

Und mit einem *„Rondra will es"* gibt sie die Klinge an den Träger zurück.

Dauer: mit Prüfung der Würdigkeit des Trägers mehrere Stunden

Auswirkung: Die Waffe ist in der Lage, jede unheilige Kreatur zu verletzen (Dämonen, Untote), solange sich der Träger rondragefällig verhält, maximal jedoch einen Mond (es sei denn, der Meister legt dies anders fest). Gegen Untote nutzt sie jedoch nur mit ihrem normalen Schaden (ein geweihtes Florett wird also kaum in der Lage sein, einem Skelett zu schaden). Für die Dauer der Weihe ist die Waffe unzerbrechlich.

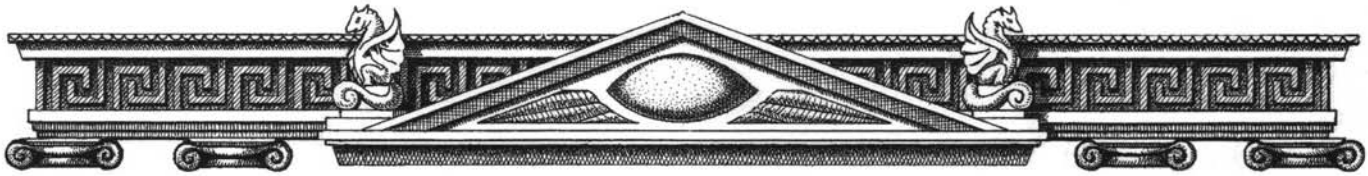
III Thalionmels Schlachtgesang /G

Herkunft: Neetha, Perricum

Symbole und Gesten: Mit einem gesprochenen oder gesungenen Gebet und dem Willen, für die Herrin Rondra zu sterben, ist diese Liturgie vollbracht.

Dauer: 1 KR

Auswirkung: Die Priesterin spürt keinen Schmerz durch erlittene Wunden, gewürfelte Patzer werden ignoriert, zudem erhält sie einen Aufschlag von 5 Punkten auf ihre Attackefertigkeit. Selbst



wenn alle Lebenspunkte verloren sind, kämpft die Geweihte weiter, bis ihr letzter Feind tot ist (oder der Meister befindet, dass Rondra sie zu sich ruft).

IV Weihesegen der Wehr /P

Symbole und Gesten: ein ähnliches Ritual wie beim Waffensegen
Dauer: siehe *Weihesegen der Waffe*
Auswirkung: Die solcherart gesegnete Rüstung (maximal ein Kettenhemd bzw. Plattenpanzer) verdoppelt ihren Rüstungsschutz. Fernkampfangriffe und unrondrianische Attacken erzielen gar keine Schadenspunkte. Zudem wird die Rüstung nicht kaputtgehen, solange der Segen auf ihr liegt.

V Segen des Heiligen Hluthar / PPP

Herkunft: Gareth
Symbole und Gesten: Mit flammender Rede, bisweilen auch dem *Choral der Heiligen Ardare*, ermutigt die Priesterin die Herzen des Heeres.
Dauer: mindestens 2 SR
Auswirkung: Alle, die die Priesterin hören (und ihre Stimme trägt auf wundersame Weise bis zum letzten des Heeres), werden in ihren Herzen gestärkt und ermutigt (siehe die *Segnung der stählernen Stirn*).

IV Segnung der Schlacht /PPP

Die Priesterin spricht den *Geronssegen*: *"Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges, es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes, es erleuchte uns Rondra, Löwin unter den Zwölfen. Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles und unser Glaube, der als ein eherner Schild vor uns steht. Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl."*
Dauer: mind. 12 KR
Auswirkung: Sämtliche Kämpfer einer Schlacht, ob initiiert oder nicht, verhalten sich unwillkürlich den Regeln des rondragefälligen Kampfes gemäß. Allein Dämonen, andere unheilige Kreaturen und Paktierer des Belhalhar sind davon ausgenommen. Selbst Tiere kämpfen nach Art der aventurischen Löwen.

VI Großer Weihesegen der Waffe /PPP

Symbole und Gesten: Siehe *Weihesegen der Waffe*. Die Geweihte führt die Gesten stellvertretend für alle durch, die sie aber meistens nachahmen.
Dauer: mit Gebet min. 2 SR.
Auswirkung: Sämtliche Waffen des Heeres werden geweiht (bzw. eine von jedem Kämpfer).

Symbolik der Rondrakirche

Darstellung der Göttin: stattliche Kriegerin in antiker bosparanischer Rüstung, bestehend aus Sturmhaube mit Rosshaarkamm, Kürass, kurzem Streifenschurz und Arm- und Beinschienen; in klassischen Kettenrüstung mit Wappenrock; mit einer einfachen, faltenreichen Toga bekleidet, das Haupt in die Ferne blickend, von langen, sturmzerzausten Locken umweht und auf ein Zweihandschwert gestützt ('Die Wächterin auf Alverans Zinnen'); Rondra als *Löwin*.
Das **Schwert** in allen seinen Varianten ist die heilige Waffe der Rondra, und steht damit als Symbol für die göttliche Kraft, die die Welt von allem Übel reinigt. In einer allmonatlichen Weihezeremonie wird die Klinge jedoch von der Priesterin in Bocksblut geheiligt, so dass die Klinge allein durch Rondras Wirken (oder finstere dämonische Mächte) zerbrechen wird.
Tracht der Geweihten: das Kettenhemd und darüber der rot-weiße Wappenrock mit der Fibel. Darüber hinaus hat fast jeder Tempel seine eigenen kleinen Besonderheiten in der Kleiderordnung. Sei es, ob das Kettenhemd lang oder kurz ist, stahlblank oder bronziert, ob zusätzlich Arm- und Beinschienen, ein Kettenkragen oder gar ein Kürass über dem Kettenhemd getragen werden. Besonders an der Form, dem Muster und dem Wappen des Wappenrocks lassen sich die einzelnen Tempel und Orden voneinander unterscheiden. Einheitlich ist letztlich nur die Wahl der Farben, und selbst die Fibeln werden jeweils in den Sennen hergestellt, so dass auch deren Machart Auskunft über den Weiheort des Geweihten geben kann.
Weihenamen: Mit ihrer Weihe wird der Knappin der Göttin ein Namenszusatz (z.B. 'von Arivor') verliehen, denn diese Ergänzung des Namens bezeichnet den Tempel der Weihe eines jeden Dieners der Rondra. Den eigenen Familiennamen in der Öffentlichkeit weiterzuführen ist nicht untersagt, innerhalb der Geweihtenschaft ist es unter den einfachen Geweihten jedoch eher unüblich. Dem Vornamen nachgestellt wird dabei in kirchlichen Belangen meist der 'Schwertname' der Priesterin, was die Vereinigung von Mensch und Klinge verdeutlicht.
Edelsteine: An vielen Stellen ist im Rondrarium die Rede vom herrlich gleißenden Grün der Augen Rondras, und auch Mythraels Augen sollen von solch überderisch grüner Farbe sein, dass allein der *Smaragd* auf Dere diese Farbe wiedergeben kann. Der Smaragd wird von den Rondrageweihten gerne als Schmuckstein für Schwerter, Ringe und Amulette verwendet. So soll der wachende Blick der Göttin auf den Geweihten erbeten werden und er zugleich in dem göttlichen Grün neuen Mut schöpfen können.
Pflanzen, Kräuter und Zahlen: Die der Rondra heiligen Pflanzen sind die *Steineiche*, die *Schwertlilie* und die *Feuerlilie*. Tatsächlich können einzelne Exemplare dieser Gattungen eine hohe kultischen Bedeutung erlangen, nicht selten liebt es die Göttin, an bestimmten Stellen diese Pflanzen als Zeichen und Mahnmal wachsen zu lassen. Auch die 'Flammende Eiche vom Rhodenstein' während des Orkensturms war ein direktes Zeichen der Göttin. Der echte *Safran* aus der Amazonenburg Kurkum galt vor deren Fall als liebstes Gewürz der Göttin.

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Mythrael

Seit den Schlachten um das besetzte Tobrien ist besonders Mythrael, der Walkür, bei den einzelnen Geweihten zu großer Verehrung gekommen. Viele Gefallene wurden von den nachrückenden schwarzen Horden noch auf dem Schlachtfeld zu unheiliger, willenloser Existenz wiederbelebt und gegen ihre eigenen Gefährten erneut in den Kampf geschickt. Ihr Seelen konnten nicht in Borons Hallen gelangen und waren zu immerwährenden Qualen in den Niederhöllen verdammt.
Diese Vorstellung ist freilich nicht nur für den gemeinen Soldaten, sondern speziell für den Rondrageweihten mit dem größten Schrecken behaftet, und so wurde verstärkt Mythrael geopfert, damit der die Gefallenen auf dem Schlachtfeld rechtzeitig finden und in Rondras Hallen geleiten kann. Inzwischen hat sich daraus ein regelrechter Götterkult um den Erz-Alveraniar entwickelt, den die Kirche zwar toleriert, seine Entwicklung aber auch sehr aufmerksam beobachtet.

Famerlor

Der löwenhäuptige Drache ist der Mythologie gemäß Gemahl der Rondra und Vater Kors. Zwar gibt es einige wenige, die sich seinem Namen verschrieben haben, doch fristen diese in ihrer Opferbereitschaft meist ein kurzes Leben (der Orden des Heiligen Famerlor gilt als erloschen, sein Buch, das *Drakologikon*, als verschollen; einige Hadjinim-Orden im Raschtulswall gelten als Krieger im Namen Famerlors. Famerlor gilt als Kriegsherr der Drachen und Lindwürmer und Wächter des Alveranischen Tores, meist wird er von Gläubigen jedoch als Schirmherr gegen Magie und Legitimator im Kampf gegen den Einsatz derselben im Allgemeinen und speziell im Kampf herangezo-

gen – denn galt nicht Famerlors Feind Pyrdacor als einer der machtvollsten Zauberer Deres?

In den letzten Jahren hat aber auch die Verehrung einiger Heiliger enorm an Bedeutung gewonnen, so z.B. die Verehrung des Hl. Hlûthar als Schutzherr gegen dämonische Mächte, die der Hl. Thalionmel als vorbildliche Streiterin gegen übermächtige Feinde und ebenfalls die Verehrung der Hl. Yppolita, Schutzherrin der geduldigen Wacht und gegen die dämonischen Kräfte von Eis und Frost. Viele neuere rondrianische Kirchenorden wurden in deren Namen gestiftet und die Heiligen zu Schutzpatronen des jeweiligen Ordens auserkoren. Weitere Heilige finden Sie in den **Göttern des Schwarzen Auges**, Seite 40.

Heilige Talismane und Artefakte

Die Dreifache Wehr
Als Dreifache Wehr wird das Kriegsornat des Schwerts der Schwerter bezeichnet, welches nur im Kriegsfall in einer heiligen Zeremonie angelegt wird. Sie besteht aus dem *Löwenhelm*, dem Zweihandschwert *Armalion* und dem *Schild der heiligen Ardare*, einem leichten, handlichen Wappenschild, der an einem Schultergurt auf dem Rücken getragen wird.

Armalion
Geschichte: Zum ersten Mal wurde Armalion von der Heiligen Ardare auf den Stufen des Garether Tempels während des Erntefest-Massakers gerufen, sein Ursprung ist unbekannt. Heute ist Armalion für die Kirche die höchste und zugleich heiligste Kultwaffe. Es wird nicht nur zu allen hohen Kirchenzeremonien eingesetzt, sondern auch in der Schlacht vom Schwert der Schwerter zum Kampf benutzt.
Gestalt: Das prächtige Zweihandschwert wurde aus Zwergensilber und Titanium geschmiedet und ist mit Rubinen und Rotgold reich geschmückt.
Kräfte: Der Hieb dieses Schwertes verursacht schweren Schaden, der von keiner Rüstung und auch nicht auf magische Weise abgehalten werden kann. Jeder Tempelvorsteher wird bei seiner Amtsweihe in die heiligen Worte eingeweiht, mit denen er in der Lage ist, Armalion auf wundersame Weise zu rufen. Allerdings darf dies ausschließlich zur Verteidigung eines Tempels geschehen. Es kennen aber nicht nur die Schwertbrüder und -schwestern diese heiligen Worte, sie dürfen auch als außerordentliche Auszeichnung an einen zweifach Geweihten, einen Ritter der Göttin, weitergegeben werden. Sobald über der Löwenburg zu Perricum die Kriegsflagge weht und das Schwert der Schwerter die Dreifache Wehr anlegt, um in den Krieg zu ziehen, herrscht jedoch das Kriegsrecht der Kirche, und keinem Geweihten ist es erlaubt, das heilige Schwert zu rufen, bis die Kriegsflagge wieder eingeholt wird. Es heißt, dass es auch heute noch der exakte Wortlaut der Heiligen Ardare ist, mit dem die heilige Waffe gerufen werden kann.

Wundersame Rüstung
Geschichte: Herkunft und Geschichte der Wundersamen Rüstung sind gänzlich unbekannt. Einzig, dass sie in den beiden Orkkriegen mittels Großer Wunder herbeigerufen wurde, um einen Geweihten bei der Verteidigung Unschuldiger gegen eine mordende Übermacht unverwundbar zu machen. Aufbewahrt wird dieses Artefakt im Rondratempel zu Donnerbach.
Gestalt: Die Rüstung besteht aus einem Kürass aus Silber und Kupfer, ähnlich der antiken Rüstungen aus dem alten Bosparan. An den Kürass schließt ein kurzer Streifenschurz aus hellem Leder an, auf den kupferne Löwentatzen aufgenietet sind. Arm- und Beinschienen und auch der herrliche Helm mit rotem Helmbusch bestehen aus Silber. Alle Metallteile sind dazu noch über und über mit feinen Gravuren verziert.
Kräfte: Der Träger der *Wundersamen Rüstung* empfindet keinen Schmerz und die Wunden werden durch die Wirkung der Rüstung zusammengehalten. Wird die Rüstung später jedoch abgelegt, brechen die Wunden auf, wie sie es auch unter normalen Umständen getan hätten. So starben dann auch zwei der drei bisherigen Träger der Rüstung nach gewonnenem, beispiellosem Kampf.

Orden und Laienbruderschaften

Traditionelle Orden

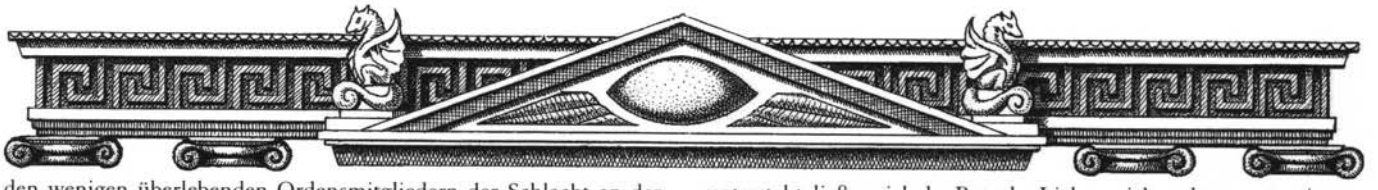
Alle klassischen Rondraorden haben in den Abwehrschlachten gegen die Borbaradianer, von der Verteidigung Mendenas bis hin zur Schlacht an der Trollpforte gefochten – und fast alle haben Verluste von zwei Dritteln bis neun Zehnteln ihrer geweihten Brüder und Schwestern erlitten, so dass alle diese Orden momentan bedacht sind, ihre Organisation zu straffen, ihre Wunden zu lecken, dass sie baldmöglichst wieder schlagkräftig auf dem Felde erscheinen.

Orden der Heiligen Ardare zu Arivor
Die Ardariten haben in den vergangenen Schlachten katastrophale Verluste hinnehmen müssen und von allen Orden haben sie die meisten Gefallenen zu beklagen, jedoch ist abzusehen, dass sie sich auch rascher als die meisten wieder davon erholen werden. Als einer der ehrwürdigsten Rondra-Orden gehören seine Mitglieder mit zu den strengsten Verfechtern alter Traditionen.

Heiliger Orden zur Wahrung vom Rhodenstein
Die Rhodensteiner Ritter kämpften nicht nur unerschrocken, wie alle Geweihten der Rondra, stets in vorderster Linie, sondern sie kamen auch stets nach den Kämpfen ihrer selbstauferlegten Pflicht nach, die Kampfverläufe genauestens zu verzeichnen und so den zukünftigen Generationen zur Ehre der Göttin zu erhalten.

Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige
Den wenigen Überlebenden des Heilig-Blut-Ordens wurde von ihrem Ordensgroßmeister und Hohen Herold der Rondrakirche Rondred Donnerklinge befohlen, erst einmal auf der Löwenburg in Perricum zu bleiben. Nur fünf Geweihte kehrten nach Salzsteige zurück, um sich um die Ordensburg zu kümmern.

Orden der Schwerter von Gareth
Nachdem sich der Orden von seiner vormaligen Verbundenheit zum Mittelreich und dem Schutz des Kaiserhauses zugunsten einer rein klerikalen Stellung gelöst hatte, ist der ehemals kirchenpolitisch umstrittene Orden inzwischen zu einem unverzichtbaren und verlässlichen Bestandteil des rondrianischen Schwertbundes geworden. Derzeitige Großmeisterin ist die tapfere Cleo Ptolemansuni, die gemeinsam mit



den wenigen überlebenden Ordensmitgliedern der Schlacht an der Trollpforte wacker gewährleistet, dass der Orden auch weiterhin seinen klerikalen Verpflichtungen nachkommt.

Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita

In fieberhafter Eile wurde nach der Schlacht an der Trollpforte dieser neue Orden gleichsam aus dem Nichts heraus gegründet. Entlang der Grenze zum besetzten Tobrien und Ostdarpatien wurden die Ruinen alter Burgen und Schutztürme von zahllosen, eiligst von der Kirche angeheuerten Handwerkern aus- und umgebaut. Teilweise wurden sogar ganz neue Wehranlagen errichtet, so dass nun eine Kette von rondrianischen Wehrtempeln an den Pässen und entlang der Misaauen die zwölfgöttlichen Lande vor feindlichen Übergriffen schützen soll.
Als das persönliche 'Steckenpferd' des Schwerts der Schwerter erhält dieser Orden zur Zeit alle nur erhältlichen kirchlichen Geldmittel, und jeder geeignete und verfügbare Geweihte des Schwertbundes wird dem neuen Orden unterstellt. Obwohl der neue Orden der Rondrakirche untersteht, ließ es sich der Bote des Lichtes nicht nehmen, gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter jeden einzelnen der Wehrtempel einzusegnen, so dass diesen Bauten der größtmögliche Schutz gegen dämonische Übergriffe zuteil wurde. Auch die Reichsregentin Emer erklärte sich bereit, der Rondrakirche im Bezug auf die Besitzverhältnisse um die neuen Wehrtempel großzügig entgegenzukommen. Zum Ordensgroßmeister ist Rondrasil Löwenbrand, der Heermeister der Rondrakirche, ernannt worden.

Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra

Der Laienorden formierte sich ursprünglich aus den Überlebenden des Freiwilligenbanners 'Rondras Zorn', welches so tapfer im Greifenzug gegen den Endlosen Heerwurm gestritten hatte. Die Mitglieder sehen sich selbst als weltliche Wächter, die aufmerksam die Geschehnisse auf Aventurien beobachten wollen, um rechtzeitig zu warnen und einzugreifen, bevor sich erneut finstere Mächte zu ungeahnter Stärke formieren können.

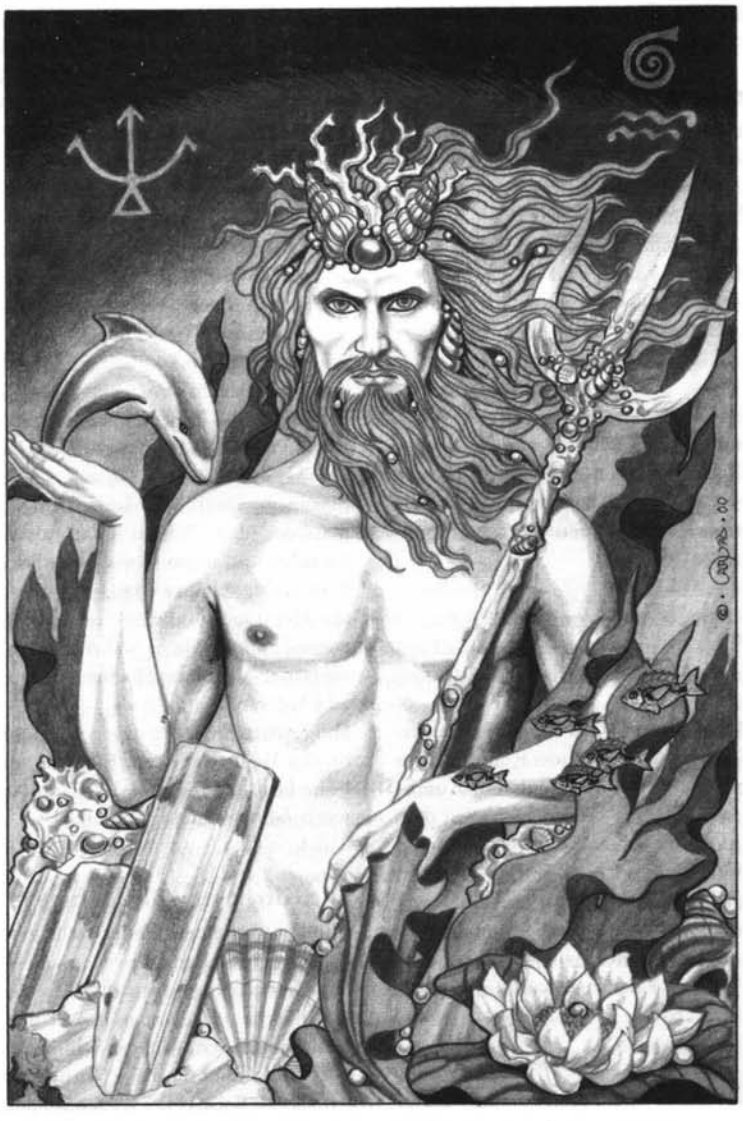
Die Kirche der Amazonen

Als die Tulamidin Ayla al'Yeshinna die Frauen Almadas um sich scharte, um gegen die Priesterkaiserschaft und ihre Schergen zu ziehen, da schlossen sich ihr auch einige Priesterinnen der Göttin an. Enttäuscht nicht nur von den Dienern des Sonnengottes, sondern auch von der Rondrakirche, die sich den Praiospriestern unterordnete und ihnen nicht einmal einen vernünftigen Widerstand entgegenzusetzen in der Lage war, schworen die Kriegerinnen und Priesterinnen dem Kult der Zwölf ab und traten sozusagen gemeinschaftlich aus der Kirche aus. Statt dessen sahen sie Rondra als höchste Göttin an, die zwar nicht über die anderen herrscht, ihnen aber an Ehrenhaftigkeit und Herrlichkeit weit überlegen ist (weshalb so manche junge Kriegerin, die die Burg zum ersten Mal verlässt, über die anderen Elf nicht viel mehr weiß als den Namen und den zugeordneten Aspekt).
Dieser Glaube hat sich, wenn auch nicht mehr ganz so extrem, bis heute gehalten. Die Priesterinnen der Amazonen, die die weiße schreitende Löwin auf rotem Mantel zu dem Weiheschwert tragen, unterstehen nicht dem Schwert der Schwerter, sondern der Hohepriesterin der Amazonen. Die wiederum ist zwar die höchste Geweihte des Volkes, empfängt jedoch trotz alledem Weisungen von der Hochkönigin. Priesterinnen sind den Offizierinnen an Rang gleichgestellt, zweifach Geweihte gelten allerdings in *religiösen* Fragen als der Burgkönigin an Befehlsgewalt gleich. Bei den Amazonen gibt es keine *Knappen* oder *Ritter* der Göttin. Eine einfach Geweihte wird als *Löwin der Herrin/Donnernden/Rondras* bezeichnet, zweifach Geweihte tragen den Titel einer *Blutlöwin*, da die archaischen Riten des Kultes so manches Blutopfer eines erjagten Tieres oder getöteten Feindes umfassen. Die Blutlöwinnen sind zudem befugt, Kriegerinnen, die Kapitalverbrechen (wie Angriff auf oder Mord an einer Geweihten, Entweihung eines Tempels etc.) begehen, zu verurteilen und notfalls zu richten.
In jeder Burg gibt es meist eine, höchstens zwei Blutlöwinnen und drei bis vier Löwinnen, auch wenn in der letzten Zeit einige Kriegerinnen von Rondra in die Weihe berufen wurden, die es als ihr erklärtes Ziel sehen, die Mactaleänata (siehe **Unter der Dämonenkrone**, Seiten 100, 104, 110 und 111) zu bekämpfen und zu vernichten. Unter Amazonen ist es jedoch nicht unüblich, selbst den Segen der Göttin zu erflehen, wozu in kleinen Trupps dann meist jede einzelne einmal das Wort ergreift, um Ihr Augenmerk auf sich zu ziehen – wenn sie meint, dessen wert zu sein.
Die Amazonen verehren hauptsächlich die wilde, mystische Seite der Göttin, die sich ihnen in Sturm und Gewitter offenbart, um ihr auserwähltes Volk zum Ruhm zu führen, die Ihren Kampfgeist, Ihre Herrlichkeit, Ihre Eleganz in Leib und Geist verkörpern. Durch diese fanatische Sicht reagieren viele Priesterinnen (und normale Amazonenkriegerinnen) mit Widerwillen, wenn sie in der 'Zivilisation' zum ersten Mal einen der Leuin geweihten Mann sehen ... Denn natürlich sehen es die Priesterinnen in noch höherem Maße als ihre Pflicht an, der Göttin einen schönen und eleganten Kampf zu liefern – sei dies nun im Übungsgefecht oder Ernstfall. Wie die jungen Löwinnen spielen sie deshalb mit der Kontrahentin (oder dem Gegner) und zögern Sieg oder Niederlage lange hinaus, um der Herrin ihre und die Kunst des Gegners beweisen zu können.
Hochkönigin der Amazonen und somit formell Oberste des Kultes (denn eine jede Königin gilt als Auserwählte Rondras) ist Thesia Gilia von Kurkum, die ihrer Mutter Yppolita auf dem erneuernden Weg in die Zukunft folgt; Hohepriesterin des Volkes ihre Base Ayla Ylarsîl von Donnerbach, eine der letzten Überlebenden von Kurkum, die, obwohl nicht unter Amazonen aufgewachsen, die alten Traditionen hochhält.

Startwertmodifikatoren (ausgehend von der Amazone):
Schwerter +2, Zweihänder +2, Schusswaffen –2, Ringen –2, Fährtensuchen –1, Fallenstellen –1, Pflanzenkunde –1, Alte Sprachen +2 (Ur-Tulamidya), Kriegskunst –1, Lesen & Schreiben +1, Rechtskunde +1, Musizieren –2, Singen +1, Prophezeien +2
Es besteht die Möglichkeit, für 10 Steigerungsversuche vor Spielbeginn die Berufstalente Plättnerin oder Waffenschmiedin auf 4 zu erlernen. Rondrageweihte der Amazonen steigern ihre Talent-, Lebensenergie- und Karmaenergiewerte wie eine normale Geweihte.

DIE BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN: DIE KIRCHE DES EFFERD

Rhythmus und Sinn von Kommen und Gehen der Meeresflut, des Regensegens oder -fluches, der entsetzlichen Stürme auf See und an Küsten oder die gleichermaßen katastrophale Flaute, die Dürre der Wüsten und die herrlich glitzernden und Fruchtbarkeit spendenden Lebensadern des Landes, die Flüsse – dies alles sind Ausprägungen des Antlitzes Efferds, der nicht von ungefähr der *Launenhafte*, der *Unberechenbare*, aber auch *der Wilde und der Sanfte* genannt wird. Die Efferdkirche müht sich um eine Besänftigung dieses sprunghaften Gottes, um sichere Wasserstraßen zu begünstigen und efferdgefällige Handwerker wie die Fischer, Seeleute, Bootszimmerleute u.a. zu schützen.



Struktur und Hierarchie

Im Zentrum der Kirche stehen die Wasserflächen, seien dies Flüsse, Seen oder Meere, gar Oasen. An diesen Orten werden Tempel errichtet, deren Vorsteher je nach Laune des Unergründlichen wechseln. Diese Horte der Verehrung an Wasser, Wind und Wellen stellen die Kernbereiche einer Kirche dar, die zwar hierarchisch aufgebaut ist, sich jedoch über die heilige Individualität des einzelnen Priesters definiert.

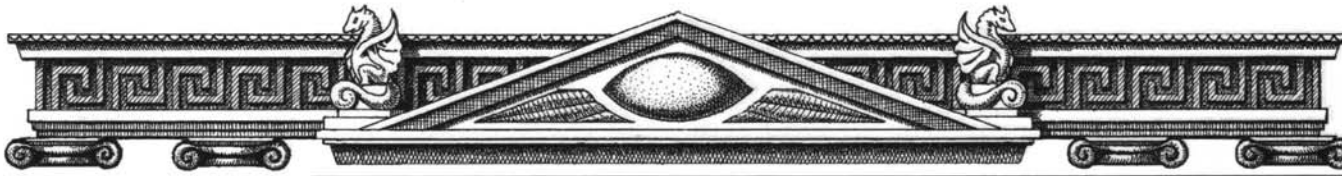
Novizen: Die Novizen der Efferdkirche werden nach ihrer Tracht *Graulinge* genannt. Für die Kinder im ersten Jahr des Noviziates verwenden die fortgeschrittenen Novizen im westlichen Aventurien allerdings gerne *Heuler*, wie man in Thorwal auch junge Seehunde nennt ...

Akoluthen: Bisweilen empfangen Hafenmeister, Leuchtturmwächter oder besonders erfolgreiche Fischer, aber auch Zimmerleute und Netzknüpfer die niederen Weihen, um als Laiendiener zu gelten. Für die Akoluthen des Efferd gibt es keine feste Bezeichnung, stattdessen stellen sie den Ehrennamen *Efferdlieb* hinter ihren Vornamen.

Priester: Die *Gefährten von Wind und Wogen* sind für die täglichen Dienste rund um das Wasser zuständig. Die Segnung von Booten und Netzen, des eingeholten Fangs, Fürbitte für gutes Wetter und sichere Überfahrt, Gebete für die Seelen der Verstorbenen und ihre Angehörigen gehören zum weniger mystischen Alltag, während das Studium von Wind und Wellen Einblicke in das unergründliche Mysterium des Gottes gewährt. So sind denn Vorhersagen über das Wetter von alten, weisen Geweihten kein Frevel an Efferd – schließlich versuchen sie nur, einen Teil des Herren zu ergründen, der seine Meinung ja auch stets wieder ändern kann.

Tempelvorsteher (Praetoren): Diese *Bewahrer von Wind und Wogen* sind, anders als in anderen Kirchen, ihren Untergebenen selten effektiv hierarchisch übergeordnet. Zwar ist die Hierarchie von oben nach unten so fester Bestandteil des Efferdkultes, wie der Fluss mit seinem Quell beginnt und sich in unendlich viele Arme spaltet, die schließlich alle in das Meer münden. Doch wie der Launische nicht Zorn noch Güte zügelt, lassen auch seine Priester ihrem Temperament freien Lauf, so dass es bisweilen zu lautstarken, je nach Gefilde und Thema auch handgreiflichen Auseinandersetzungen kommt, in denen dem Bewahrer deutlich die eigene Meinung klargemacht wird. Die Entscheidung jedoch liegt schließlich bei ihm.

Metropoliten: Beständig wie das Meer oder der Fluss sind die *Meister der Brandung* bzw. *der Flüsse*, deren Regionen *Ifirns Ozean* (Thorwal), *Meer der Sieben Winde* (Harben), *nördliches Perlenmeer* (Festum), die *Golfgebiete* (neuerdings Zorgan), *Kaucatan* (Thalusa), *Südmeer* (Brabak) und *Albenhus* (Binnenland) sind. Diese so ursprüngliche Kirche stellt die Meister jedoch nicht zur Herrschaft über ihre Tempel ab, sondern trägt ihnen die Funktion des übergeordneten Richters an. Gerade im Falle des immer zweideutigen Seerechtes, wo chorhopsche Schiffe unter havenischer Flagge in alanfanischen Gewässern mit tulamidischer Besatzung fahren, werden die Meister der Brandung als übergeordnete Rechts- und Beurteilungsinstanz gerufen, deren Empfehlungen schon so manchen Konflikt gelöst haben. Für die innerkirchliche Schlichtung sind sie allerdings mindestens ebenso nötig, um



Streitereien und Missverständnisse zwischen den Tempeln zu beruhigen.

Patriarch: Der *Hüter des Zirkels* schließlich gilt als höchster Eingeweihter in die Mysterien Efferds, als jene Person, die den Unergründlichen am ehesten zu verstehen vermag – in der Kirche ein fast halbgottähnliches Attribut, zumal der Hüter als direkter Auserwählter gilt. So geht mit dieser Würde denn auch ein geradezu kryptischer Geisteszustand einher, und niemand vermag zu sagen, was der Hüter warum als nächstes zu tun gedenkt.

Weihegrade der Efferdkirche

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize	Grauling	graue Leinenrobe
Akoluth	'Efferdlieb'	Ehrenname, Delphintätowierung auf dem Handrücken
Priester	Gefährte von Wind und Wogen	Kragen- und Gürtelschmuck aus Schildpatt und Perlmutt
Praetor	Bewahrer von Wind und Wogen	Manschetten und Stirnband aus Blutrochenhaut
Metropolit	Meister der Brandung/des Flusses	Tiara aus Schildpatt und Walbeinarmreifen
Patriarch	Hüter des Zirkels	schildpattbeschlagene und perlenverzierte Robe, Tiaraaus Blutrochenhaut, Delphinstab

Richtungen innerhalb der Kirche

Innerhalb der Kirche des Efferd existieren hauptsächlich regionale Unterschiede. Die thorwalschen Efferd-Diener erkennen ihren Gott als obersten Richter, den anzubeten so viel Sinn hat, wie sich zu wünschen, die Sonne würde nie mehr scheinen. Als Mittler gilt ihnen hier der Efferdsohn Swafnir. Von der 'durchschnittlichen' Verehrung in den güldenländisch geprägten Landen unterscheiden sich die tulamidischen Gebiete, in denen Efferd sehr zwiespältig verehrt wird, da man in seiner Launenhaftigkeit eine gewisse Grausamkeit sieht (Khunchom) oder ihn gar als Fruchtbarkeitsspender für Reis und Fischfang anbetet (Thalusa).

Als echte Strömung innerhalb der Kirche lassen sich, wie in jeder anderen auch, die Mystiker von den Pragmatikern unterscheiden. Während die einen versuchen, dem Gott in Wind und Wellen nah zu sein, segnen die anderen Schiffe ein oder stellen sich konkret in den Kampf gegen die Herrscher der Blutigen See. Doch die meisten Priester vereinen von beiden Seelen etwas in ihrer Brust.

Kirchliche Persönlichkeiten

Efferdan ui Bennain

Früher galt Efferdan als unauffälliger Träumer und verbohrter Gelehrter der ozeanischen Tier- und Pflanzenwelt. Der Bruder König Cuanus kämpfte Zeit seines Lebens gegen die Necker-Sklavenhändler und -halter, man munkelt sogar, er sei mit einer Neckerin liiert. Seit dem Traviamond 29 Hal Hüter des Zirkels der Bruderschaft von Wind und Wogen, gilt er den Gläubigen als wahres Geschenk Efferds. Tatsächlich gilt dieser Hüter als ausgeglichen und ruhig, gar besonnen, was auch an dem Hang zum Jähzorn seiner Vorgängerin liegen mag.

Efferdan ui Bennain verbringt viel Zeit in seiner Heimatstadt Havena, wo er von Efferd Noviziat, Weihe und Erhabenenwürde im selben Augenblick empfangen haben soll.

Larona Seeträumerin

Jähzornig, launisch, herrisch – also ganz ihrem Gott gefällig – stand Larona der Efferdkirche fast zwanzig Jahre vor, bevor sie von Efferd aus Bethana zurück nach Havena gerufen wurde. Dort dient sie ihm nun als einfache Geweihte, die jedoch ihrem alten Freund und Tempelvorsteher Grauzahn dort das Leben zu einem ewigen Streit macht.

Die Meister der Brandung

Goswin von der Himmelsreiter-Otta ist ein sprunghafter, merkwürdiger Mann, der sich in seinem schwimmenden Tempel von seiner Ottajasko häufig hinaus auf See fahren lässt. Nach einem geruhsamen Leben mit kleinen Handelsstreitereien erkennt er nun den Sinn seiner Berufung im Bann über den Seehandel mit Glorania, weshalb er sich häufiger in Riva aufhält als in der nominellen Amtsstadt Thorwal.

Connar von Quintian-Quandt, Offizier a.D., residiert in Harben und kümmert sich wenig um die engagierten weltlichen Belange seiner Mutter. Er gilt als höchster Vertreter der mittelreichischen Marine im Efferdkult, lässt jedoch sein Seeoffizierspatent zugunsten der Schildpatt-Tiara ruhen.

Paisuma Laikis, Tochter von zyklopäischen Auswanderern nach Festum, gewandet sich trotz ihres hohen Alters und des rauen Klimas in Festum immer noch in die lockeren Roben ihrer Heimat und gilt als fast meditativ-ausgeglichenes Gemüt.

Khorena Mondreios dagegen ist eine temperamentvolle aranische Tulamidin, deren Ornat aus vielen hundert Perlen besteht. Der eigentlichen Sitz in Llanka diente dem Schutz vor dem unheiligen Großen Malmer, der 1021 BF mit Hilfe von Paktierern in die Freiheit gelangte, heute residiert sie in Perricum.

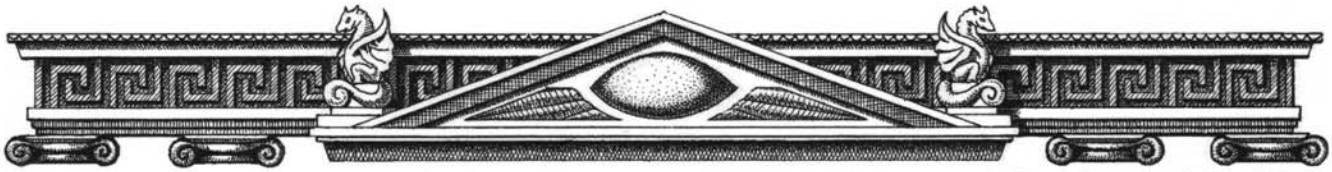
Sie gilt ebenso als Mystikerin wie der langbärtige **Faramud ben Benayman**, der über Thalusa hinaus als Windleser weite Berühmtheit erlangt hat und schon so manchen Fischer vor dem Sturm warnte.

Fern von der Heimat dagegen lebt **Emmeran Tralloper** in Brabak, dessen Heim jedoch die See ist, seit er sie das erste Mal sah. Einst ein zorniger junger Mann, wehrt er sich nunmehr erschöpft gegen die Versuche der Al'anfaner Hochgeweihten, selbst Meisterin des Südmeeres zu werden.

Voll Kraft und Glaube dagegen ist **Quelina von Salmfang**, die Gemahlin des Vogtes der Mark Elenvina, die eine tiefe Liebe zum Großen Fluss hegt und ihn und die Tempel häufig auf seiner ganzen irgendwie befahrbaren Länge bereist.

Die Kirche und die Obrigkeit

Ähnlich wie in der Rondrakirche gibt es im Kult des Efferd viele Berührungspunkte mit den Kompetenzen der Staaten. Hat etwa eine Schiffsbesatzung gegen die Gesetze Efferds verstoßen, haben sich brabakische und alanfanische Schiffe in efferdschen Gewässern eine Schlacht geliefert, wird ein Schlichter im Falle der Kaperfahrt benötigt oder ein Priester für die gefährliche Fahrt in die Blutige See, verflechten sich die Belange der Kirche mit denen der Länder entlang der Meere und Flüsse. Doch wie die Priester der Leuin bewahren die Geweihten Efferds Neutralität in der Politik. Befinden sich Geweihte an Bord von Schiffen, die in Gefechte mit anderen Staaten verwickelt werden, rufen sie ihren Herrn sicher nicht darum an, mit Wind und Strömung für einen von beiden Partei zu ergreifen, nein, jeder, der Efferds Meer befährt, ist gleichermaßen in Seiner Hand, und es ist an den Priestern, dafür zu sorgen, dass Seine Gesetze nicht gebrochen werden.



Die Kirche und die Gläubigen

Bei der wankelmütigen Natur Efferds wundert es nicht, dass auch die Gläubigen aus sehr unterschiedlichen Schichten entstammen. Einfache Fischer, Netzknüpfer und Bootsbauer sind dem Herrn der Meere ebenso lieb wie Matrosen, Seeoffiziere und Admiräle, während ihn in Albernia gar Könige und Grafen zum Hausgott erkoren haben. Doch auch die phexgefällige Händlerin ist im blauen Tempel zu finden, wenn sie ihre Waren über Wasser verschifft, wie der rondragläubige Krieger, der sich dem Unergründlichen anvertraut, oder der perainetreue Bauer, um den Herrn um segnenden Regen zu anzuflehen.

"Vor dem Altar des Herren Efferd stehen sie alle irgendwann einmal", geht der Spruch, und so sind die perlmuttbeschlagenen Opferschalen meist gut gefüllt, um die Hinterbliebenen von Ertrunkenen zu ernähren, die Tempel zu pflegen und die Frevler in Charyptik und Blutiger See zu jagen.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Mirakel und Liturgien

Bestandteile von Liturgien des Efferd können so unterschiedlich sein wie die Launen des Gottes selbst. Meditation und Trance werden hier als Aufgang des eigenen Geistes im großen Meer der Gläubigen zelebriert, Meeresgetier dargebracht, das dann wieder als Teil des Kreislaufes an das Meer zurückgegeben wird, lauthals Winde und Strömungen angerufen, mit geweihtem Wasser gesegnet, auf Muscheln und Nebelhörnern geisterhafte Töne hervorgebracht und Aquamarine und Schildpatt sowie die Fundstücke gestrandeter Schiffe oder versunkener Städte geopfert.

Als Manifestationen während deines Efferd-Mirakels wurde das ferne Rauschen von Brandung oder das Schreien einer Möve, der Geruch nach Seetang und das Gefühl von Gischt auf der Haut beobachtet.

Efferd wohlgefällig sind folgende Eigenschaften und Tätigkeiten **(Mirakel+)**: IN, CH, FF, GE, KK; *Schwimmen*, *Bekehren*, *Fischen/Angeln*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Boote fahren* sowie die BF *Fischer*, *Schiffsbauer*, *Seefahrer*, *Schiffszimmermann*

Ungern sieht Efferd (**Mirakel–**) das Feuer seines Bruders Ingerimm, weswegen er nur mit Widerwillen fördert: *Alchimie*, *Kochen*, *Töpfern*, alle BF, die explizit mit Feuer operieren

I Hashnabiths Flehen /G

Herkunft: Wanderpriester entlang und durch die Khôm lehren diesen Segen ebenso wie die Tempel in Khunchom und Thalusa.

Symbole und Gesten: Der Priester nässt sich die Augen mit geweihtem Wasser (und sei dies sein eigener Speichel) und bittet um die Gnade des Launenhaften.

Daue: 2 KR.

Auswirkung: Der Priester findet den direktesten gangbaren Weg zum nächsten Quell.

II Wasserweihe /P

Symbole und Gesten: Der Priester spricht ein intensives Weihegebet über dem Wasser.

Dauer: mind. 2 SR

Auswirkung: Das Wasser wird geweiht und verletzt unheilige Kreaturen. Ist die zu weihende Menge Wasser sehr groß, kann der Meister diese Liturgie auch auf Stufe IV (Weiher) oder V (kleiner See) heben. Es können keine fließenden Gewässer geweiht werden.

II Segen des Plättlings/P

Herkunft: die meisten Küstentempel, ganz besonders Kannemünde, Wanderpriester am Chichanebi-Salzsee

Symbole und Gesten: Der Priester legt ein Stück Koralle oder Alge oder einen anderen Efferd verbundenen Gegenstand in das Salzwasser und betet darüber.

Dauer: ca. 2 SR

Auswirkung: Dieser Segen verwandelt bis zu ein Fass Salzwasser in Trinkwasser. Dieser Name stammt von der Fähigkeit des Plättlings (auch Scholle genannt), sowohl in Süß- wie in Salzwasser leben zu können.

II Gesang der Delphine /G oder P

Symbole und Gesten: Der Priester legt sich oder der Person einen Aquamarin, eine Koralle oder eine Perle unter die Zunge und weiht seine Stirn mit heiligem Wasser, dann ruft er Swafnir um seinen Segen an.

Dauer: 2 SR

Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht die Empathie mit Meerestieren; allein Delphine können als intelligente Gesprächspartner gelten, zu allen anderen siehe den Zauber DAS SINNEN FREMDER WESEN.

III [Belemans] Flüstern /Z

Herkunft: Thorwal, Brabak

Symbole und Gesten: Der Priester ruft den Wind der Region an und bittet ihn um seine Kraft.

Dauer: 6 KR

Auswirkung: Sämtliche Luft in Reichweite von Luftströmungen wird von Dämpfen, Giften und unheiligen Schwaden gereinigt. In geschlossenen Räumen ist die Liturgie um 3 erschwert, unterirdisch sogar um 7.

III Ruf des Gefährten /G

Symbole und Gesten: Der Priester öffnet sich der Allmacht seines Gottes und legt sich ganz in seine Hand.

Dauer: je nach Verzweiflung ein kurzes (sehr verzweifelt) oder langes Gebet

Auswirkung: Ein Delphin nähert sich dem Priester, so schnell er kann (Meistermaßgabe). Dies ist natürlich nur am Meer möglich. Er kann als Retter in letzter Not den Ertrinkenden an Land ziehen, einen Weg weisen o.ä.

III Efferdsegen /Z

Symbole und Gesten: Der Priester geht bis zu einem Land (vier Rechtmeilen) Felder ab und besprenkelt sie mit geweihtem Wasser, dabei bittet er um Efferds und Belemans (oder eines anderen Windes) Segen.

Dauer: lange, je nach Größe des Areals mehrere Stunden

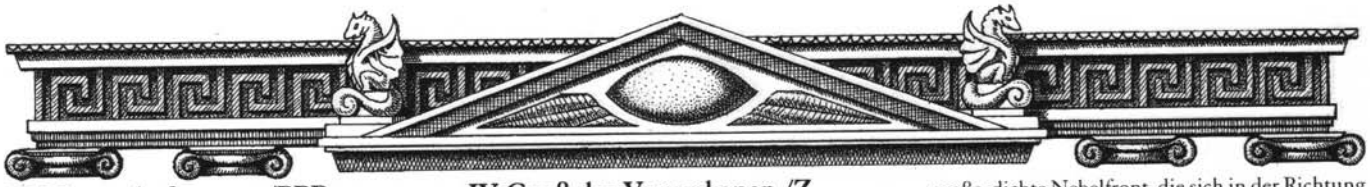
Auswirkung: Innerhalb der nächsten Tage wird ausreichend Regen für den Saatwuchs über den Feldern abregnen, so dass die Saat gut aufgeht/die Feldfrucht gut wachsen kann.

III Bootssegen /P

Symbole und Gesten: Aus Schalen mit den Symbolen des Efferd werden Bug, Heck, Mast und Segel des Bootes mit geweihtem Wasser gesegnet. Dazu wird der Choral *"Du regnest"* gesungen und mit der zukünftigen Mannschaft gebetet.

Dauer: ein bis mehrere Stunden

Auswirkung: Kein gläubiger Seemann würde ein ungesegnetes Boot besteigen oder wagen, es ohne seine Billigung auf Efferds Meer hinauszufahren. Der Segen wappnet Boot und Mannschaft gegen Frevler Efferds (MU+1) und macht es erst möglich, dass die Besatzung bei Schiffbruch u.ä. in Efferds Wasserreich einkehrt. Wer auf einem ungesegneten Boot stirbt oder mit ihm untergeht, dessen Seele wird ewig ruhelos bleiben, heißt es. Die Variante *Schiffssegen* (IV. Grad) gilt für mehrmastige Wasserfahrzeuge.



IV Mannschaftssegen /PPP

Symbole und Gesten: Nach gemeinsamem Gebet und dem Gesang der Wale reicht der Priester jedem Mitglied bis zum Schiffsjungen und dem Smutje eine Schale geweihten Wassers, aus der sie trinken.
Dauer: je nach Gefahrensituation (kurz) oder schlechter Moral der Mannschaft (lang)
Auswirkung: Die Moral der Mannschaft wird um 3–5 Punkte gesteigert (nach Ausgestaltung der Liturgie durch den Priester), ihre (Berufs-)Talente Seemann oder Seeoffizier, Klettern, Orientierung und Rechnen sowie Gefahreninstinkt und Wettervorhersage für Stufe des Priesters in Tagen um 3 Punkte gehoben.

IV Azilas Quellgesang /Z

Herkunft: Wanderpriester in und um die Khôm
Symbole und Gesten: Diese sehr seltene Liturgie besteht aus einem tulamidischen Bittgesang an Efferd, in dessen Verlauf ein Aquamarin in den Boden eingegraben und einer der drei großen Flüsse (Yaquir, Szinto oder Mhanadi) angerufen wird, Vaterschaft zu stehen für den jungen Quell.
Dauer: 3 Stunden
Auswirkung: Die Liturgie erschafft einen Quell, der so viele Stunden frisches Wasser spendet, wie die Stufe des Priesters beträgt.

IV Gruß des Versunkenen /Z

Herkunft: Ranak
Symbole und Gesten: stummes Gebet, in dessen Verlauf die 12 Winde angerufen werden und ihre Symbole an die Begrenzungen des Raumes gemalt werden. Funktioniert nicht in Reichweite von Flammen.
Dauer: ca. 3 SR
Auswirkung: Ein Raum füllt sich mit Atemluft, sei dies eine Kammer eines versunkenen Schiffes, aus dem das Wasser verdrängt wird, eine unterseeische Höhle o.ä.

IV Belemans Hochzeit /Z

Symbole und Gesten: Wind und Wellen werden rituell an einer Wasserfläche vermählt.
Dauer: 6 Stunden
Auswirkung: Der Zug der Wolken wird geändert. Dadurch kann ein kleines Gewitter (ohne Donner) erzeugt, Regen in einem bestimmten Bereich zum Abregnen gebracht und generell Einfluss auf das Wetter genommen werden.

IV Anrufung Nuiannas /Z

Herkunft: Olport
Symbole und Gesten: Unter mystischen Gesängen ruft der Priester Efferd und Nuianna über einer Wasserfläche an.
Dauer: mindestens eine Stunde
Auswirkung: Der Priester erschafft oder tilgt eine große, dichte Nebelfront, die sich in der Richtung seines Wunsches über das Land (oder das Meer) ausbreitet.

V Weihegesang der Heiligen Elida von Salza /Z

Herkunft: Salza, Brabak
Symbole und Gesten: Mit donnernder Stimme ruft der Priester sämtliche zwölf Winde an, speziell den der Region, und tritt in einen Wettstreit des Brüllens mit ihnen.
Dauer: 1 Stunde
Auswirkung: Der Priester versteht es, die Winde in die von ihm gewünschte Richtung zu lenken. Gleichzeitig kann er sie in seinem Sichtbereich verstärken oder abschwächen und so aus einer Flaute schiffbares Wetter machen oder in einem Sturm in einer starken Brise segeln. Die Windmeisterschaft hält für einen Tag.

V Swafnirs Fluke /Z

Symbole und Gesten: Swafnir wird in einem Gebet erzürnt oder besänftigt, das sich entweder von der Ruhe zur Raserei steigert oder umgekehrt verhält.
Dauer: mehrere SR
Auswirkung: Eine Wasserfläche in Sichtweite des Priesters kann in ein brodelndes Wellenmeer aufgepeitscht werden, oder dasselbe zu glatter See beruhigt werden.

Die Symbolik der Efferdkirche

Darstellung der Gottheit: Delphin, ineinander verschlungene Wellen- und Windzeichen, Regen, Wolken, Flutwellen mit dem Angesicht des bärtigen Efferd, Efferd mit Delphinunterleib
Heilige Farben: grün-blau, türkis
Heilige Kräuter und Pflanzen: Seetang, Seerose, Zedern, Korallen
Heiliger Stein: Aquamarin, Perle, Mondstein, Lapislazuli (Necker)
Gewänder der Geweihten: Alle Geweihten Efferds tragen meist wallende, meerfarbene Kutten und Roben (in Verläufen der Farben Blau und Grün bis hin zum Türkis und zum wolkigen Blau-Weiß). Darin eingewoben sind komplizierte Schuppenmuster, deren Faden je nach Ranghöhe des Priesters an Kostbarkeit zunimmt. Das Seeschlangengewand der letzten Hüterin des Zirkels wurde gegen eine schildpattbeschlagene und perlenverzierte Robe mit einer Tiara aus Blutrochenhaut ausgetauscht, die der neue Hüter trägt.

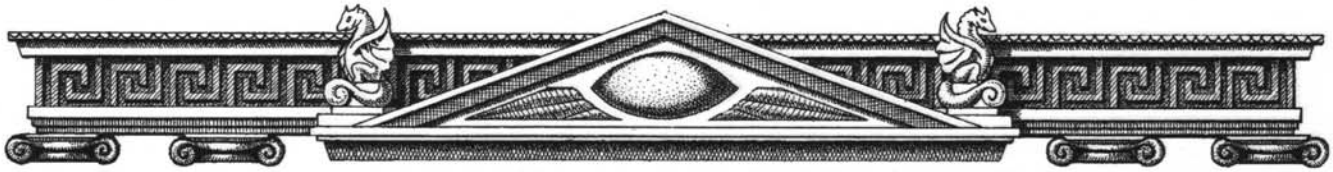
Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Liaiella: Als Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute streiten sich Efferd und Boron noch immer um die Neckerin, die vor gar nicht einmal so langer Zeit des Todesgottes Herz gewann. Ihrer gedenkt man in Albernia, dort hauptsächlich an der Küste und in Havena.

Ragna, Ragnild und Rangnid: Diese Namen geben die Thorwaler den drei Delphinen Efferds, den Lieblingen des Gottes, die er bisweilen aussendet, um Wundertaten in seinem Namen zu vollbringen. Groß und weiß sollen sie angeblich sein, gütig und verspielt, rechte Schelme, die den Willen ihres Herren immer zugunsten der Menschen auslegen. Und während Ragna die Winde beherrscht, lenkt Ragnild die Wellen und Rangnid, die jüngste und melancholischste der drei, schickt die Nebel.

Elida von Salza: Wer oder was Elida von Salza bewogen haben mag, vor vielen Jahren Kornschiffe nach Brabak zu begleiten, liegt wohl im Dunkel der Geschichte. Doch überlieferten die Gläubigen über die Jahrtausende, dass sie es mit Glauben und Standhaftigkeit vollbracht habe, vier Schiffe durch entsetzliche Stürme über die Namenlosen Tage in die hungerleidende Stadt zu leiten. Elida verehrt man die ganze Westküste entlang als Schutzpatronin gegen die Mächte des Chaos, die Seefahrende auch während der Tage, die nicht unter dem Schutz der Götter stehen, zu behüten vermag.

Efferdane die Gläubige: Als einzige ihrer Stadt verlor die Heilige Efferdane nicht ihren Glauben ob der elf Fahrten aus dem Hafen hinaus, die in Sturm und Vernichtung der Schiffe endeten und mit denen sie ihre zehn Kinder und ihren Mann verlor. Vor der zwölften Fahrt jedoch sprach Efferd aus der Statue des Tempels zu ihr, denn ihr Leid dauerte ihn, und er verwandelte ihre Tränen zu zwölf blaugrünen Steinen. Da ihr niemand mehr glauben wollte, der Herr Efferd habe ein Wunder geschehen lassen, stieg sie selbst mit auf das letzte Schiff und schützte es mit den Steinen und ihrem festen Glauben vor dem vielarmigen Ungeheuer aus den Nachtblauen Tiefen. Sie selbst starb jedoch noch auf den Planken. Es ist nicht mehr bekannt, in welcher Stadt des Alten Reiches sich dies im Dunklen Zeitalter zugetragen haben mag, noch fanden die Reliquien der Efferdane in den letzten Jahrhunderten häufige Anwendung. Darstellungen zeigen die Frau auf den Knien, zwölf Tränen weinend, sie gilt als Schutzheilige gegen die Macht Charyptoroths.



Die Zwölf Winde

Wild und zornerfüllt gibt sich der **Rondrikan**, ein Nordwestwind in demselben Meer, der nie unter Sturmstärke auftritt und Blitz und Hagel mit sich führt. Besonders verheerend wütet er in den Monden Boron und Peraine. Meist wird er zum Gefolge Rondras gezählt, als einer der Zwölf Winde gehört er jedoch auch Efferd an, die Thorwaler sehen in ihm den *Zorn der Mutter* der Sieben Winde des westlichen Meeres. Der bekannteste dieser Sieben ist der **Beleman**, der im Meer der Sieben Winde beständig und ruhig aus Westen weht und dem Lieblichen Feld, aber auch noch Almada, zu seinem milden Klima verhilft. Die geheimnisumwobene **Nuianna** dagegen wird bei den Thorwalern als Schwester Belemans verehrt; in ihrem Hauch im nördlichen Meer der Sieben Winde geht dichter Nebel einher. Die vier weiteren Winde sind die eisige **Frenjara** (Firunsatem) im hohen Norden, die sich nach Westen verstärkende **Askanje** (Askanische Brise) bei Mengbilla, die raue **Harunka**, die mit Beleman um das Klima bei Thorwal, Andergast und Albernia streitet, und schließlich die jüngste und liebste Tochter der 'Großen Mutter', **Katla**, die dem Meer gewaltige Wassersäulen entreißt und in ihrer Mitte tanzt. Während Harunka und Katla fast ausschließlich von den Thorwalern zu den Zwölf Winden gezählt werden, waren sie doch mit namensgebend für das Meer der Sieben Winde. (Hier soll nicht unerwähnt bleiben, dass diese Namen und Zuordnungen der Winde meist rein regional bleiben – statt Frenjara, Askanje, Harunka und Katla kennt man auch den südsüdöstlichen *Horoban*, die Windstille *Doldrum*, den mysteriösen, von oben einfallenden *Baltrir* und die Wirbelwasser *Lakauta*.)

In den Meeren östlich des Kontinentes werden Efferd fünf Winde zugeordnet, über deren Zusammensetzung ebenfalls keine dogmatische Klarheit herrscht: **Gebelaus** ist ein unberechenbarer Wind im nördlichen Perlenmeer, der meistens aus Nordost weht und daher die Fahrt nach Riesland nahezu unmöglich macht; er gilt besonders in Neersand und dem Bornland als heilig. **Kauca** ist ein Sturm mit nachtschwarzen Wolken, der die Meere im Rund der Waldinseln hauptsächlich im Phex mit lautem Getöse überfällt. **Siral** ist der vorherrschende Nordostwind im südlichen Perlenmeer, hauptsächlich in der Bucht von Al'Anfa und am Selemgrund. **Rastullahs Atem** kommt ablandig aus Südwest und überzieht noch den Golf von Perricum mit feinem Sand und Staub. In der Festumer Bucht und über der Tobrischen See bläst von Norden, vom Ehernen Schwert her der **Drachenodem**, während die **Tobrische Brise** ablandig aus Nordwest im nördlichen Perlenmeer weht.

Während die ersten drei der östlichen Winde meist definitiv zu den Zwölf gezählt werden und auch der Drachenodem häufig dazugezählt wird, streiten sich die Geister über Rastullahs Atem und die Tobrische Brise, die allerdings bisweilen auch beide zu Lasten von Harunka oder Katla zu den Zwölf Winden gezählt werden.

Heilige Talismane und Artefakte

Efferds Wasserkrug

Geschichte: angeblich von den Siedlern aus dem Güldenland mitgebracht, ohne den sie die lange Überfahrt wohl kaum überlebt hätten.
Gestalt: ein blau glasierter, irdener Krug mit feinsten Malereien aus unbekannter Farbe, die Efferd in seinem Element darstellen.
Kräfte: Neben der Fähigkeit, mit seinen Wassermassen nahezu jedes Feuer zu löschen, dient er auch der Rettung Verdurstender. Wird er gerufen, kann sich ein jeder Durstige aus seinen unerschöpflichen Tiefen an dem klarsten, frischesten Quellwasser laben.

Der Delphinstab

Geschichte: Laut Historie des Efferdkultes überreichte Efferd selbst den Stab der ersten Hüterin des Zirkels als Auszeichnung ihres Amtes.
Gestalt: ein etwa achteinhalb Spann langer Stab aus Walbein, dessen Ende in einen springenden Delphin ausläuft.
Kräfte: Neben der Kraft, Schwärme von Delphinen zu rufen und über Stürme zu gebieten, sagt man dem Stab nach, er spende als heilige Reliquie dem Hüter des Zirkels seine Kraft beim Wirken von Liturgien und Wundern. (Zusätzliche 3W6+3 KP, die die Wirkung von göttlichen Mirakeln, Liturgien oder Wundern steigeren, und eine Erleichterung von mindestens 3 Punkten auf die Mirakelprobe.)

Die Zwölf Tränen der Heiligen Efferdane

Geschichte: siehe *Efferdane die Gläubige* (S. 40). Jüngst sandte der Hüter des Zirkels die Tränen an die darpatische Ostküste zur Einsegnung eines neuen Tempels des Launischen in Dergelsmund.
Gestalt: zwölf blaugrüne, durchschimmernde Steine in Tränenform.
Kräfte: Die Tränen helfen, Schiffe auf hoher See vor der Macht charyptider Dämonen oder Manifestationen zu schützen, und erleichtern die Mirakelprobe in diesem Fall um 3 Punkte. Gleichzeitig verstärken sie die Liturgiewirkung um 2W6 KP.

Das Efferdhorn zu Rethis

Geschichte: Am 15. Eff. 24 Hal stieg ein Necker aus dem Meer und übergab dem Efferdtempel zu Rethis ein mit Mondsilber verziertes Muschelhorn. Warum dies geschehen ist oder ob es besondere Fähigkeiten besitzt, hat es noch nicht offenbart.

Orden und Laienbruderschaften

Die Efferdbrüder

Diese Gilde der Seeleute ist ein Laienorden, der in allen größeren Hafenstädten Häuser unterhält, in denen mittellose Matrosen zwischen den Fahrten Unterkunft und Speisung erhalten können. Neben diesen Pflichten treffen die Efferdbrüder auch Heuerabsprachen mit den meisten Reedereien, führen Schiffsregister und kümmern sich um die Hinterbliebenen verschollener Seeleute.

Der Gründungsort und Hauptsitz liegt in Havena, wo der Orden sogar eine eigene Schule mit dem Efferdtempel unterhält, um den Kindern Ertrunkener eine Ausbildung geben zu können, die dann häufig ebenfalls in einer Seefahrer-Karriere oder gar einer Weihe mündet.

Die Efferdbrüder, deren örtliche Meisterinnen und Meister üblicherweise Akoluthen der Efferdkirche sind, zählen neuerdings sogar Geweihte zu den ihren, die sich hauptsächlich dem Kampf unheiliger Wesenheiten in der Blutigen See widmen, ja, sogar eigene Schiffe werden für diesen Zweck unterhalten: Die Schivonellen *Beleman von Grangor*, *Rondrikan von Havena* und die *Gebelaus von Neetha* sind zusätzlich zu Besatzung, Seesöldnern und Medici auch noch mit je einem Novizen und einem Priester bemannt, die mit ihrer Macht Leib und Seelen der Efferdbrüder im Kampf gegen die Erzfeindin Efferds schützen.

FAMILIE DER GLÄUBIGEN: DIE KIRCHE DER TRAVIA

Die Heiligkeit von Heim und Herd, aber auch von der Treue und den heiligen Eiden lehrt die Kirche der Travia die Gläubigen. Und während immer mal wieder visionäre Priesterinnen und Priester ausziehen, in der Wildnis eine Zuflucht zu schaffen, dienen die meisten Geweihten ihrer Göttin doch in der Zivilisation der Gesellschaft.

Struktur und Hierarchie

In der Traviakirche herrscht enge Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Tempeln und dem Hohetempel zu Rommilys. Worte des Heiligen Paares stoßen nie auf taube Ohren, so weit das Haus der Göttin auch entfernt sein mag.

Novizen: Die *Gänslein* stammen in dieser Kirche aus allen Bevölkerungsschichten. Häufig sind es Waisenkinder, die in einem vom Kult betreuten Heim oder im Tempel selbst aufgewachsen sind, doch auch Handwerker und Adlige geben ihre Zweit- und Drittgeborenen gerne in diese so angesehene Kirche. Besonders in Darpatien ist es natürlich eine hohe Ehre, zu den Auserwählten zu gehören, die der Herrin dienen dürfen.

Akoluthen: Häufig besitzen die Mütter und Väter von Waisenheimen und Armenküchen die niederen Weihen, jedoch gibt es auch begabte Köche oder Gastwirte, die die Weihen ob ihres tiefen Glaubens erbitten und erhalten. Auch einige der 'Gänseritter' (wie sie im Volksmund genannt werden, siehe Orden) haben sich der Travia so hingebungsvoll anempfohlen, dass sie die niederen Weihen empfangen haben. Ähnlich wie in der Efferdkirche wird solchen Akoluthen der Ehrenname *Travienlieb* verliehen.

Priester: Meist als *Bruder* oder *Schwester* angeredet, sorgen sich die Priester der Travia in den Tempeln um Zufluchtsuchende, Hungrige, Heimatlose oder solche Gläubigen, die den Eheschwur ablegen, ihre Kinder segnen lassen oder um häusliches Glück beten wollen.

Erzpriester: Zweifach geweihte Priester gibt es auch unter den Dienern Travias, die dann als *Hohe Schwester* oder *Hoher Bruder* geehrt werden. Eine solche zweite Weihe ist jedoch nicht die Regel, sondern wird allein an Geweihten vollzogen, die sich um die Kirche, die Göttin oder ihre Lehren noch auf besondere Weise hervorgetan haben. Solche Weihen werden dem Heiligen Paar alljährlich vorgeschlagen und am Tag der Treue geehrt, so die Erhabenen sie als würdig erachten.

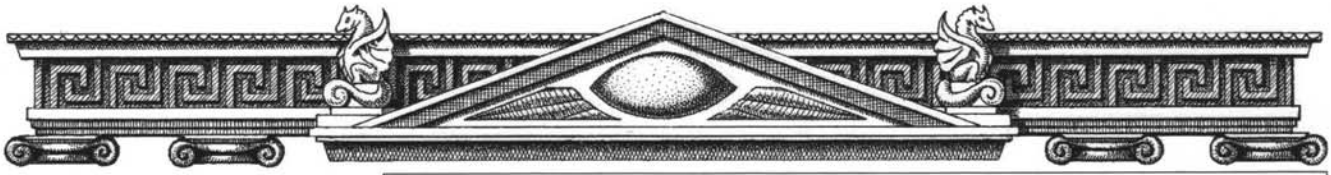
Tempelvorsteher (Praetoren): Die Vorsteher der Traviatempel nennt man *Mutter und Vater*, die ähnlich der Rangfolge in einer Familie über die Häuser der Göttin und ihre Angehörigen gebieten. Es ist nicht Vorschrift, aber wird sehr gerne gesehen, wenn ein Paar aus Vater und Mutter (beide Geweihte) gemeinsam die Geschicke des Tempels lenkt, und zumindest sollte der Tempelvorsteher mit einem Laien vermählt sein.

Patriarch: Das *Hohe Paar* steht traditionell gemeinsam der Kirche vor, wobei der oder dem jeweils Dienstälteren ein Hauch mehr Gewicht zukommt. Die Erhabenen dieser Kirche bleiben nicht unverheiratet, sondern erwählen mit Rücksprache der Göttin einen Ehepartner, der ihnen als heiligem Gemahl angetraut wird, sobald der oder die vorher Angetraute gestorben ist. Diese Ehe wird recht schnell geschlossen, da die Zwischenperiode angeblich eine Zeit großer Schwäche der Kirche sein soll.



Richtungen innerhalb der Kirche

Erbitterte Diskussionen verursacht das Thema Ehe in der Traviakirche bezüglich der tulamidischen Vielweiberei und der norbardische Sippenhochzeit, die beide nicht unter Travias Segen geschlossen werden. Traviapriesterinnen predigen meist vehement gegen diese „Unsitte alter Tage", die von den Novadis auf die Spitze getrieben wird (hier darf ein Mann bis zu acht Frauen ehelichen) – doch das hat die im tulamidischen Kulturkreis aufgewachsenen Geweihten der Schwestern Peraine, Rahja und Hesinde noch nie davon abgehalten, solche Bünde unter ihren Segen zu stellen. Doch manch eine Geweihte der Göttin der Treue sieht keinen Widerspruch darin, mehreren Frauen



oder Männern ein Leben lang treu zu sein, statt einer.

Weihegrade der Traviakirche

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize	Gänslein	hellgelbe Robe mit orangefarbenem Kragen
Akoluth	'Travienlieb'	bronzene Gänsespange
Priester	Bruder/Schwester	gelborangefarbene Robe m. silberner Gänsespange
Erzpriester	Hohe/r Bruder/Schwester	wie Priester, mit goldener Gänsespange
Praetor	Mutter/Vater	wie Priester, mit doppelter goldener Gänsespange
Patriarch	Hohe Mutter/Hoher Vater	wie Priester, aus Goldbrokat mit golden-rotgoldener Tiara aus eingewobenen Gänsen

Kirchliche Persönlichkeiten

Traviata und Trautmann Fjoldrijn von Rabenmund, das Heilige Paar von Rommilys: Die junge Traviata ist sicherlich die Besonnenere des Heiligen Paares der Traviakirche und verströmt bereits eine fast heilige Aura, mit der sie den sakralen Teil der Kirche anführt, während Trautmann der Rhetoriker und Diplomat des Paares ist und sich eher den weltlichen Forderungen des Amtes widmet. Beiden sagt man eine tiefe Gläubigkeit nach, mit der sie die Geschicke der Traviakirche gemeinsam sicher in Händen halten.

Mutter Herdgard: Visionärin voller Tatendrang, erbaute die Hohe Schwester Herdgard mit Unterstützung des Fürstenhauses Darpatiens und des Handelskontors Stoerrebrandt in der Grünen Ebene einen Tempel. Heute hat sich regelrecht ein kleines Dorf, Travingen, um das Haus der Göttin gesammelt und bietet so Schutz vor den nahen Gefahren des Eisreiches.

Aldessia von Rabenmund: Tempelvorsteherin des Balihoer Göttinnenhauses und Schwester des Thronräubers Answin, steht Aldessia von Rabenmund für den weltlichen Arm der Kirche. Nach dem greisen Erhabenen Herdfried vertrauen nun auch Traviata und Trautmann auf die Erfahrungen und den Wissensschatz der älteren Priesterin.

Die Kirche und die Obrigkeit

Das Wort dieser so in die Gesellschaft eingesponnenen Kirche gilt viel in den Ohren der Herrschenden, hilft sie doch, die Not der Obdachlosen und Hungrigen zu mildern, die unter den Winkelzügen der weltlichen Politik zu leiden haben. Und so werden auch das Gebot der Milde und Großzügigkeit von den meisten Adligen befolgt, zumindest in der Öffentlichkeit. Zwar mögen andere Gottheiten zum Schutz der Staaten angerufen werden, verehren wird man die gütige Travia überall. Dies liegt an ihren wichtigen Aspekten des Traviabundes, des Heiligen Eides, dessen Wächterin die Göttin ist, und des Heiligen Gastrechtes – auch Kirchenasyl genannt. Mit dieser Institution kam schon so mancher weltliche oder geistliche Verbrecherjäger in Hader, gilt der Göttin und ihren Priestern doch das Gastrecht über alles. Schlaue Verbrecher jedoch, die sich hinter Tempeltore flüchteten, kamen als tief gläubige Priester wieder daraus hervor.

Die Kirche und die Gläubigen

Das Volk liebt und verehrt Travia und ihre Priesterinnen über alles. Schalten und walten die Adligen, führen Kriege und sperren Grenzen, so dass das Volk Hunger und Not leidet, bei der Herrin Travia wird es immer eine Schale Suppe und etwas Bier geben. Und so stammen auch viele Priester aus den Reihen der einfachen Leute, die der Göttin etwas von dem zurückzugeben hoffen, das sie selbst empfangen haben. Speis und Trank, Heim und Herd rufen jedoch auch viele Gastwirte, Bauern und Reisende in die Schar der Gläubigen, und wer sicheres Geleit durch unwegsames Gelände erhofft, sollte nicht nur auf den Herrn Firun bauen.

Gegenüber denen, die an der Gastfreundschaft verdienen, zeigen sich die Geweihten Travias mitunter überraschend streng: Nicht selten geschieht es gerade im zentralen Mittelreich, dass die orangegekleideten Priester in einer Taverne vom Wirt eine üppige Spende einfordern, da ja auch die Herrin sein Lokal mit ihrem Schutz gegen alle Unbill bedenke.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Wiederkehrende Elemente der Rituale der Traviakirche sind Segnungen per Handauflegen, brennende Scheite aus dem Herdfeuer, Kräuter, Kochkessel, Daunenfedern und Betschnüre aus Saphiren oder orangefarbenen Kieseln. In kaum einer Kirche hat das niedergeschriebene und stets laut wiederholte Gebet so viel Bedeutung wie in dieser.

Häufige Manifestationen sind das Prasseln eines Herdfeuers, das ferne Schnattern von wachsamen Gänsen oder ein schwacher Duft nach kochendem Eintopf.

Mirakel+: MU, IN, CH, FF; *Reiten*, *Selbstbeherrschung*, *Zechen*, *Bekehren*, *Etikette*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Fischen/Angeln*, *Pflanzenkunde*, *Orientierung*, *Tierkunde (Haustiere)*, *Wildnisleben*, *Götter und Kulte*, *Abrichten*, *Boote fahren*, *Fahrzeug lenken*, *HK Krankheit*, *HK Seele*, *Kochen*, *Töpfern* sowie die BF *Bäcker*, *Bauer*, *Baumeister*, *Bettler*, *Brauer/Brenner/Winzer*, *Fleischer*, *Fuhrmann*, *Hausdiener*, *Müller*, *Maurer*, *Stellmacher*, *Töpfer*, *Weber*

Mirakel–: *Betören*, *Lügen*, *Falschspiel*, *Taschendiebstahl*, BF *Kurtisane*·

II Kleine Segnung des Heimsteins /G

Symbole und Gesten: Die Priesterin betet über einem Stein, auf den sie die Zeichen Travias gemalt hat, segnet ihn und vergräbt ihn schließlich in der Erde.

Dauer: ca. 2 SR

Auswirkung: Die Priesterin verspürt stets, sobald sie sich darauf konzentriert, in welcher Richtung sich der Stein von ihr aus befindet. Sie kann für je drei Punkte KL einen Stein 'im Gedächtnis bewahren'. Der erste Stein befindet sich immer im Heimattempel.

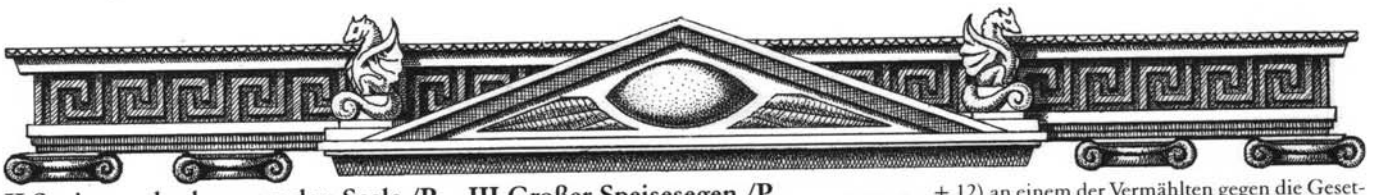
II Reisesegen /P

Herkunft: Riva, Olport, Gerasim, Port Corrad

Symbole und Gesten: Die Priesterin holt ein glühendes Stück Kohle aus dem Herdfeuer, spricht ein Gebet darüber, lässt es auskühlen und gibt es dem Reisenden in einem Beutelchen mit.

Dauer: ca. 1 Std.

Auswirkung: Der Reisende/die Reisegruppe ist vor kleinen, zufälligen Unglücken gefeit, solange er/sie sich der Travia gefällig verhält. Dinge gehen nicht so schnell verloren, die Achse des Wagens wird länger halten, die Hufeisen der Pferde fallen im Dorf mit dem Schmied ab, das Wetter ist ein wenig gefälliger.



II Speisung der hungernden Seele /P

Symbole und Gesten: Die Priesterin betet am Heimfeuer so viele Betschnüre, wie hungerleidende Personen vorhanden sind. Gibt es eine andere Quelle des Essens (Vorräte, einkaufen, betteln gehen), scheitert die Liturgie, und die Priesterin wird als Frevlerin gezeichnet.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Diese Liturgie erschafft einfaches, nahrhaftes Essen aus der puren Glaubenskraft der Priesterin. Dies wird Brot, Wurst, Käse und etwas Wasser oder Bier sein, keine Koschammernzungen in Weinsoße. Das Essen muss traviagefällig mit jedem Hungernden geteilt werden, der Gastfreundschaft erbittet.

III Segnung des Heimes /PPP

Symbole und Gesten: Die Priesterin schreitet den zu segnenden Bereich mit einem Scheit des Herdfeuers ab (Haus, Zimmer, eine Lichtung im Lichterschein des Feuers) und zeichnet damit die Symbole der Travia in die Luft und auf den Boden, dazu spricht sie einen Heimsegen und die ehernen Regeln der Gastfreundschaft.
Dauer: mind. 3 SR
Auswirkung: Jedes denkende Wesen, das den Bereich betritt, wird sich unwillkürlich an die Gesetze der Gastfreundschaft und die göttlichen Prinzipien von Sitte und Anstand halten. Da jedoch jedes denkende Wesen über freien Willen verfügt, kann es sich darüber erheben und willentlich (nicht versehentlich) gegen diese Gesetze verstoßen. Dies erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gegen die doppelte Stufe der Geweihten, die den Ort gesegnet hat. Bricht derjenige willentlich Travias Gebote an dem geweihten Ort, gilt er als Frevler.

III Hausfrieden /Z

Herkunft: Punin, Nostria, Andergast, Travingen, Rommilys
Symbole und Gesten: Die Priesterin segnet in innigen, lauten Gebeten das Heimfeuer und den Bereich in seinem Lichterschein (auch eine Kammer oder eine Halle). Dazu schreibt sie mit einem brennenden Scheit des Feuers das *Gesetz des Hausfriedens* in die Luft.
Dauer: ca. 3 SR
Auswirkung: Im Bereich des Feuers sind keine Kampfhandlungen irgendeiner Art möglich, weder offen, noch abgesprochen oder heimlich.

III Großer Speisesegen /P

Symbole und Gesten: gemeinsame Gebete aller Essenden über der Tafel
Dauer: mind. 3 SR
Auswirkung: Diese Liturgie entfernt jegliche Krankheitsüberträger, Giftstoffe etc. aus den Speisen und Getränken der Tafel, macht Giftpflanzen essbar und säubert das Trinkwasser.

III Segen des Heiligen Badilak /P

Herkunft: Ursprünglich lag das Manuskript dieser Liturgie in Mendena, ist jedoch seit der Besetzung mit dem Priester, der es fortschaffen wollte, verschollen. Die Liturgie wird nun in Baliho gelehrt.
Symbole und Gesten: Die Priesterin erforscht den Geist und den Charakter der zu heilenden Person intensiv, um die Geisteskrankheit zu erforschen.
Dauer: mehrere Wochen
Auswirkung: siehe Boronliturgie *Segen der Heiligen Noiona*

I oder III (Heiliger) Traviabund /P+P

Symbole und Gesten: Die Priesterin bindet die Hände der zwei Partner mit einem Hochzeitsband oder einer Gebetsschnur zusammen, dann spricht sie die Worte vor, die von den Heiratenden wiederholt werden. Das *"So sei es"* wird auch von den anderen Anwesenden mitgesprochen: *"Wir wollen leben wie die Wildgänse, einander treu und nie allein. So sei es. Wir wollen jedem Fremden Heimstatt gewähren. So sei es. Wir wollen unser Heim ehren und pflegen. So sei es. Wir wollen den Verfolgten Schutz gewähren. So sei es. Wir wollen Sitte und Moral im Sinne Travias bewahren. So sei es. Und nach unserem Tode aufeinander warten in Travias Herberge. So sei es. Die Familie ist unser Hort, Sitte und Anstand unser Gesetz. So sei es. Die Heimstatt ist unsere Zuflucht. So sei es. Der Reisende ist uns ein Freund. So sei es. Die Treue umschließt den ewigen Bund. So sei es. Wir sind ein Teil der himmlischen Familie. So sei es, ja, so sei es."* Nach der Zeremonie tauschen die Eheleute meist Geschenke in Form von Amuletten, geprägten Armreifen, Broschen etc. aus.
Dauer: mehrere SR
Auswirkung: Der Bund steht unter Travias Schutz, so lange sich die Verheirateten an die Gesetze Travias halten. Wer sich trotz des Gefühles der Schuld (und nach einer *Selbstbeherrschungsprobe* + 12) an einem der Vermählten gegen die Gesetze Travias vergeht, wird als Frevler gezeichnet. Der Unterschied zwischen der Liturgie I. und III. Grades wird allein durch Travias Willen getroffen. Sind die beiden aufrecht Liebenden dafür bestimmt, sich in Travias Paradies in Ewigkeit weiter treu zu bleiben, wird sie ihren Segen geben. Ihre Seelen sind verbunden, sie werden keinen neuen Lebensgefährten suchen und nach dem Tod werden ihre Seelen wieder vereint. Die meisten Traviabünde sind jedoch eher die 'gemeinen' Traviabünde, die ebenfalls dem Segen der Göttin unterliegen, bei denen jedoch nach dem Tod eines Partners meist über kurz oder lang ein neuer gewählt wird, zu dem die Liebe ebenso aufrecht und tief sein kann. Den Unterschied weiß Travia allein, möglicherweise noch der Priester, der sich nach einer Bundschließung besonders entrückt fühlen mag. Übrigens ist durchaus möglich, sich den Segen Travias noch im Nachhinein durch wachsende Liebe und Verbundenheit (und natürlich die Wahrung von Travias Gesetzen) zu verdienen.

V Travias Gebet der sicheren Zuflucht /Z

Herkunft: Waskir, Lowangen, Donnerbach, Al'Anfa
Symbole und Gesten: ein intensives Gebet (auch mehrerer Priester), in dessen Verlauf Daunen über die zu Schützenden geblasen werden. Dann entzündet die Priesterin ein *Heimfeuer* (das bei jedem Wetter brennt).
Dauer: etwa eine Gebetsschnur lang (1 SR, im Notfall jedoch schneller)
Auswirkung: Die Priesterin erschafft eine (unbewegliche) Zuflucht vor widrigen Umweltbedingungen, die sich häufig als völlig geschützte, orange glühende Schutzkuppel manifestiert.

VI Große Weihe des Heimsteins /P

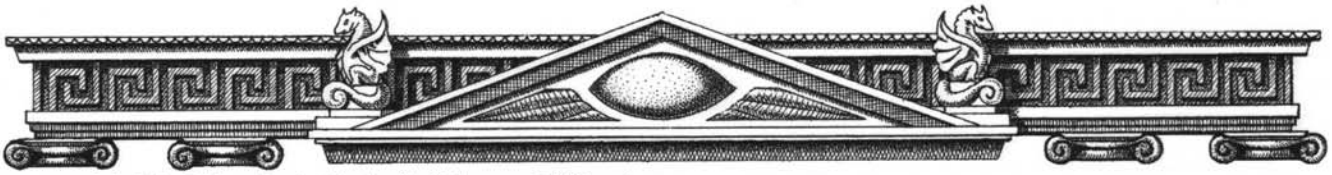
Symbole und Gesten: Ein Stein wird mit den Symbolen der Travia und den *Gesetzen der Gastfreundschaft* geritzt. Dann segnet ihn die Priesterin und gräbt ihn in einer langen Zeremonie in dem zu schützenden Haus (Höhle etc.) ein.
Dauer: mehrere Stunden
Auswirkung: Der Heimstein sichert einen Neubau oder einen Platz gegen Zerstörung durch Naturgewalten. So lange sich die Bewohner an die Gesetze Travias halten, ist es vor Lavaströmen, Stürmen, Fluten etc. geschützt.

Die Symbolik der Traviakirche

Symbole: Die Göttin Travia wird als gütige Frau in Begleitung einer Wildgans dargestellt. Selten stellt man Travia selbst als Wildgans dar.
Heiliges Tier: Die Wildgans, nicht etwa die Hausgans, ist das heilige Tier der Travia.
Heilige Farbe: das Gelborange des lodernden Herdfeuers
Heiliger Stein: Saphir
Heilige Kräuter und Pflanzen: Buche, Linde, Roter Fingerhut, Honig

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Die Himmlische Familie: Diese Gefolgschaft Travias repräsentiert die Aspekte der göttingefälligen Tugenden. Vater und Mutter stehen für



Treue und eheliche Liebe, die vier Kinder für Gehorsam, Hilfsbereitschaft, Sesshaftigkeit und die Bereitschaft zu teilen. Großmutter und Großvater schließlich repräsentieren Gastfreundschaft und den Schutz des Heims. Namen werden den Alveraniaren keine gegeben, man spricht sie allein als 'Himmlische Mutter' o.ä. an und bittet um den Segen, den das jeweilige Familienmitglied zu spenden in der Lage ist, Darstellungen in Schreinen vieler Traviatempel stellen sie durch Statuen oder Halbreliefs in einer Schar Wildgänse dar.

Badilak von Mendena: Der streng gläubige, doch grundgütige Mann bekehrte vor rund 200 Jahren sämtliche Huren und Lustknaben seiner Heimatstadt zum traviagefälligen Leben. Einige dieser solcherart in den Schoß der Kirche geführten Gänse gründeten ihm zu Ehren nach seinem Tod den Orden des Heiligen Badilak, dessen Amulett und Sandalen im mendenischen Tempel lange als Reliquien verehrt wurden. Während die Sandalen nun im Tempel zu Baliho liegen, gilt das Amulett Badilaks immer noch als verschollen. Der Hl. Badilak wird angerufen, um Armut, Laster und Leid zu mildern, sein Zeichen ist die Gans mit dem Gänsejungen unter ihren Fittichen.

Travinian: Dieser Schutzheilige Darpatiens und Rommilys' soll die Hauptstadt während der Magierkriege vor einem unheiligen Dämon bewahrt haben, dessen Vernichtung er zugleich mit seinem Leben bezahlte. Ihm zu Ehren wurde der Friedenskaiser-Yulag-Tempel gebaut, heute der Stammsitz des Heiligen Paares der Traviakirche. Die Gründung des Klosters Wolfskopf in den Trollzacken soll auch auf Travinian zurückgehen, Zweck und Grund sind heute unbekannt. Der Hl. Travinian gilt den Traviagläubigen als Schutzheiliger gegen dämonische Entitäten und Bedrohungen, sein Zeichen ist die Gans mit zornig vorgerecktem Kopf und gespreizten Flügeln.

Heilige Talismane und Artefakte

Der Heilige Kessel

Geschichte: angeblich dem ersten Hohen Paar von Travia selbst überreicht, als es eine Hungersnot zu bekämpfen gab. Der Heilige Kessel wird in Rommilys aufbewahrt.

Gestalt: eine große Schale mit Gravuren der Heiligen Familie mit Wildgänsen

Kräfte: Aus dem herbeigerufenen Kessel können die Priester eine unerschöpfliche Menge an Speisen hervorbringen, um Arme und Hungerleidende zu speisen.

Travias Gänsekiel

Geschichte: Angeblich eine Feder Travias in Gänsegestalt selbst, diente diese Feder schon so manchem Priester als Rettung in letzter Not. Seit Anfang 30 Hal jedoch lässt sich die Feder nicht mehr herbeirufen und gilt mit ihrem letzten Benutzer, dem Priester Adilbor von Streitzig, als verschollen.

Gestalt: eine lange und schlichte Gänsefeder mit gespaltenem Kiel

Kräfte: Die Feder kann an beliebiger Stelle nach Wahl des Priesters eine kurze Botschaft hinterlassen. Verträge und Eide, die mit dem Kiel niedergelegt werden, gelten als heilig.

Meisterinformationen: Der Gänsekiel geriet in der Tat mit dem Priester in die Hände des Feindes und ziert nun die Narrenkappe von Schwarzschelm Torxes, einem Paktierer Lolgramoths ...

Orden und Laienbruderschaften

Orden des Heiligen Badilak

Dieser größte Orden der Traviakirche zählt viele Priester und Akoluthen zu den seinen und verschreibt sich dem Kampf von Armut, Heimatlosigkeit und Sünde. Gerade in der letzten Zeit werden die Ordensmitglieder überall gerne gesehen, da sie sich um Flüchtlinge und Hungerleidende kümmern. Doch gerade in Zeiten des Krieges verstehen sich die Badilakaner auch vortrefflich darauf, die traviagefällige Spendenfreudigkeit des Adels anzustacheln, damit so viele tobrische Mäuler überhaupt gestopft werden können. Das Haupthaus des Ordens liegt nach der Zerstörung des Gründungshauses in Mendena in Gareth, wo die Kraft der Priester dringlich gebraucht wird.

Vorsteher der Badilakaner ist Leomir Breitenbach, ein tobrischer Exilant, der noch den letzten Kreuzer dazu einsetzt, seinen Landsleuten das Leben nach der Flucht zu erleichtern, und dabei auch knallhart die Kassen der Reichen und Adligen angeht.

Startwertveränderungen: wie Traviageweihter, jedoch: Zechen –1, Feilschen +2, Gassenwissen +2, Götter und Kulte –1, Heilkunde Gifte –1

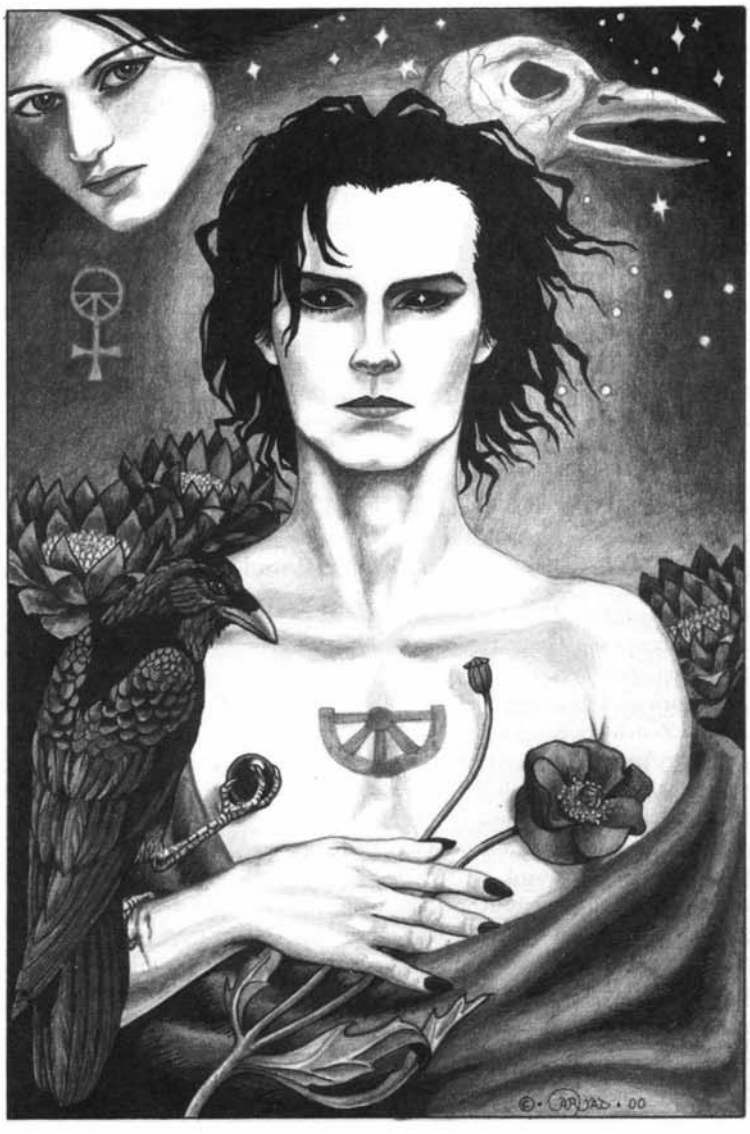
Der Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer zur Mahnung an die Blutnacht zu Rommilys

Erst 29 Hal gegründet, gehören dem Laienorden Irmegunde von Rabenmund, die Fürstin Darpatiens, und Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum zu Hallingen als höchste Mitglieder an. Als Buße und Wiedergutmachung für die entsetzliche Blutnacht traten auf Aufforderung des Heiligen Paares viele Rabenmunds und Bregelsaums bei, um als 'Gänseritter' den Schutz von Heim und Herd in Rommilys und Darpatien zu gewährleisten. Der Weg des Ordens wird sich in Zukunft abzeichnen, doch traten bereits einige frischgeschlagene Krieger sowie Veteranen der Dämonenschlacht bei, die sich dem Schutz von Pilgerzügen und Geweihten auf Reisen zur Verfügung stellen.

Startwertveränderungen (für einen neugeschaffenen Ordenskrieger): wie Krieger, jedoch Glücksspiel –1, Kochen +1

DIE ZWEI GESICHTER DES RABEN: DIE KULTE DES BORON

Begräbnisriten und das Leben nach dem Tod sind so alt wie die Existenz denkender Sterblicher selbst, und so ist sogar im Norden der Todeskult des Boron hoch angesehen und ewig präsent – wenn auch dezent im Hintergrund des alltäglichen Lebens. Besitzt auch kaum ein Dorf einen eigenen Tempel des Dunklen Herren, gibt es doch überall, wo Gläubige leben, von Laien oder Akoluthen gepflegte Boronanger, die von wandernden Boronis betreut werden.



Struktur und Hierarchie

Als älterer Kult des Boronglaubens genießt der *Puniner Ritus* in den meisten Teilen Aventuriens Vorrang: von der Linie Rashdul-Drôl bis hinauf in den höchsten Norden der Zwölfgötterverehrung. Südlich davon regiert der *Al'Anfaner Ritus*, wobei Rashdul nicht nur Scheidelinie, sondern Kreuzungspunkt der Kulte ist – eine der wenigen Städte Aventuriens, in denen beide Kulte mit Tempeln verehrt werden, die sich dort sogar gegenüber stehen.

Novizen: Im *Puniner Ritus* werden selten Kinder von den Eltern in den Tempel gegeben. Meist nehmen sich die Boronis des Schicksales von Findelkindern oder Waisen an, doch kommt es auch vor, dass die Eltern von Kindern sämtlicher Schichten von Boronis (meist Etilianern oder Golgariten) angesprochen werden, sie seien 'vom Dunklen Herrn gesegnet'. Meist werden sie einfach Novizen genannt, doch hat sich in Almada die Bezeichnung *Räblein* geprägt. Sehr selten treten der Boronkirche auch erwachsene Novizen bei, die dann meist den Ruf in einer Schlacht gegen Untote oder nach der Genesung aus dem Wahnsinn erfahren. Solche Novizen widmen sich meist früh einem Orden, um bei den Golgariten gegen Rhazzazor oder im Orden der Noioniten für das Heil der Seelenkranken zu kämpfen.

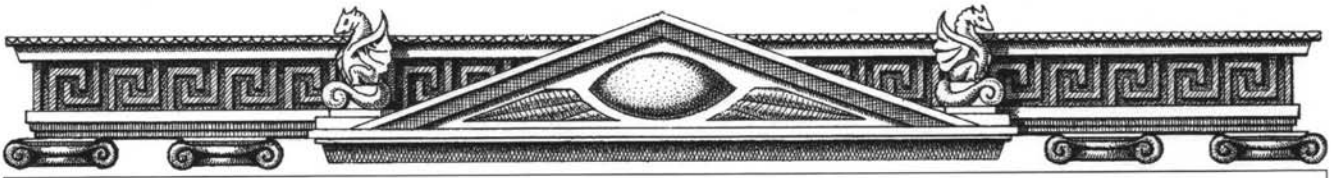
Im *Ritus Al'Anfas* steigt natürlich der politische Status einer Familie sehr, wenn sie eines ihrer Kinder in die Boronkirche geben kann. In dieser Kirche nennt man diese zu belehrenden 'Behütete'.

Akoluthen: Im Borontempel erzogene Waisenkinder, die nicht den Ruf in die Weihe erfahren, dienen der Kirche meist als Laiendiener und erhalten die niederen Weihen zum *Boronsdiener*. Die Pflege von abgelegenen Grabstätten und Boronangern, das Zimmern von Särgen und Schmieden von Rabenschnäbeln wird meist den Akoluthen des Boron überlassen. Erwähnt sei noch, dass fast alle Orden des Todesgottes auch nichtgeweihte Mitglieder aufnehmen, die dann die niederen Weihen erhalten. In Al'Anfa dienen Akoluthen meist in den kriegerischen Boronorden wie der *Basaltfaust* oder dem *Orden des Schwarzen Raben*, weshalb man sie auch meist *Boronskrieger* nennt.

Priester: Selbstverständlich folgen bereits die *Diener des Raben* der einen oder anderen Berufung (siehe unten), und nur wenige erfahren die Erkenntnis, die es zur zweiten Weihe und dem Titel eines *Deuters* bedarf. Selbst in der Boronkirche sind jene selten, denen man die Weisheit und Einsicht zuschreiben würde, das Wesen der Halbgötter und ihrer Gaben zu erahnen. Einfache Geweihte, die sich diesen Ausrichtungen zuwenden, nennt man deshalb bisweilen *Diener Golgaris* oder *Diener Bishdariels*.

In Al'Anfa heißen die einfach geweihten Priester *Jünger des Raben*, die ihren Oberen in bedingungslos strenger Hierarchie unterworfen sind. Sie üben meist die allgemeinen Tempeldienste und Begräbnisrituale aus, organisieren und weihen die gesegneten Rauschmittel, weisen die Sklaventreiber an und besprechen mit den einfachen Gläubigen ihre Traumerlebnisse.

Erzpriester: Die *Deuter Bishdariels* versuchen unter Einnahme teilweise nicht ungefährlicher Rauschkräuter, Wille und Weisheit Borons im Traum zu erkunden. Dass solche Praktiken stets hinter geschlossenen Türen stattfinden, verhindert, dass Missverständnisse oder Verwechslungen mit den Riten des Alanfaner Kultes entstehen, zwischen denen ein Uneingeweihter schwerlich zu unterscheiden vermag. Inzwischen existieren in den großen Tempeln ausgedehnte Sammlungen an Schriftrollen über Traum-



Weihegrade der Boronkirche

Funktion	Titel (Punin/ Al'Anfa)	Tracht/Abzeichen
Novize	Räblein/Behüteter	schwarze Wollrobe
Akoluth	Boronsdiener/Boronkrieger	Ordenskleidung bzw. silbernes/goldenes Boronsrad
Priester	Diener des Raben/Jünger des Raben	schwarze Robe aus Wolle/Seide mit silbernem/goldenem Raben
Erzpriester	Deuter Bishdariels o. Golgaris/ Hüter d. Nacht	dto. aus Tuch/Seide mit Raben, in Al'Anfa zusätzlich mit Boronsradstickereien an Kragen und Ärmeln
Praetor	Hüter des Raben/Bewahrer der Nacht	dto. aus feinerem Tuch / edelsteingeschmückter Seide mit Raben
Erzpraetor	Schweigende(-r) / –	nach Orden unterschiedlich / –
Patriarch	Rabe von Punin / Patriarch von Al'Anfa	schwarze Seidenrobe mit silbernen / goldenen Raben, in Al'Anfa zusätzlich bedeckt von kostbarsten Stickereien, Ornamenten in Gold und Edelsteinen

gesichte, -erfahrungen und entsprechende Deutungsversuche, die meist missverständlich als *Buch der Träume* bezeichnet werden. So reisen die Deuter Bishdariels manchmal Hunderte von Meilen, um mit berühmten Traumdeutern anderer Tempel oder in den dort gelagerten Schriften nach Auslegungen des Willens Borons zu forschen. Diese mystischen Priester wirken häufig geistesabwesend, grüblerisch, vergeistigt und streben nach der Trance des Entrückungszustandes, in dem sie Borons Nähe stärker denn je fühlen.

Tempelvorsteher und Hüter von kleineren Boronangern und -schreinen entstammen fast ausnahmslos den weit größeren Reihen der *Deuter Golgaris*, die sich hauptsächlich der Grablegung und der Bekämpfung von Untoten, aber auch der Erforschung des Sterbens und des Todes widmen. Die düsteren Deuter Golgaris umfassen so unterschiedliche Ausprägungen wie Totengräber und Kämpfer, aber auch fast hesindianische Scholare des Sterbens, des Todes und der Willkür des Todesgottes, um den Unergründlichen ein Stück weit zu verstehen. Sie sind der Meinung, dass ähnlich den Träumen, die man deuten und verstehen müsse, auch Sterben und Tod ein Teil jenes mysteriösen Wesenszuges Borons seien, die es zu ergründen gelte, um Seinen Willen verstehen und ausüben zu können. Dass diese Forscher selbst in der Boronkirche als 'seltsam', bisweilen gar als 'alanfanisch' gelten, macht sie im Puniner Kult umstritten, doch noch duldet der Rabe von Punin ihr Tun.

Im *Al'Anfaner Ritus* bezeichnet man die zweifach geweihten Hohepriester als *Hüter der Nacht*, die meist kahlrasiert einhergehen, allein schwarzes Haar sieht man an ihnen lang und wallend. Zwar zeichnen sich die Hohepriester durch einen hohen Grad der Einweihung und Einsicht in die Mysterien Borons aus, doch besteht ein nicht geringer Teil ihrer Motivation in dem Erwerb der schieren politischen Macht, die mit den hohen Rängen der Boronkirche einhergeht. Und so kann man hier dem fanatischen und vergeistigten Prediger ebenso begegnen wie dem intriganten Politiker auf diplomatischer Mission. Auch in diesem Kult trifft man auf weise Traumgelehrte, die Meister in der Kenntnis der Rauschgifte und ihrer Auswirkungen auf den Verstand und die Träume der Betenden sind, schweigsame Krieger im Namen des Todesgottes, die ihren Opfern eine sichere Einkehr in Borons Hallen gewährend sowie Studiosi der Geschichte, die die Ursprünge der heutigen Riten und Gebräuche mit denen der echsischen V'Sar-Anbeter vergleichen und tiefe Einsicht in das Wesen des Gottes erzielen. Gelten die Todesforscher des Puniner Kultes im Norden bereits als düster und merkwürdig, erzählt man sich von den Okkultisten der alanfanischen Kirche geradezu schwarzmagische Praktiken. Diese Erforscher der Geisterwelt, der Seele des Menschen (und Tiers) und ihrer Wandlung vom Sterbenden zur Geisterscheinung oder in Borons Hallen schrekken angeblich auch nicht davor zurück, ihre Probanden der Folter, geistigen Qualen oder absichtlichen Fehlern im Todessegen oder Bestattungsritus zu unterwerfen, um zu untersuchen, ob die Seele ruhelos zurückkehrt oder nicht. Dies mag auch golgaritische Verleumdung der verhassten Ketzer sein, ebenso wie die Behauptung, die *Hand Borons* bestünde zumindest teilweise aus borongeweihten Meuchlern, die angeblich in dem Glauben mordeten, die Macht ihres Herren über Leben und Tod auszuüben.

Tempelvorsteher (Praetoren): *Hüter des Raben* im Puniner Ritus, *Bewahrer der Nacht* in Al'Anfa genannt, findet man die Vorsteher der Tempel meist nur in größeren Städten. Dörfer und Kleinstädte werden meist von Wanderpriestern und Laiendienern versorgt.

Erzpraetoren: Dem erst jüngst gegründeten *Schweigenden Kreis* der Puniner Kirche gehören die Vorsteher der Boronorden an. Der Kreis trat erstmals in Erscheinung, als die Gründung der Kultanlage des Boron an der Trollpforte durchgesetzt wurde. Die Gründung liegt jedoch schon einige Jahre zurück und diente dem Zweck, die Absprache unter den einzelnen Orden zu verbessern und in Notsituationen gemeinsam reagieren zu können. Dem *Schweigenden Kreis* gehören die Golgariten, die Noioniten, die Marbiden und die Etilianer an.

Patriarch: Dem Puniner Ritus gebietet der *Rabe von Punin* in strenger Hierarchie über die Kirche. Er tritt fast nie in Erscheinung, sondern sucht die Entrückung und Nähe zu seinem Herren in Traum und Trance. In der südlichen Hälfte Aventuriens steht der *Patriarch von Al'Anfa* dem in den meisten nördlichen Reichen verbotenen Al'Anfaner Kult des Boron und auch der weltlichen Herrschaft des mächtigsten Reiches des Südens vor.

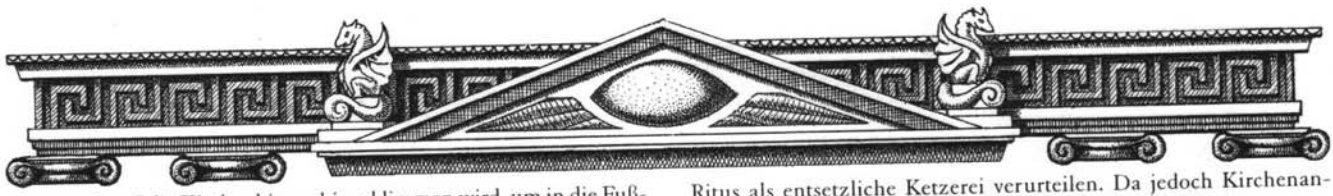
Kirchliche Persönlichkeiten

Bahram Nasir, der Rabe von Punin

Ein uralter, würdevoller Mann in schlichter, schwarzer Seidenrobe, von der sich seine fahl-blasse Haut deutlich abhebt. Seine kurzen Ansprachen zeugen von einer meisterlichen Rethonik und Diktion, die durch seine bestechende Ausstrahlung zu eindringlichen Glaubenssätzen werden. Sein Hass auf die Al'Anfaner Ketzer wandelte sich im Kampf gegen Borbarad in wache Kampfbereitschaft.

Amir Honak, der Patriarch von Al'Anfa

Nicht im Besitz des dunklen Charismas seiner Vorfahren Balphemor und Tarquinio Honak, ist der junge Patriarch doch von ausgesprochen tiefer Gläubigkeit erfüllt, die sich nach Al'Anfaner Auslegung durchaus mit seinem ausschweifenden Lebensstil vereinbaren lässt. Seine Tochter Amira erhielt 29 Hal sehr früh die Weihe zur Jüngerin des Raben, doch ob ihrer geheimnisvollen Aura mag man mutmaßen,



dass sie schnell die Kirchenhierarchie erklimmen wird, um in die Fußstapfen ihres Großvaters Tar zu treten.

Der Schweigende Kreis

Borondria, Großmeisterin der Golgariten und *Schweigende*, war früher Hochgeweihte des Tempels in Brig-Lo. Mit strenger und ruhiger Hand führt sie ihren Orden gegen den Al'Anfaner Kult und das nekromantische Reich Rhazzazors. Ihre Vergangenheit ist weitgehend in eine dunkle Wolke des Schweigens gehüllt.

Die Epigonin **Josmabith saba Marbod** dagegen ist selbst halb wahnsinnig mit drei Seelen in ihrer Brust und hütet nun den Orden der Heiligen Noiona. Man sagt, bisweilen nennen sie sich auch Relyta Nudred oder Shomata Nanderos. Manchmal zaghaft, manchmal entschieden oder gar rücksichtslos in ihren Entscheidungen, ist sie allein dem Raben von Punin unterstellt.

Die Vorsteherin der Marbiden und ihres Tempels in Fasar, **Zhulamin ai Fasar**, ähnelt in nichts der liebevollen, traviengütigen Priesterin, die man in diesem Amt wohl erwarten würde. Als Deuterin Bishdariels versucht sie, in ihren Träumen zu ergründen, welche ihrer Patienten dem Tod geweiht sind und welche nicht, und welche gar in den rauschhaften Träumen des Schwarzen Lotos zu Boron berufen sind.

Als Hüter des Raben und Vorsteher des Etilienbundes ist **Ippolito Sfieri** selbst häufiger in den zwölfgöttlichen Landen unterwegs, als am Tempel zu Punin anzutreffen. Als freundlicher, doch ernster Mann, der die fünfzig bereits überschritten hat, sorgt er sich neben den Toten auch um die Hinterbliebenen.

Aedin zu Naris dient dem Schweigenden Kreis als Sprecher. Dieser kompetente Boroni aus Winhall ist nicht nur zum Sprechen *verpflichtet*, sondern mit der Ausführung und Überwachung der Aufgaben betraut und wird bereits als Hüter des Heiligtums in der Nekropole Boronia an der Trollpforte gehandelt.

Die Kirche und die Obrigkeit

Der Puniner Kult

Der Rabe von Punin und die einfachen und zweifachen Geweihten des Boron nehmen keinerlei Einfluss auf weltliche Politik – was früher ungeschriebenes Gesetz war (denn auch Herrscher müssen dereinst vor Rethon treten und Reiche vergehen nach Seinem Willen), geschieht heute auch aus schärfster Abgrenzung zu dem weltlichen und politischen Kult Al'Anfas. Allein sehr gläubige Adlige bitten Boronis in eine Beraterfunktion, meist wird jedoch allein bei Belangen der Kirche auf die Priesterschaft zurückgegriffen. So findet man auch selten Angehörige der Oberschicht in dieser Kirche, die sich so völlig von Dere abzuwenden scheint; die Zweit- und Drittgeborenen werden meist in prestigeträchtigere und einflussreichere Kirchen wie die des Praios, der Rondra oder der Hesinde geschickt.

Der Al'Anfaner Kult

Das Reich des Südens wird vom Boronkult regiert – zumindest glaubt dies der Außenstehende, denn tatsächlich besitzen auch die weltlichen Granden großen politischen Einfluss. Ob der gesellschaftlichen Macht der Geweihten des Herrn des Schlafes, Todes und der Träume, dessen Urteil gewissermaßen den Ausschlag für den Einzug der Seelen in die Paradiese der anderen Zwölfe gibt, gilt Boron im Süden sogar als Fürst der Götter, als mächtigster und wichtigster in Alveran – eine Einstellung, die natürlich besonders die Kirche des Praios und der Puniner Ritus als entsetzliche Ketzerei verurteilen. Da jedoch Kirchenangehörige in ganz Aventurien allein von ihren eigenen Kirchen angeklagt werden können und weitgehende Immunität vor weltlichen Herrschern und Gerichten besitzen, die Boronis des Rabengottes jedoch ihren Einfluss durch suchterzeugende Rauschmittel und ein gänzlich dunkles, jedoch faszinierendes Charisma auszudehnen verstehen, reagieren die meisten Länder außerhalb des Einflussbereiches Al'Anfas mit einem generellen Verbot des Al'Anfaner Ritus unter dem Vorwurf der Ketzerei (mit großzügiger Rückendeckung der Praioskirche).

Die Kirche und die Gläubigen

Der Puniner Ritus

Eines kann man wohl für beide Kulte des Boron gleichermaßen sagen: Ihre Priester werden von dem einfachen Volk gefürchtet, teilweise mit abergläubischen Geschichten umwoben. Stets von einem Hauch des Todes umgeben, meiden die Bürger den Weg der Priesterschaft, solange es nicht unhöflich wirkt, und jedes Kind weiß bereits, dass es ein Frevel ist, Boronis anzusprechen, ohne zuvor angesprochen worden zu sein – was die meist schweigsamen Priester natürlich ihrerseits selten tun.

Ein extremer Sonderfall ist Albernia und hier die Hauptstadt Havena, wo man Boron und seine Priester auf eine Insel im Hafen 'verbannt' hat und selbst die Erwähnung des Namens der Todesgottes ängstlich meidet, um ihn nicht zu erzürnen. Ganz anders geht man in Almada und Punin, der Hochburg des gleichnamigen Ritus, mit Boron um, wo man ihn eher als großen Bruder behandelt, dessen Boten man irgendwann nicht mehr von der Schwinge springen kann.

Der Al'Anfaner Ritus

In Al'Anfa beherrscht der Boronkult auch die weltlichen Belange des Reiches und ragt weit in das alltägliche Leben der Menschen hinein. Bei vielen Namensgebungen, Eheschließungen und am Sterbebett werden die Priester mit einbezogen, ja, mit der Vergänglichkeit und dem Verlauf der Zeit regiert Boron laut seinen alanfanischen Priestern jeden Augenblick im Leben eines Sterblichen.

Selbst bei der Geburt zelebrieren die Boronis den *Ritus des Vergessens*, um sämtliche Erinnerungen an die 'Seelenreise' und die Geburt zu tilgen, da das Kind ansonsten dem Wahnsinn empfänglich ist. Golgari reißt die Seele aus dem sterblichen Körper, die Seelenwaage Rethon wiegt die guten und schlechten Taten einer Seele ab, und schließlich muss man in Borons Hallen darauf harren, dass die eigene Seele einem Gott ins Paradies empfohlen wird – dies alles sind für die Gläubigen des *Götterfürsten* Boron unanfechtbare Beweise, dass er alle anderen Götter an Macht und Einfluss überflügelt. Rauschkräuter unterschiedlichster Stärke und Wirkung erweitern mit seelischer oder körperlicher Abhängigkeit den Einfluss der Priesterschaft auf alle Schichten der Bevölkerung, die ihre Traumgesichte schließlich von den Geweihten deuten lassen.

Einem Boroni zu widersprechen oder gar zuwider zu handeln hieße, Gnade und Einzug in Borons Hallen aufs Spiel zu setzen – dass die Granden Al'Anfas sich davon nicht so sehr beeindrucken lassen wie der Fanas, beschränkt die Macht der Kirche ein wenig.

Trotz alledem, oder gerade wegen des großen Einflusses sind die Boronis im Süden gerne gesehene Gäste bei den Festen und Orgien der Machthaber, die sich den Einfluss dieser politisch starken Kirche zu versichern suchen.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alverniare

(Im Folgenden weist ein **a** hinter der Beschreibung auf den Al'Anfaner Kult, ein **p** auf den Puniner Ritus hin.) Typische Bestandteile der Boronliturgien sind Rauschkräuter (wie Schwarzer und Weißer Lotos), Boronwein (a), Gesangsliturgien, stumme Gebete, (geweihte) Graberde, das Salbungsöl (mit dem üblicherweise Tote gesalbt werden), Weihräucher und Zitate aus dem *Schwarzen Buch*.
Typische Manifestation sind der einzelne Schrei eines Raben, das leichte Nachlassen des Lichtes, der Duft nach Lotos oder Salböl.

Mirakel+: MU, KL, IN, CH, MR; *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Bekehren*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Pflanzenkunde*, *Alchimie*, *Heilkunde Seele*, *Prophezeien*, BF *Apothekarius*
Mirakel–: *Gaukeleien*, *Tanzen*, *Zechen*, *Betören*, *Feilschen*, *Lügen*, *Musizieren*, *Singen*, *Glücksspiel*, *Stimmen imitieren*; die BF *Instrumentenbauer*, *Kapellmeister*, *Schauspieler*

Für den Segen anderer (siehe **Allgemeine Liturgien**) wird meist der Seelensegen verwendet, der lautet: *»Im dreifach geheiligten Namen des Herren Boron, im zweifach geheiligten Namen seiner Tochter Marbo*, im geheiligten Namen Etilias.*
Möge der Unergründliche über euren Schlaf, euer Vergessen und euren Tod wachen und richten. Möget ihr die Kraft haben, der Widersacherin entgegenzutreten. Möge Golgari euch finden, wo auch immer ihr seid, und Marbo euch in Gnade aufnehmen. Möge Bishdariel eure Träume hüten und euch Weisheit schenken, und möge Uthars Pfeil eure Feinde fällen.
Es war. Es ist. Es wird sein. Borons Segen mit dir/euch.«

*) je nach Sinn und Zweck des Segens auch Golgari oder Bishdariel
Man sagt, dass hochrangige Geweihte mit diesem Gebet in der Lage seien, Seelen den Segen zu geben, auf dass sie sicher in die Hallen des Herren gelangen und vor den Klauen der Widersacherin geschützt sind, sowie zu ermöglichen, dass scheinbar Tote wieder zum Leben erweckt werden können (sei es durch mächtige Heilzauberei oder göttliches Eingreifen).

I Boronheilige Grablegung

Symbole und Gesten: Die vollständige Bestattungszeremonie nach boronkirchlichem Brauch hat folgende Gestalt: Die Angehörigen sagen dem gewaschenen und bereiteten Leichnam am Grab alles Gute und Schlechte, um ihn von seinen irdischen Fesseln zu lösen. Der Priester reicht (wenn möglich) vom Wein des Vergessens, dann spricht er den Grabspruch: *"Im Namen Golgaris, des Führers der Seelen: Gleite fort über das Nirgendmeer. Möge dein Selbst sich nicht verlieren auf dem Weg zum letzten Gericht. Marbo, erhöre unser Flehen. Im Namen Uthars, des ewigen Wächters: Jeden erwartet sein eigenes Paradies. Der Tod trennt dich von den Lebenden. Wie werden einander niemals mehr suchen. Rethon, fälle Dein Urteil. Im Namen der Vergänglichkeit: Wie verbrennen dich und dein Andenken. Möge nichts von dir bleiben, als ein sanfter Traum, der im Schlaf verblasst. Herr, schenke uns Vergessen!"*
Und während die erste Erde auf den Sarg, die Fackel an den Stoß oder an das Floß gelegt wird, spricht der Priester: *"Was uns einte, ist vergangen und kehrt nie mehr zurück. Wir wollen die Toten vergessen. Kehret zurück in die Welt der Lebenden."*

I Schlaf des Gesegneten /P

Symbole und Gesten: Der Priester wendet sich in einem kurzen Gebet an den Herren Boron und legt dem zu Segnenden ein Symbol des Herren des Schlafes auf die Stirn.
Dauer: 1 Minute
Auswirkung: Der Schlaf des Gesegneten schenkt ihm doppelte Regeneration und rege Träume, die aber weniger prophetischen Charakter haben als der Verarbeitung von Geschehenem dienen. Diese Liturgie kann nur auf willige Personen herabgerufen werden.

I Bann des Heiligen Golgari /P

Symbole und Gesten: Ein geflüsterter oder gebrüllter Bannfluch (gegen einen einzelnen Untoten) oder ein aus Graberde gestreuter Schutzkreis
Dauer: 2 KR / 4 KR
Auswirkung: Ein Untoter wird vertrieben / Jegliche Untoten werden auf (doppelte Stufe des Geweihten) Schritt Distanz gehalten. Verlässt er den Kreis, hält die Kraft nur noch seine Stufe in Minuten an. In dieser mächtigeren Form ist es eine Liturgie des III. Grades.

II+ Siegel Borons /P

Herkunft: Punin, wo Einsicht in das Schwarze Buch genommen werden muss
Symbole und Gesten: Der Priester salbt die Lippen der Person mit Salbungsöl und rezitiert über ihr einen Vers des Schwarzen Buches: *"Schweygen soll der Sterbliche, wes Lippen nicht geformet sind, um die Wahrheyt Alverans in derisch Wortgewandt zu kleyden. Schweygen soll er fürderhin, und Borons Siegel verschließe seyne Lippen bis ins Grab."*
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Der Priester definiert, über welches Wissen die Person fürderhin zu schweigen hat. Beinhaltet dies große Bereiche (das Studienfachgebiet eines magischen Lehrmeisters) oder Zeiträume (mehrere Jahre), kann der Meister diese Liturgie auch als Stufe III klassifizieren. Häufig als ein generelles Sprachverbot über kirchliche Belange ausgelegt, interpretieren viele Priester diesen Vers jedoch nur dahingehend, dass Nicht-Geweihte nicht über solche Inhalte sprechen sollten, oder gar nur jene, deren Lippen eben mit dem Siegel Borons verschlossen wurden.

II Bishdariels Auge /P

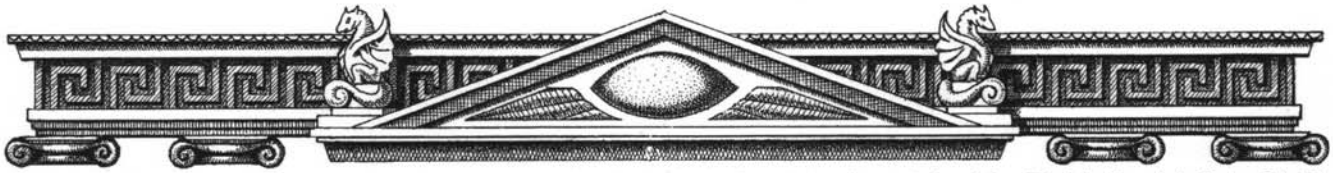
Symbole und Gesten: Vor dem Schlaf segnet der Priester die Lider der Person mit Salbungsöl und betet gemeinsam mit ihr zum Herrn Bishdariel um ein Traumbild, das Hinweise auf eine Problemsituation im Leben des Gläubigen geben kann.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: s.o., Bishdariel drückt sich jedoch immer in Symbolen und Gleichnissen aus, damit die Sterblichen sich in der Deutung würdig erweisen können.

II Bishdariels Angesicht (p) / Kleine Liturgie des Hl. Nemekath (a) /P

Symbole und Gesten: Vor dem Schlaf segnet der Priester das Lager mit Salbungsöl in Form der Eckpunkte eines Boronrades, gibt der Person einige Krumen Graberde in die Hand und betet mit ihm um eine Vision.
Dauer: eine bis mehrere SR
Auswirkung: Dieses komplexe Traumgesicht kann den Träumer in seine Seele reisen lassen oder (auch magisch) vergessene Geschehnisse nacherleben lassen. Es kann auch zur Enträtselung des Tatherganges eines Verbrechens verwendet werden, doch sind solche Bilder immer kryptisch und vieldeutig.

III Segen der Heiligen Noiona /P

Herkunft: Selem, wird auch gelehrt in Gareth, Perricum und Lowangen
Symbole und Gesten: Dies macht eine tiefe Einsicht in die Seele des Kranken nötig (erzielt durch die allgemeine Liturgie *Seelenprüfung* (S. 16), ausgiebige Lebensbeichten und möglicherweise Kenntnisse der Geschehnisse, die zum Zustand der Verwirrung geführt haben). Dazu wird meist (auch zu mehreren) der *Choral der Vergänglichkeit* gesungen: *"Schweigen umfängt die sterbliche*



Hülle, harrend in der Vergänglichkeit. Hör das Lied der Schwingen, sie klingen vom Nirgendmeer! Frieden bringen sie der Seele, träume bis in Ewigkeit."
Dauer: mehrere Tage bis Wochen
Auswirkung: Mit dieser Liturgie vermag der Priester Verwirrungszustände, Traumata und Engramme einer Person zu heilen. Spieltechnisch gesehen wird die Geisteskrankheit geheilt, kann jedoch nach Meistermaßgabe bei erneuter Konfrontierung mit dem Auslöser wieder auftreten (besonders, wenn der Meister der Meinung ist, der Geweihte habe sich nicht genug mit dem Seelenzustand der Person beschäftigt). Jede eingehende erfolgreiche *Heilkunde Seele*-Probe, die der Priester selbst mit Aufschlägen versehen kann, erleichtert die Mirakelprobe um 1 für alle 10 übrigbehaltenen Talentpunkte.

III Golgaris Segen /P

Symbole und Gesten: In einem heiligen Ritual segnet der Priester die Waffe mit Salbungsöl und spricht folgende Verse aus dem Schwarzen Buch über sie: *"Doch jene, die da mit ihrem nicht todten und nicht lebend Leyb freveln dem Herrn, sollen spüren GOlgaris Zorn, und sollen fühlen seyne todtbringenden Krallen in ihrem sterblich Leyb und seyen gesegnet im Namen BORons des Herrn der Knochen."*
Dauer: 10–15 KR
Auswirkung: Das Objekt gilt als geweihte Waffe mit voller Schadenswirkung gegen Untote – bei exzellenter Mirakelprobe mag sogar noch ein zusätzlicher SP drin sein. Die Wirkung des Waffensegens kann bei borongefälligem Betragen des Trägers bis zu einem Abenteuer betragen.

III Hauch Borons /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte versenkt sich in ein Gebet an Boron und lässt die zerkrümelte Asche vom Holzstoß einer Feuerbestattung auf den Boden wehen.
Dauer: ca. 1 SR
Auswirkung: Diese Liturgie erzeugt eine Zone absoluter Schwärze und Dunkelheit, in die nicht einmal mit magischen Mitteln Licht zu bringen ist – allein göttliche Macht vermag sie aufzuhellen, bevor ihre Kraft schwindet. Radius in Schritt und Dauer in Stunden entsprechen der Stufe des Geweihten, betragen jedoch mindestens 6.

III Ruf in Borons Arme /P

Symbole und Gesten: Diese Liturgie beginnt mit einem stillen Gebet an den Herren Boron selbst und endet damit, dass der Boroni dem bereits Schlafenden die Stirn salbt. Wird das Öl fortgewischt, bevor die Nacht zuende ist, erwacht er bei 19–20 auf W20. Wischt der Boroni sie selbst fort (oder lässt dies tun), um Spuren zu verwischen, erhöht sich diese Chance auf 11–20.
Dauer: 2 SR
Auswirkung: Die Zielperson muss sich in Sichtweite des Boroni befinden und während des Gebetes auch bleiben. Dann schläft sie bis zum nächsten Tagesanbruch.

III Borons Süße Gnade /P

Symbole und Gesten: Der Gläubige wird gewaschen, geläutert und unter Einsatz von Lotoswein in Trance versetzt.
Dauer: mehrere Stunden
Auswirkung: Schenkt einer Person Vergessen über einen vom Priester bestimmten Zeitraum, ein Ereignis oder einen Wissensbereich. Je nach Umfang des Vergessens kann der Spielleiter diese Liturgie auch auf Stufe IV heben, wenn das halbe Leben oder sämtliche Wissensbereiche vergessen werden sollen.

III Pfeil des Uthar /P

Symbole und Gesten: Mit heiligen Gesängen oder Gebeten zu Boron und Golgari, dem Schwenken von Rauchgefäßen mit verbrennendem Lotos oder Weihrauch schreitet der Priester in die Reihen der Untoten und segnet die Gebeine der Toten. Auch geweihte (Grab-)Erde wird bisweilen verwendet, um den Boden zu heiligen und für die Toten zu bereiten.
Dauer: Vorbereitungszeit etwa 3 SR, dann ist die Wirkung augenblicklich
Auswirkung: Die Liturgie segnet eine Anzahl Untoter oder ruheloser Seelen nach Wille und KE des Priesters, die jedoch von Weihrauch oder Graberde unmittelbar 'berührt' werden müssen, um jegliches unheilige Leben aus ihnen zu vertreiben und ihnen die ewige Ruhe zu ermöglichen. Unter diesen Umständen kann der Geweihte bis zu fünf boronunheilige Kreaturen zur Ruhe verhelfen, darüber hinaus kosten ihn jede weitere zusätzliche 5 KP, bis ihm die Energie – oder der Weihrauch – ausgeht.

IV Bishdariels Warnung (p)/ Nemekaths Bannfluch (a) /P

Herkunft: Punin (an würdige Priester) und Al'Anfa
Symbole und Gesten: Der Priester versucht, im langen Gebet Zugang zu der Seele der betreffenden Person zu erhalten.
Dauer: mehrere Stunden
Auswirkung: Auch aus der Ferne kann der Priester des Boron eine Person mit Bishdariels Alptraumgesicht strafen oder aber warnen, dass er sich auf dem Pfad des Frevels befindet. Die Visionen halten über einen Zeitraum der Stufe des Magiers in Nächten an und sind dabei von so entsetzlicher Natur, dass das Opfer sämtliche Regeneration verliert und tagsüber kaum zu etwas anderem in der Lage ist, als über seine Träume zu grübeln und sie zu deuten. Gleichzeitig erhält das Opfer allerdings auch die Hälfte der Entrückung, die der Priester gewinnt, falls sich das Opfer willig zeigt, herauszufinden, warum Bishdariel es straft.

IV Salbung der Heiligen Noiona /P

Herkunft: Dieses Ritual wird in Perricum oder Selem gelehrt (letztere geben es auch an Al'Anfaner weiter).
Symbole und Gesten: Ein langwieriges Ritual, in dem Boron, Bishdariel und Marbo nacheinander angerufen werden und in deren Verlauf sämtliche Ritushandlungen in Anwendung kommen.
Dauer: Stufe des Beherrschers oder Beschwörungsaufschlag des Dämons minus Magieresistenz des Wirts in Stunden.
Auswirkung: Dieser machtvolle Segen der Heiligen Noiona vermag es, die Besessenheit aus einem Wesen auszutreiben. Dies umfasst sowohl thargunitothische Alptraum- und Besessenheitsdämonen wie auch manche Druidenrituale, einige Hexenflüche und durch Magie aufgezwungenes Vergessen.
Nicht immer überlebt der Besessene diese gefährliche Prozedur, da schon bei geringen Fehlern oder Störungen die besitzergreifende Macht versucht, ihrem Wirt zu schaden (so sie das kann).

IV Etilias Zeit der Meditation /Z

Herkunft: Punin oder Al'Anfa, auch Selem
Symbole und Gesten: ein Gebet in stummer Anrufung und völliger Zurückgezogenheit zur Heiligen Etilia, das in der rituellen Opferung der eigenen Stimme mündet.
Dauer: vier Stunden oder mehr
Auswirkung: eine große Zone der Stille. Der Bereich kann nach Wunsch des Priesters variieren, jedoch nie mehr als seine Stufe mal 100 Schritt Durchmesser betragen. Nach der Anrufung unterliegt der Priester weiterhin dem Schweigegebot, das etwa dem verwendeten Stufenmultiplikator beim Durchmesser in Tagen beträgt, nach Meistermaßgabe jedoch auch länger betragen kann (bei einem Durchmesser von zehn mal einhundert Schritt also zehn Tage).
Der Priester kann sich für jede Woche Schweigen, die er sich selbst auferlegt, einen Bonus von zwei Punkten auf die Mirakelprobe gutschreiben. Die Zone hält nach Maßgabe des Priesters an, jedoch maximal Stufe in Tagen.

Die Symbolik der Boronkirche

Gottessymbole: Punin: Boronsrad (fünfspeichiges Halbrund) in Silber (Amulett) oder schwarz (graphisch); dasselbe mit darauf sitzendem Raben, Mann mit Rabenkopf; Rabe. Al'Anfa: Boronsrad (fünfspeichiger Zweidrittelkreis) in Gold oder schwarz; bisweilen mit darauf sitzendem gekröntem Raben; gekrönter Rabe.
Heilige Farben: schwarz (mit silber) (p), schwarz (mit gold) (a)
Heilige Kräuter und Pflanzen: Weihrauch, Schwarzer und Weißer Lotos (daraus resultierender Lotoswein), Mohagoni, Ebenholz, Boronwein (a), Schwarzer Mohn (wächst nur bei Palakar)
Heiliger Stein: schwarzer Karneol
Anmerkung: Das Gebrochene Rad symbolisiert den zerbrochenen Kreis des Lebens, das Rad der Mühsal, das nun nach der langen Arbeit des Alltags unter der Last zerbrochen ist.
Als heiliges 'Gewürz' gilt beiden Kulten der Schwarze Lotos, der roh und verarbeitet als außerordentlich gefährliches Atemgift gilt. Sein hypnotischer Duft und die Traumgesichte, zu denen er verhelfen kann, werden jedoch in Punin wie Al'Anfa bei Ritualhandlungen verwendet, indem man ihn in Flüssigkeit verdunsten lässt (Geruch) oder in schwerem Rotwein gelöst einnimmt. Während man den Lotoswein in Punin allein an Eingeweihte verabreicht, deren geschulte und gestärkte Seele diese Nähe zum Herrn des Todes zu ertragen vermögen, erhalten ihn in Al'Anfa sämtliche gut bezahlenden Gläubigen.

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Golgari: Der Seelenrabe, der die Seelen der Toten über das Nirgendmeer in Borons Hallen trägt. In seinem Namen streitet man auch wider die Nekromantie, Paktierer und Untote. In Al'Anfa fürchtet man ihn als strafende Hand Borons, da er die Seuche überbrachte, die 337 v.H. fast die ganze sündige Stadt vernichtete. Golgari wird meist als niederstürzender Rabe mit gespreizten Krallen dargestellt (die bei Farbdarstellungen meist blutrot sind).
Bishdariel: Der Traumbote Borons ist sowohl für die segensreichen wie entsetzlichen Träume zuständig, die der Dunkle Gott den Gläubigen schickt. Er tritt in Gestalt eines prächtigen Raben oder eines entsetzlich zerfledderten Rabenleichnams auf, und je nach Erscheinung bringt er gute oder schlechte Träume. In Bishdariels Namen vertreiben die Priester Alptraum- oder Besessenheitsdämonen aus den Lebenden, suchen Gesichte und Visionen. Der Traumbote wird als Rabe mit aufstrebend erhobenen Flügeln abgebildet.
Etilia: Mutter der sanften Borontochter Marbo, gilt Etilia als Inbegriff der Schönheit des Todes und der Todessehnsucht. Sie richtete die Hand gegen sich selbst, um in der Blüte ihres Lebens vor Boron zu treten, doch der Dunkle Gott sandte sie ins Leben zurück, da sie sein Herz rührte. Da sie Marbo, von Boron gezeugt, Leben aus dem Tode schenkte, gilt sie als Hoffnungsspenderin in Zeiten der Einsamkeit und des Verlustes, als Zeichen des Mutes zum Weiterleben, des Vergessens von altem Leid, der Zuversicht. Als Geliebte Borons weist man Etilia bisweilen den weißen Raben als Symbol zu.
Liaiella: Im Leben ein Efferdkind, eine Neckerin, verliebte sich Boron in Liaiella und focht einen Kampf mit dem launischen Efferd um sie aus, der ihr sein Geschöpf nicht kampflos überlassen wollte – so zumindest berichten die Priester des Efferd in Havena. Tatsächlich gilt Liaiella auch hauptsächlich in Albernia als Schutzpatronin der Seelen der Ertrunkenen, die ihnen aus den Weiten des Weltmeeres den Weg in Borons Hallen weist. Von den abergläubischen Havenern wird Liaiella eher als Efferdheilige verehrt, da man sich dort vor allem Boronischen fürchtet. Ihr werden Mondsteine und Türkise geopfert, die seit jeher mit den Neckern in Vebindung gebracht werden.
Eine einheitliche Darstellung für die Heilige gibt es noch nicht, meist wird sie als Meerjungfrau mit einem Raben abgebildet.
Nemekath: Dieser meistumstrittene Heilige der Zwölf Kirchen gilt als höchster im Al'Anfaner Ritus, da er die Abspaltung vom Mutterkult zu Wege brachte und seine Jünger den Kult in den Süden trugen (Lebenszeit 1525–1472 v.H.). Nemekath bildete in den Dunklen Zeiten in Bosparan den Todeskult des Allgegenwärtigen Raben und predigt den erlösenden Tod als Weg zum Seelenheil. Der Verstoßene brachte seine Gläubigen durch intensiven Rauschkrautgebrauch Boron ohne lange Weihestudien schnell näher. Lange nach seinem Tod zog sein Kult über Mengbilla nach Al'Anfa und leitete so die Spaltung der Boronkirche ein.
Körperteile des angeblich mumifizierten Leichnams Nemekaths gelten in vielen Tempeln des Kultes als wunderwirksame Reliquien. (Weitere Informationen über Nemekath finden Sie im **Lexikon des Schwarzen Auges**, S. 177.) Darstellungen zeigen den Heiligen mumifiziert mit überkreuzten Armen, in den Händen hält er Rabenstab und Lotosblume.

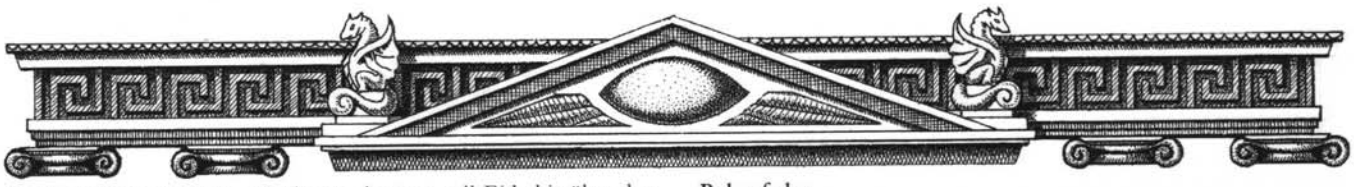
Heilige Talismane und Artefakte

Der Stab des Vergessens

Geschichte: Das Artefakt wurde im Regenwald gefunden und fand seinen Weg in die Kirche des Boron. Zuletzt von Tar Honak im Khômkrieg zu einem immensen Wunder verwendet, in dem sämtliche feindlichen Kämpfer unter Amnesie und Orientierungslosigkeit litten.
Gestalt: Der Knauf mit dem großen Rabenkopf sowie der etwa einen halben Schritt lange, runenverzierte Stab bestehen aus schwarzem Vizrangyi-Holz, das angeblich aus dem Riesland stammt.
Kräfte: In der Stadt des Schweigens in Al'Anfa, dem größten Borontempel Aventuriens, wird dieses heiligste aller Artefakte aufbewahrt, dem größte mythische Kräfte über den Schlaf, den Traum, das Vergessen (und die Erinnerung) und sogar das Leben nachgesagt werden.
Regeltechnik: Berührungen mit dem Knauf rauben die Erinnerung an Ereignisse oder Zeiträume nach Vorstellung des Priesters (und Meistermaßgabe), Berührungen mit dem Fuß ermöglichen fabelhafte Gedächtnisleistungen.

Das Schwarze Buch

Geschichte: Während der Dunklen Zeiten niedergeschriebener 'heiliger', will sagen Puniner Ritus mit allen Ritualen und Weihehandlungen wie etwa Begräbniszeremonien, Grabweihe und -sprüchen, die korrekte Form der Traumsuche und der Anbetung des Dunklen Gottes. Durch dieses Heilige Buch haben sich die Gottesdienste und Zeremonien im Puniner Boronkult seit 1.500 Jahren praktisch nicht verändert. Viele Liturgien, Kirchenlieder und Segensformeln sind hier festgeschrieben (aber auch die geheime Historie des Kultes).
Gestalt: In schwarzes Leder gebunden, findet sich silberne Schrift auf schwarzen Seiten, vieles in geheimen Zeichen des Kultes, die allein der Rabe von Punin und einige Hüter zu lesen verstehen. Fast jeder größere Tempel besitzt eine Abschrift im Bosparano, in der die geheimen und delikaten Informationen über Historie und Spaltung nicht verzeichnet sind und in denen meist auch hohe Liturgien fehlen.



Kräfte: Auf das Schwarze Buch zu schwören soll Eide bis über den Tod hinaus binden, während die Abkehr von den Erzdämonen, denen man darüber abschwört, zwar meist zum eigenen Tod führt, jedoch die Seele den Klauen der Erzdämonen entrissen und in Borons Hallen geleitet wird.
Regeltechnik: nach Meistermaßgabe

Codex Corvinus
Dieses heilige Buch der Nemekathäer (von allen anderen Kirchen außer dem Al'Anfaner Kult geächtet) beschreibt nicht nur die (von den Puniner größtenteils als ketzerisch verurteilten) Riten und Liturgien, sondern auch das Leben des Heiligen Nemekath und einige Anrufungen, die seinen Segen erflehen sollen. Man sagt, mit seiner Hilfe könne man mit den Toten in Borons Hallen reden, sie sogar für Dienste zurückrufen – kein Wunder, dass (außerhalb der alanfanischen Macht) allein der Besitz ausreicht, um auf den Scheiterhaufen zu kommen.

Rabenfeder
Geschichte: Dieses Schwert Tar Honaks ist eine Reliquie Borons, ein Meisterwerk des Meisterschmieds Saladan von Arivor, die dem Patriarchen als Geschenk überreicht wurde. Es wird vermutet, dass die Rabenfeder sich im Moment in Amir Honaks Besitz befindet, der sie enthüllen wird, falls Feinde seine oder die Macht Al'Anfas anzuzweifeln gedenken. (Ein Bild der Rabenfeder finden Sie in **Kaiser Retos Waffenkammer.**)
Gestalt: Die leicht gebogene Klinge ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff mit gleißenden Nachtsteinen (schwarzen Diamanten) verziert.
Kräfte: Angeblich reicht eine Berührung, um einen Sterblichen zu töten, begleitet von Todesgesängen, die jeden Hieb dieser gefürchteten Waffe begleiten.
Regeltechnik: Die leichteste Verletzung kann nach Meistermaßgabe zum sofortigen Tod oder der langsamen und unheilbaren Sieche durch Wundbrand oder Starrkrampf führen.

Orden und Laienbruderschaften

Der Orden des Heiligen Golgari

Heilige Wut brannte in Corvaras Brust, als sie langsam und bedacht die matte Klinge zog und ihren Knauf mit beiden Händen umfasste. Wie in den Kampfübungen begann sie, konzentriert ein- und auszuatmen, in den Knien zu federn und innerlich zum Herren Golgari zu beten.
"Herr, Dir weihe ich Klinge, Kampf und Leben. In Deinem Namen werde ich diesen wandelnden Frevel an Boron vernichten, der den Anger entweiht. Doch wenn ich diesen Kampf gefochten habe, das schwöre ich, dann ist des Knochenmanns übler Herr und Meister an der Reihe!"
Damit ließ Corvara das unheilige Skelett näher kommen und führte schließlich still und stumm den ersten, heftigen Schlag. Die Zeit des Endes war gekommen. Für sie oder diese Kreatur der Niederhöllen.

Hintergrund
Der 21 Hal gegründete Ritterorden der Golgariten hat sich ganz dem Puniner Ritus und dem Kampf gegen die Ketzerei, sprich, den Al'Anfaner Kult, verschrieben. Er besteht fast ausschließlich aus geweihten *Dienern* und *Deutern Golgaris*, die sich für die Wahrung der Grabstätten, dem Schutz der Gläubigen und der Verfolgung von Nekromantie einsetzen.
Großmeisterin Borondria steht zwölf *Ordensmarschällen* vor, die *Schwingenträger* vollführen die Bestrafung von Mitgliedern, die gegen die Ordensregeln oder die Gebote der Puniner Kirche verstoßen haben. Seit sie das Amt nach Lucardus von Kémet antrat, der der Versuchung Thargunitoths erlag, strebt der Orden eine Rückeroberung der entweihten Stätten in Tobrien, Warunk und Beilunk an, um die sterblichen Überreste der Bestatteten – so noch in den Angern vorhanden – wieder in geweihten Grund zu betten und die geschändeten Tempel wieder zu heiligen Orten zu machen.

Die Rolle des Golgariten
Die Ordensregeln sind in der *Lex Boronia* festgeschrieben, unter anderem überraschenderweise das Verbot der Folter und des Gifteinsatzes. Zurückhaltung und Besonnenheit gelten hier mehr als besondere Tapferkeit und blinder Mut. Den Kampf zelebrieren sie schweigend, da der heilige Moment des Todes nicht entweiht werden soll – und sie kämpfen nur, wenn sie schlussendlich auch töten. Das unbedachte Ziehen einer Waffe oder das spielerische Ehrenduell gibt es in diesem Orden nicht. Gnade ist den Golgariten jedoch nicht fremd, da Golgaris Schwester ja immerhin die barmherzige Marbo ist.

Zitate
»Stirb, Frevler!« (Ziehen des Schwertes)
»Der Herr ist gnadenlos und unerbittlich. Doch ich bin es nicht. Also lebe, in Borons Namen.«
»Bereite dich vor auf den zweiten Tod!«

Kleidung und Waffen
Die typische Tracht des Golgariten ist die schwarze Rüstung und der lange weiße Mantel für die Ritter Golgaris (die Ordensmitglieder von Adel), während die gemeinen Knappen Golgaris den grauen Mantel tragen, der jeweils mit dem schwarzen Gebrochenen Rad und darüber einem Schwingenpaar bestickt ist. Als Waffe verwenden die geweihten Golgariten die Boronsichel, alle anderen das Schwert, den Reitersäbel oder den Rabenschnabel.

Besonderheiten und zusätzliche Auflagen
Der Golgarit zieht seine Waffe niemals leichtfertig. Er verteidigt geweihten Grund und Boden sowie die Gläubigen Borons mit seinem eigenen Leben. Doch seine erste Sorge gilt den Lebenden und dann den Toten. Niemals wird ein Golgarit dulden, dass tote Knochen oder ruhelose Seelen durch magische Praktiken entweiht werden.

Der Golgarit bei Spielbeginn
Voraussetzungen: Mut: 12+, Klugheit: 13+, TA: 4-
Talentwertveränderungen (zum Borongeweihten): *Ringen* oder *Boxen* +1, *Dolche* –2, *Stichwaffen* –2, *Zweihänder* +7 oder *Scharfe Hiebwaffen* +6 oder *Schwerter* +4 oder *Stumpfe Hiebwaffen* +4, *Menschenkenntnis* –1, *Heilkunde Seele* –1, *Prophezeien* –1

Der Orden zu Ehren der Heiligen Etilia

Dieser weltlichste Orden des Puniner Ritus ging zur Rohalszeit aus den Marbiden hervor, da sich einige Priesterinnen und Priester nicht damit zufrieden geben wollten, darauf zu warten, dass ein Mensch im

Sterben lag, bevor er ihrer Sorge anvertraut wurde. Die Etilianer sehen es als ihre Pflicht an, die Menschen mit ihrem unausweichlichen Schicksal – dem Tod – zu versöhnen. Sie versuchen zu lehren, dass der Tod eines Lieben kein Verlust ist, sondern dass der Ruf zu Boron die Seele vor jeder weiteren Unbill schützt und geborgen hält. Rethonik und Rhetorik halten die Etilianer gleichermaßen hoch, und sie machen auch intensiven Gebrauch von der Lebensbeichte, in der sie die Seelen der Sterblichen durch Beobachtung und geschulte Menschenkenntnis auszuloten trachten. Daraus schließend können sie den Gläubigen schließlich ihre (weltliche) Ahnung mitteilen, ob sie in das Paradies eines Gottes Einzug erhalten werden oder ob die betreffende Person ihr Leben ändern muss. Traumsuche und Angerpflichten gehören natürlich auch zum Dienst in diesem Orden, in dem die Diener und Deuter Bishdariels jene Golgaris überwiegen.
Als volksnahem Orden, der hauptsächlich in Almada vertreten ist, treten ihm meist Kinder der mittleren oder niederen Schicht bei. Etilianer kleiden sich in die schlichte schwarze Robe der Kirche, in die zwei silberne, einander zugewandte Raben eingestickt sind.

Voraussetzungen: MU 11+, KL 13+, CH 12+; TA 4–
Talentwertveränderungen (zum Borongeweihten): *Selbstbeherrschung* –2, *Menschenkenntnis* + 1, *Heilkunde Seele* +1

Der Orden der Heiligen Noiona von Selem

Die Noioniten mühen sich in ihren abgeschiedenen Klostern um die Heilung und Verwahrung verwirrter Seelen. Tobsüchtige, Besessene, Fallsüchtige, Melancholiker und jene, die bei Dämonenerscheinungen und ähnlichem den Verstand verloren, werden von den Ordensmitgliedern versorgt, doch ist lange nicht bei jedem eine Heilung möglich. Neben vielen Boronpriestern sieht man in den Reihen der Noioniten auch Rabendiener und Laien, ja selbst Zauberer setzen ihre Kräfte in Borons Namen zum geistigen Heil der Besessenen ein. Das Hauptkloster steht seit dem Anbeginn des Ordens 376 v.H. in Selem, weitere befinden sich in der Nähe von Gareth, Perricum, Lowangen (in den Bergen des Finsterkammes von Golgariten gegen die halbherzigen Attacken der Orks verteidigt) und Punin.

Voraussetzungen: MU 12+, KL 13+, IN 13+; AG 4–
Talentwertveränderung: *Selbstbeherrschung* –1, *Menschenkenntnis* +1, *Geschichtswissen* –1, *Götter und Kulte* –1, *Heilkunde Seele* +3, *Prophezeien* –1

Orden zur Sanften Ruhe

Die Marbiden sind im Puniner Ritus nicht unumstritten, da sie ihren todgeweihten Pfleglingen teils starke Rauschkräuter verabreichen, um Schmerzen zu lindern, und manchmal nach dem Willen des Gottes sogar aktive Sterbehilfe leisten. Die Ordenshäuser stehen in Fasar (der Haupttempel des Ordens), Arivor, Norburg, Ouvenmas, Punin und jüngst Ebelried im Freien Tobrien, wo die Mitglieder jene in den Tod begleiten, die nicht durch Heilung ins Leben zurückfinden werden. Doch die Marbiden sind auch dafür bekannt, dass sie bei ihrer Göttin um Gnade für jene bitten, die noch nicht für den Tod bereit scheinen, so dass sie bisweilen eine wundersame Heilung bewirken können.
Die traditionelle Tracht der Marbiden besteht aus einer schwarzen Robe mit den silbernen Rabenstickereien, deren kreisförmiges Skapulier über der Schulter ihnen bei emporgehobenen Armen das Bild eines fliegenden Raben verleiht.

Voraussetzung: MU 11+, KL 13+, IN 12+; TA 4–
Talentwertveränderungen (im Vergleich zum Borongeweihten): *Selbstbeherrschung* –2, *Menschenkenntnis* –2, *Geschichte* –1, *Lesen und Schreiben* –1, alle Heilkundetalente +1, *Prophezeien* +2

Der Kult des V'Sar, des unfehlbaren Herren der Seelen

Anlehnend an die Reliefs in dem alten Berg Visra, in dem V'Sar oder Visar schon vor Urzeiten Menschen geopfert wurden, bildete sich angeblich nach der Schlacht am Visra 660 BF in Al'Anfa ein Laienorden um einige dunkle Geweihte, der eher den Charakter eines Geheimbundes denn eines religiösen Ordens aufweist. Viel wird um den Kult des V'Sar gerätselt, der selbst potentielle Mitglieder anspricht, die sich langwierigen (und sehr bindenden ...) Schweigegelübden über den Orden unterziehen müssen.
Tatsächlich wird an höhere Mitglieder sogar die niedere Weihe verliehen, und man munkelt, es gäbe auch echte Priester, die in den Orden berufen würden. Wer den Ruf in den Kult ablehnt, wird meist sämtlicher Erinnerung an ihn (und einige andere Dinge) beraubt oder stirbt eines plötzlichen Todes.
Schreckliche und blutige Menschenopfer in den labyrinthartigen Kammern des Visra soll der Kult abhalten, dessen Symbol der Süße Tod, die Frucht des Merachstrauches (siehe **Herbaricum Aventuricum**, S. 79), gehalten von einer Rabenkralle, bei einigen prominenten Attentatsopfern gefunden worden sein soll und erst auf die Existenz dieses Ordens schließen ließ.
Über die Zieles des V'Sarkultes kann selbst in Al'Anfa nur spekuliert werden. Politische Macht steht jedoch in den höheren Weihegraden hinter der mystischen Bedeutung der Riten zurück, so dass man fürchten muss, dass die Priester im Herzen des Kultes über alte Rituale aus der echsischen Hochverehrung des Seelenraben V'Sar verfügen.

DER IMMERWÄHRENDE HORT DER HESINDIANISCHEN GABEN: DIE KIRCHE DER HESINDE

Die Hesindekirche hat sich die Sammlung, Vertiefung und Verbreitung von Wissen als Dienst an der Göttin und an den Menschen auf sein Banner geschrieben. Das Motto "Wissen und Erkenntnis sind das Fundament des Glaubens" gilt auch heute den meisten Hesindegeweihten als Leitsatz für das Wesen der Kirche.

Struktur und Hierarchie

Die Hallen der Weisheit zu Kuslik sind der unbestrittene Nabel der hesindianischen Welt, aber man könnte ähnliches auch über jeden anderen Tempel sagen. Damit wird die Einzigartigkeit eines jeden Tempels zum wichtigsten Element der Hesindekirche, so dass sie sich auf deren Erhaltung besonders konzentriert und daraus ihre Stärke zieht, sieht sie doch in der Unterschiedlichkeit der einzelnen Tempel (und den daraus resultierenden Lehr- und Lernmöglichkeiten) den liebevollen Blick, den die Göttin auf ihre Häuser und die Kirche wirft.

Die regionale Unterteilung der Kirche folgt den großen Kulturregionen *Liebliches Feld* (Sitz: Silas; Horasreich, südliche Stadtstaaten und Al'Anfa), *Tulamidenlande* (Sitz: Khunchom; alle Lande südlich von Darpat und Yaquir), *Bornland* (Sitz: Festum; Bornland, Nivesenlande, Elfengebiete, Riva) und *Neues* Reich (Sitz: Gareth; Mittelreich, Nostria, Andergast, Svelltbund, Thorwal). Unterhalb dieser Ebene ist die nächste regionale Unterteilung bereits der einzelne Tempel.



Die Hierarchie der Hesindekirche ist vielfältig, jedoch stets durch eigene Taten und vorzuweisendes Wissen, bisweilen durch göttliche Inspiration, keinesfalls aber durch Geburt oder Reichtum begründet.

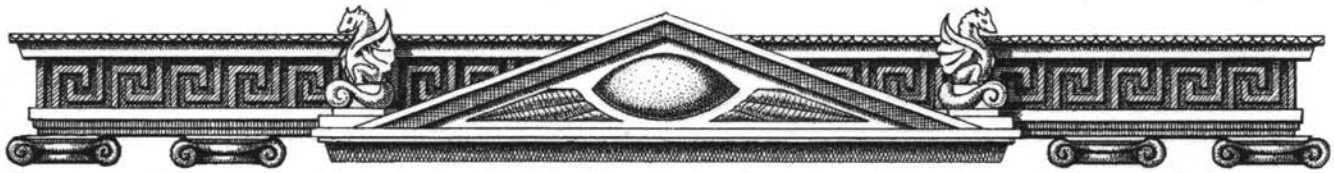
Novizen – die Scholaren: Bevorzugtes Alter für den Eintritt in die Hesindekirche ist das Alter von zwölf Jahren, aber es werden auch jüngere Kinder in die Tempel aufgenommen. Die Ausbildung ist anspruchsvoll, dauert gewöhnlich sechs Jahre und wird durch die Priesterweihe gekrönt, die traditionell in den Hallen der Weisheit zu Kuslik mit der Übergabe des persönlichen *Buches der Schlange* vollzogen wird.

Akoluthen – die Consortis: Hin und wieder beschließt die Kirche, verdiente Laien zu ehren. Häufig werden diese 'minderen Weihen' verdienten Magiern und Wissenschaftlern, aber auch Bildhauern und Erfindern zuteil, die sich durch tiefe Frömmigkeit und Treue zur Kirche ausgezeichnet und Wichtiges geleistet haben. Die Consortis (bosp.: Verbündete) sind integraler Bestandteil der Kirche und haben viele ihrer bedeutenden Werke erschaffen. Speziell im Bereich der magischen Erkenntnisgewinnung stellen sie einen nicht geringen Teil der Mitarbeiter eines Tempels oder Instituts.

Priester – die Mentoren: Nach einem sehr gebräuchlichen Bild gelten die Mentoren als Sinne der Hesindekirche, denn auf ihnen lastet der größte Teil der Kirchenarbeit, vor allem der Lehrtätigkeit. Häufig ziehen Mentoren durch die Lande, um zu predigen, zu lehren oder zu forschen, bevor sie in ihren Heimattempel zurückkehren und dort die Novizen ausbilden.

Erzpriester – die Magister: Magister sind verdiente Geweihte, deren Hingabe sie zu Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet werden ließ, so dass sie auch innerhalb der Kirche dahingehend um Rat gebeten werden und sich fast nur noch in diesem Bereich weiterbilden.

Praetoren (Tempelvorsteher) – die Hohen Lehrmeister: Die Hohen Lehrmeister gelten nach dem gebräuchlichen Bild als die Hände der Kirche, denn sie ordnen und bewahren, was die Mentoren und Magister in die Tempel bringen. Sie sind für den speziellen Tempel und alles, was in ihm vorgeht, zuständig und tragen eine hohe Verantwortung, denn jeder Tempel ist der Göttin ein besonderes Kleinod, das es zu schützen, aber auch zu präsentieren gilt.



Erzpraetoren – die Erzmagister: Sehr wenige Geweihte haben diesen Rang inne, der zwischen den Rängen des Magisters und des Erzwissensbewahrers angesiedelt und nicht an einen bestimmten Tempel gebunden ist. Stattdessen reisen sie als Kapazitäten in ihren Fachgebieten häufig hin und her, um weiter zu forschen oder zu lehren, oder auch um ein Artefakt zu begleiten, dem sie sich verpflichtet fühlen.

Metropoliten – die Erzwissensbewahrer: Diese Geweihten sind die höchstrangigen Würdenträger nach der Magisterin der Magister. Sie sind das Herz der Kirche und stehen den Zirkeln des Wissens vor, in denen alle Tempel einer Kulturregion zusammengefasst sind. Somit sind sie auch für alle Tempel darin verantwortlich. Alle Erzwissensbewahrer sind Mitglieder des Hohen Schlangenrats, des Beraterkollegs der Erhabenen.

Der Hohe Schlangenrat: Dieses Kolleg berät die Magisterin der Magister und ist die Versammlung der einflussreichsten Hesindegeweihten. Das Wort dieses Gremiums hat in der Kirche enormes Gewicht, denn nur den bekanntesten Geweihten steht der Weg in den Hohen Schlangenrat offen. Alle sechs Jahre wird der Erste Schlangenrat, der Sprecher des Rates, von den Mitgliedern neu gewählt; derzeit hat dieses Amt der Erzwissensbewahrer von Gareth inne. Der Hohe Schlangenrat ernennt die Erzwissensbewahrer und kann sie auch von ihrem Amt entbinden. Weiterhin muss er über die Nachfolge der Magisterin der Magister entscheiden, wozu vielerlei Orakel befragt und Zeichen gedeutet werden müssen.

Im Schlangenrat sind die vier Erzwissensbewahrer, der Titular-Erzwissensbewahrer und Erzabt der Draconiter, die Erste Schwester der Mada, der Hochmeister der Gelehrsamen Stube und der Hohe Lehrmeister von Punin versammelt. Neben diesen acht traditionellen Mitgliedern ist es Usus, weitere verdiente Geweihte in den Rat zu berufen, so dass die Anzahl der Mitglieder stets zwölf beträgt.

Matriarchin – die Magisterin der Magister: Die Magisterin der Magister ist die höchste Geweihte des Kultes, der Mund der Göttin auf Dere. Die Magisterin der Magister wird auf Lebenszeit gewählt, hat aber die Möglichkeit, das Amt für einen würdigeren Nachfolger niederzulegen. Gewählt wird die Magisterin der Magister durch den Hohen Schlangenrat aus allen Geweihten des *Hortes*, wenn der Rat eine Geweihte aus den Reihen der Kirche als von der Göttin erwählt erkannt hat.

Richtungen innerhalb der Kirche

Schon seit langer Zeit teilt sich die Geweihtenschaft der Hesinde in zwei Lager. Die eine dieser beiden Fraktionen innerhalb der Kirche ist mystisch orientiert und richtet ihr Hauptaugenmerk auf die Weisheit der Göttin und die intuitive Erkenntnis derselben. Ihre Mitglieder sehen Hesinde als Quell aller Weisheit an und lehnen Wissensvertiefung und 'weltliche Methoden' der Wissensgewinnung ab. Daher horten die sogenannten *Pastori* (bosp.: Hirten) das heilige Wissen, ohne es preiszugeben. Das Motto der – momentan wieder erstarkenden – Fraktion lautet: *"Weisheit wird nur aus der Göttin selbst geboren."*

Die andere, derzeit größere Fraktion folgt dem Wort der Göttin, sammelt die Erkenntnisse der verschiedenen Wissenschaften (auch der Magie), und ihre Mitglieder streben danach, ihr Wissen zu verbreiten. Der Wahlspruch der sogenannten *Satori* (bosp.: Säleute) lautet: *"Wissen und Erkenntnis sind das Fundament des Glaubens."*

Auch innerhalb dieser beiden Fraktionen haben sich im Verlaufe der Jahrhunderte diverse Sekten ausgebildet, wobei die meisten dieser Sekten im Lager der Pastori zu finden waren und immer noch sind. Das berüchtigste Beispiel dieser Gemeinschaften, gegen die bisweilen mit unnachgiebiger Härte seitens der Kirchenführung vorgegangen wird, war die Sekte von Ilaris (eher dem Satori-Zweig zugehörig, aber mit einem allumfassenden Anspruch), von der man zwar weiß, dass sie ausgelöscht wurde, deren Gedankengut aber hin und wieder zum Aufflammen neuer 'ilaristischer' Sekten führt.

Die Sekten aus dem Lager der Satori werden häufig von den weltlichen Autoritäten ungern gesehen und ihre Angehörigen des Landes verwiesen, aber sie werden bei weitem als nicht so gefährlich für den Kult selbst eingestuft. Zum Beispiel steht die Nanduskirche, die sich schon sehr früh von der Hesindekirche abgespalten hat, den Satori sehr nahe und arbeitet immer noch häufig mit dem Hort der Hesindianischen Gaben zusammen.

Kirchliche Persönlichkeiten

Haldana von Ilmenstein: Die Magisterin der Magister ist eine Kosmopolitin, deren höchstes Ziel es ist, die Tempel der Göttin allen Gebildeten zu öffnen und dabei die die Verstrickungen der Politik zu meiden. So hat sie auch Kritiker in der Kirche, doch müssen auch diese anerkennen, dass es selten einen so regen Gedankenaustausch innerhalb des Hortes gegeben hat wie unter der Ägide Haldanas.

Erynnion Quendan Eternenwacht: Der Abtprimas der Draconiter und Titular-Erzwissensbewahrer wird vielfach als lebender Heiliger angesehen, dem eine Offenbarung der Göttin zuteil wurde. Er lässt sich keiner der beiden Fraktionen in der Kirche zuordnen, denn er scheint ein größeres Ziel zu verfolgen und so ist er häufig auf Reisen, im Auftrage der Erhabenen, Wissen zu bergen oder preiszugeben.

Abelmir von Marvinko: Der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes ist zugleich der Staatsminister des Horasreiches, ein Mann von enormem Einfluss und eher durch Pragmatismus und Patriotismus seiner Heimat gegenüber geprägt als durch flammenden Glauben. Seine Verschlagenheit hat dem genialen Planer im Umfeld des Kaiserhofes – und auch darüber hinaus – viele Feinde beschert, und auch in der Kirche ist er nicht unumstritten, da er sich nach Meinung einiger hochrangiger Geweihten zu weit in die weltliche Politik verstrickt habe.

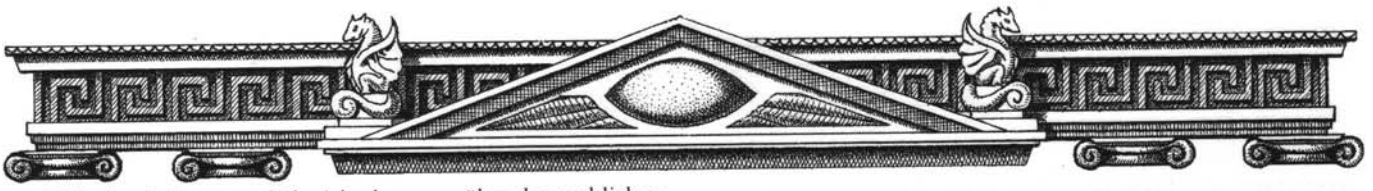
Verian Fock: Der Hochmeister der Gelehrsamen Stube, der größten Bibliothek Aventuriens, ist ein Paradebeispiel für einen Pastor, denn ihm ist es ein Greuel, seine Bücher, die er wie Kinder zu behandeln pflegt, in die Hände anderer zu geben. Fock ist zudem bekannt dafür, alles Wissenswerte in der Gelehrsamen Stube horten zu wollen.

Valnar Yitskok: Der Erzwissensbewaher des Neuen Reiches und derzeitige Erste Schlangenrat gilt auch als einer der möglichen Kandidaten für die Nachfolge der Erhabenen. Ebenfalls dem Pastori-Lager zuzuordnen, will auch er so viele Artefakte und Bücher wie möglich im Pentagramm-Tempel zu Gareth sammeln. Zudem werfen ihm einige Geweihte des Sartori-Lagers Engstirnigkeit und Sturheit vor.

Aldare Firdayon: Die Kronprinzessin des Horasreiches ist eine Hesindegeweihte von Herzen. Als 'Erste Schwester der Mada' steht sie sowohl den Satori wie auch der Nanduskirche sehr nahe und verkörpert für viele die weltoffene und geradlinige Gelehrte, die man in der Robe einer Hohen Lehrmeisterin erwartet.

Die Kirche und die Obrigkeit

Der Hort der Hesindianischen Gaben drängt sich nur selten an das Licht der Öffentlichkeit, denn die Kirche verfolgt die Politik der strik-



ten Nichteinmischung, verhält sich also gegenüber den weltlichen Obrigkeiten neutral. In der Realität wirkt die Hesindekirche allerdings behutsam im Hintergrund, vor allem durch der Göttin treu ergebene Laien. Es ist wahrscheinlich, dass auch die Geweihten die ein oder andere Entscheidung tatkräftig beeinflusst haben, denn sie werden immer wieder gerne als Berater an die Tische der Mächtigen geladen.
Im Horasreich stellt sich die Situation anders dar, da mit dem Staatsminister Abelmir von Marvinko und der Kronprinzessin Aldare Firdayon gleich zwei hochrangige Hesindegeweihte auch die Geschicke des Staates direkt beeinflussen. Vor allem im Ringen gegen die Horaskirche versuchen die Geweihten des Hortes, und die der Kirche treuen Weltlichen, ihre Stimme geltend zu machen.
Diese Politik entspricht weitestgehend der Doktrin der Erhabenen, die als höchstes Ziel des Hortes die Verbreitung von Wissen gesetzt hat und nicht die Anhäufung von weltlicher Macht (zudem die Kirche gerade in den den alten Kulturregionen ohnehin einen weitreichenden Einfluss besitzt).

Die Kirche und die Gläubigen

Aventurienweit wird Hesinde als Göttin des Wissens und der Weisheit, der Magie und der Kunst angesehen, und vor allem in den seit ältesten Zeiten besiedelten Regionen und kultivierten Gegenden wird ihr größte Verehrung zuteil. Sie ist die Schutzgöttin des Lieblichen Feldes, deren Bewohner ihr besondere Liebe entgegenbringen, und als typische Stadtgöttin anzusehen, die große Ansammlungen von Menschen schätzt. Ihre Tempel werden hauptsächlich von Gelehrten und Zauberern, aber auch von Künstlern und Handwerkern aufgesucht, die ihren Beistand erflehen, um großartige Werke schaffen zu können. Häufig sind auch Norbarden und Tulamiden in Hesindes Tempeln zu finden, denn diesen beiden Völkern ist eine tiefe Schlangenverehrung zu eigen, so dass man in den Tempeln der Göttin häufig ein Durcheinander verschiedener Verehrungsformen finden kann, die der Immerwährende Hort aber gerne toleriert, gilt Hesinde nach alter Tradition doch auch als Göttin der Wandelbarkeit.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alverniare

Allgemein kann man vorausschicken, dass die Gebete der Hesindekirche fast immer archaisch anmuten, als ob sie an sehr alte Rituale angelehnt oder aus Sprachen übersetzt sind, die schon lange nicht mehr gesprochen werden. Typische Elemente sind Symbole, Glyphen und Graphen auf Pergament, das Spielen exakter Tonleitern, die Verwendung von Schlangenhäuten und von Salz.

Mirakel

Die übliche Gebetsformel lautet: *"Herrin Hesinde, gib mir die Weisheit und die Kraft, [etwas bestimmtes zu tun]."* Hesinde fördert gerne Tätigkeiten aus folgenden Bereichen: KL, IN, CH, FF, MR; *Bekehren, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Schätzen, Pflanzenkunde, Tierkunde, alle Wissenstalente, HK Gift, HK Krankheiten, HK Seele, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen und Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Singen, Töpfern, Prophezeien, Sinnenschärfe*; die Berufsfertigkeiten *Anatom, Apothekarius, Baumeister, Brettspiel, Gesteinskundiger, Glasbläser, Goldschmied, Graveur, Heraldiker, Hüttenkundiger, Instrumentenbauer, Kartograph, Müller, Schiffsbauer, Schreiber, Steinmetz, Kapellmeister, Schriftsteller* und *Drucker*.
Ein Graus sind ihr dagegen das unkontrollierte *Zechen* wie auch das schamlose *Lügen*.

Die Liturgien

Auch die Anzahl der verschiedensten Rituale und Weiheformeln, mit denen die Göttin um Beistand angerufen wird, ist groß und vielgestaltig. Einige der typischsten sind hier im folgenden aufgeführt:

II Sicht auf Madas Welt /G

Symbole und Gesten: Erfordert ein Weihegebet (*"Allweise! Allwissende! O himmlische Schlange! Siehe auf Deiner Kirche Kind! Lass' mich sehen, was zu sehen mir nicht gegeben ist. O Meisterin der Magie und Zauberei! Lenke meinen Blick auf Deiner Tochter Gabe. O Führerin der Weisheit, ich bitte Dich, gewähre Deinem Diener Sicht auf Madas Welt!"*), gesprochen mit geschlossenen Augen. Begleitet von der Geste der Lehre, wobei die geöffneten Hände in einer flehenden Geste auf Brusthöhe gehalten werden und mit dem letzten Satz die Geweihte die Augen öffnet.
Dauer: 6 KR
Auswirkung: Der Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand oder eine Person, die sie untersucht, von goldenem Funkeln, gleich dem Mondlicht auf einer Wasseroberfläche, eingehüllt.

II Blick an den Klaren Himmel /G

Symbole und Gesten: Erfordert einen kurzen Weihegesang, der vom *Zeichen der Göttin* begleitet wird, welches gen Himmel im Blickfeld der Geweihten auszuführen ist.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: Der Geweihten wird die Position der Sterne und Sternbilder offenbar, auch bei Bewölkung oder störenden Lichterscheinungen.

II Geschick aus den Sternen /G

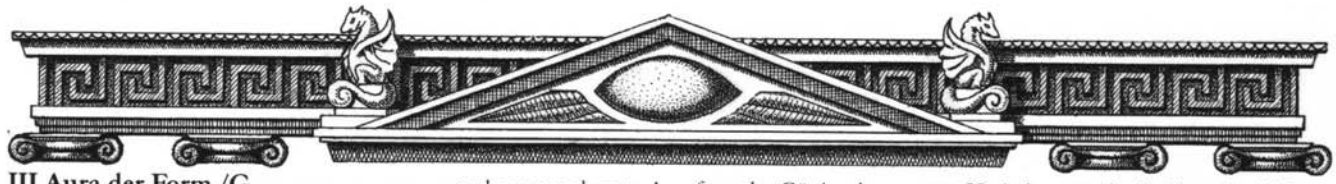
Symbole und Gesten: Erfordert einen kurzen Segen und ein gesprochenes Weihegebet in der Gegenwart desjenigen, dessen Horoskop erstellt werden soll. Danach muss die Geweihte etwa eine Viertelstunde in Meditation versinken.
Dauer: s.o.
Auswirkung: Der Geweihten wird ein ungefährer Eindruck des zukünftigen möglichen Geschicks einer Person anhand ihrer Leitsterne zuteil.

III Schrifttum der Ahnen /G

Symbole und Gesten: Erfordert ein längeres Weihegebet, das von der *Geste der Lehre* eingeleitet wird. Während der Rezitation muss die Geweihte dem Text mit dem Zeigefinger der Rechten folgen.
Dauer: je nach Textlänge, mindestens 1 SR.
Auswirkung: Der Sinn und Wortlaut eines archaischen Textes wird der Geweihten offenbart. Verlässt das Wissen der Göttin die Geweihte, bleibt jedoch nur die Erinnerung an den Inhalt zurück, nicht jedoch die Kenntnis der Sprache.

III Unverstellter Blick /G

Symbole und Gesten: Die Geweihte fixiert die Person oder den Gegenstand und versinkt in inniger Meditation. Im Geiste versucht sie den Schleier der Unwissenheit beiseite zu schieben und ruft (ebenfalls im Geiste) dabei die Namen Hesindes, Madas und Ancillas an.
Dauer: je nach Meditation, mindestens 1 SR
Auswirkungen: Die Geweihte erkennt das wirkliche Wesen einer Person oder eines Gegenstandes, das hinter der nunmehr durchscheinenden Fassade der Illusion verborgen war. Der *Unverstellte Blick* wirkt auch gegen den *Schleier der Unwissenheit*, wobei die Mirakelprobe um halb so viele Punkte erschwert wird, wie der errechnete Gesamtzuschlag aus dem Zauber angibt.



III Aura der Form /G

Symbole und Gesten: Die Geweihte nimmt den Gegenstand zur Hand oder berührt ihn und beginnt dann eine längere Litanei, wobei sie sich völlig auf den Gegenstand einlassen muss und so durch die Nähe zur Göttin dem Wesen des vormaligen Besitzers näher zu kommen versucht.
Dauer: etwa eine halbe Stunde ununterbrochener Rezitation und Meditation
Auswirkung: Der Geweihten werden visionäre Einblicke in Bezug auf den Besitzer und die Nutzung des Gegenstandes offenbar.

III Argelions Mantel /G

Symbole und Gesten: Die Geweihte stimmt nach der Vollführung des *Zeichens der Mada* einen Choral an, der vielgestaltig sein kann. (Als Beispiel sei hier der Choral der Hohen Lehrmeisterin Lea Elida Welfenhaag genannt: *»Halte, Herrin, Deine Hände über mich so gnadenvoll! Sieh, mein Leben bis zum Ende Dir allein gehören soll!«*) Abgeschlossen wird die Rezitation mit dreimaliger Anrufung des Namens des Heiligen Argelion.
Dauer: Choral von min. 1 Minute Länge
Auswirkung: Die Geweihte ist vor magischen Angriffen auf ihre Person selbst (Kampfzauber, Beherrschungen, Verwandlungen) die darauffolgende SR lang geschützt.

III Durchdringendes Wissen, durchdringender Stahl /P

Symbole und Gesten: Eingeleitet durch das *Zeichen der Göttin*, stimmt die Geweihte den Dritten *Cantus Cerebornis* an, wobei sie beide Hände auf die Waffe legt. Zum Abschluss zieht sie die Linien der Schlange mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger auf der Waffe nach.
Dauer: 2 SR
Auswirkung: Die gesegnete Waffe ist nunmehr bis zum Ende des Tages (oder bis zum Ende der Nacht) in der Lage, Dämonen zu verletzen.

III Reinigende Erkenntnis /P

Symbole und Gesten: Mit der *Geste der Lehre* begonnen, legt die Geweihte beide Hände auf den Kopf des Verwirrten und beginnt zunächst ein Weihegebet im Namen Hesindes und Nandus'. Dann stimmt sie den *Cantus Canyzethae* an und segnet den Verwirrten zum Abschluss mit dem *Zeichen der Göttin*.
Dauer: 1 bis 2 Stunden
Auswirkung: Verwirrungszustände, Traumata und Engramme, aber auch zeitweilige Hexenflüche können so gemildert oder gar ganz aufgehoben werden.

III Weitreichender Blick/G

Symbole und Gesten: Die Geweihte beginnt einen *Tanz der Mada*, um dann in regloser Position zu verharren und unter Anrufung der Göttin, der Göttinkinder und Heiligen in Trance zu fallen. Wichtig ist die Gegenwart einer zweiten Person, die dafür Sorge trägt, dass sie ihren Weg zurück nach Dere findet. Zum Abschluss dankt sie der Herrin mit dem *Zeichen der Göttin*.
Dauer: je nach Trance, mindestens 2 Stunden
Auswirkung: Die Geweihte erwirbt die doppelte Entrückung wie bei einem Ritual dieses Grades üblich, und ihr werden visionäre Eindrücke möglicher Ereignisse in der Zukunft oder von entfernten Orten zuteil.

III Cereborns Handreichung /P

Symbole und Gesten: Nachdem der Künstler einer Hesindemesse beigewohnt und sich rituell gereinigt hat, vollführt die Geweihte die *Geste der Lehre*, ergreift die Hände des Künstlers und spricht ein Weihegebet im Namen Hesindes und des Heiligen Cereborn. Zum Abschluss segnet sie den Künstler mit dem *Zeichen der Göttin*.
Dauer: 3 SR
Auswirkung: Der gesegnete Künstler ist für die Dauer eines Werkes mit einer besonderen Kunstfertigkeit auf seinem Gebiet ausgestattet.

III Schrifttum ferner Lande /P

Symbole und Gesten: Erfordert ein längeres Weihegebet im Namen Hesindes und Canyzeths, das von der *Geste der Lehre* eingeleitet werden muss. Während der Rezitation muss die Geweihte der Schrift mit dem Zeigefinger der Rechten folgen.
Dauer: von der Länge des Textes abhängig, zumindest aber 1 SR
Auswirkung: Die Geweihte kann die fremden Zeichen nun wie ihre Muttersprache lesen. Nach der Beendigung des Gebetes bleibt die Erinnerung an den Inhalt und fragmentarisch an einzelne Schriftzeichen.

IV Versiegeltes Wissen /P

Symbole und Gesten: Nach der Geste der Lehre muss die Geweihte ein längeres Gebet an die Göttin und die Heilige Ancilla richten. Mit dem Namen Xeledons und dem Zeichen der Göttin wird die Liturgie abgeschlossen.
Dauer: je nach Länge des Textes, mindestens jedoch 2 SR
Auswirkung: Während der Niederschrift spürt die Geweihte nun, wie ihre Hand durch höheren Willen geführt das Papier mit unbekannten Zeichen füllt. Zu entziffern ist dieses Schriftstück für andere nur mit göttlicher Hilfe (auch durch göttliche Eingebung).

IV Verbannung der unreinen Geister /P

Symbole und Gesten: Um den Besessenen ist ein Kreis zu ziehen und demselben in jede Hand ein Onyx zu legen. Auf seine Stirn muss mit elementarem Hesindewasser das Zeichen der Schlange gezeichnet werden. Dann legt die Geweihte nach vollführter *Geste der Lehre* beide Hände auf den Kopf des Besessenen und beginnt zunächst ein Weihegebet im Namen Hesindes und Nandus'. Sodann stimmt sie den *Cantus Canyzethae* an und segnet den Besessenen zum Abschluss mit dem *Zeichen der Göttin*. Diese Liturgie ist mehrfach und unter Anrufung mehrerer Heiligen und Alveraniare zu wiederholen.
Dauer: mindestens 1 Tag
Auswirkung: Besessenheit durch körperlose kann gemildert oder gar aufgehoben werden, wirkt besonders gut gegen Dämonen aus Amazeroths Reich.

IV Argelions bannende Hand /P

Symbole und Gesten: Die Geweihte vollführt das Zeichen der Göttin und intoniert die *Carmina Argelionis*. Während sie sich selbst nach rechts um ihre Achse dreht, vollführt sie das *Zeichen der Göttin* dreimal unter Anrufung von Hesinde, Mada und Naclador.
Dauer: je nach Zauber, mindestens jedoch 1 SR
Auswirkung: Diese Liturgie schwächt die Wirkung von Zaubern der Gebiete Beherrschung, Illusion und Verwandlung oder hebt sie gar völlig auf.

V Argelions Spiegel /G

Symbole und Gesten: Wird nur in Kuslik und Thegûn gelehrt. Der Geweihte schlägt mit der geöffneten Rechten das *Zeichen des Ourobouros*, das heißt: einen Kreis von rechts nach links, unten beginnend. Dabei intoniert er die Namen Hesindes, Madas, Nacladors und Argelions.
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Der Magiespiegel wirft jeglichen, gegen den Geweihten gewirkten Zauber auf den Anwender zurück und zwar dergestalt, dass der Zauberer von seinem eigenen Wirken getroffen wird (unabhängig von MR oder aktiviertem *Invercano*).

V Blick der Weberin /P

Symbole und Gesten: Die Geweihte vollführt die *Geste der Lehre* und fixiert den Gegenstand oder die Person. Dann richtet sie ein intensives Gebet an die Göttin und schließt die Liturgie unter Anrufung von Mada und Nandus mit dem *Zeichen der Göttin*.
Dauer: je nach Komplexität der Zauber, mindestens aber 1 SR
Auswirkung: Der Geweihten werden die feinen Verästelungen der gewirkten Magie offenbar, also die Art und die Zugehörigkeit der verwandten Zauber, bei besonders guter Einsicht auch weitere Details.

Die Symbolik der Hesindekirche

Götterdarstellungen: Die Göttin wird häufig als barbusige Frau dargestellt, die eine Schlange gen Himmel hält. Die Darstellung wird im allgemeinen dahingehend gedeutet, dass Hesinde eine dem Menschen zugewandte Göttin ist, die bereit ist, ihre Anhänger zu schützen und zu nähren. Weitere sehr bekannte Formen von Hesindedarstellungen zeigen die Göttin in sinnender Haltung mit gesenktem Haupt oder lehrend mit erhobener Hand. Fast immer sind die Attribute der Schlange, des Buches und der Feder in den Darstellungen der Göttin zu finden und fast immer trägt sie ein altertümliches Wickelgewand und über einer kunstvollen Frisur ein Kopftuch.

Geweihtentracht: Das Ornat der Hesindegeweihten ist in ganz Aventurien ein Zeichen der Ehre; das Geweihtenhabit ahmt die Gewänder nach, die die Göttin auf den meisten ihrer Darstellungen trägt. Die Gewänder sind immer in den heiligen Farben der Göttin, grün und gold, gehalten und bestehen aus – am Oberkörper versetzt gewickelten – Tüchern, einem frei hängenden Glockenrock und Kopftuch, welches die Frauen lang, die Männer kurz tragen. Das Schlangenhalsband bezeichnet den Rang der Geweihten, dazu tragen alle die prächtige Gürteltasche für ihr *Buch der Schlange*.

(Novizen tragen ein Schlangenhalsband aus grünem Leder, Akoluthen ein solches aus Messing, Mentoren eines aus grünem Zinn, Magister und Hohe Lehrmeister eines aus Bronze, wobei das der letzteren mit Silberdraht durchwirkt ist; Erzmagister tragen ein silbernes Schlangenhalsband, Erzwissensbewahrer eines aus Silber und Gold gewunden, während das Zeichen der Magisterin der Magister das Halsband aus schierem Gold ist.)

In neuerer Zeit haben sich allerdings auch modernere Varianten ausgebildet: Die Frauen tragen heute verstärkt lange wallende Chitons, dazu ein gewickeltes Untergewand und das lange Kopftuch. Die Männer sind dazu übergegangen, knielange Chitons mit enganliegenden Ärmeln und Hosen zu tragen, dazu das kurze Kopftuch.

Heilige Pflanzen und Steine

Onyx: Der Onyx gilt als der älteste Schmuckstein, der von Menschen bearbeitet wurde. Lange bevor die Angroschim begannen, Gemmen aus Adamant oder anderen Edelsteinen zu schleifen, waren schon Kameen und Siegel aus Onyx bekannt. Sie waren so begehrt, dass sie zunächst den Herrschern vorbehalten blieben. Auch seine vielfältigen Erscheinungsformen, vor allem in der gebänderten Variante haben ihn zum heiligen Stein der Göttin gemacht; seiner schwarzen Ausprägung ist laut Paramanthus die Astralkraft zuzuordnen. Bis heute ist die besondere Form des Serpentins, ein grünlicher Onyx mit goldbrauner Bänderung, Zeichen der Magisterin der Magister, und fast alle Kirchensiegel sind aus diesem Material gefertigt.

Blutulme: Der heilige Baum der Hesinde wird so genannt, weil sein Innerstes blutrot gefärbt ist und als bester Werkstoff für Zauberstäbe gilt, so, wie die Göttin es Basilius den Großen lehrte. Die besondere Form der Silberulme ist fast ausschließlich in den Tempeln der Göttin zu finden und trägt silbrig glänzende Blätter. Die ungleichseitigen Blätter des Baumes und auch seine Früchte sind in die Ornamentik vieler Tempel und Gebrauchsgegenstände integriert, außerdem sind viele Ritualgegenstände aus dem Holz des heiligen Baumes gefertigt.

Lotus: Diese Blume, die ebenfalls als heilige Pflanze der Göttin gilt, steckt voller Symbolik. Ihre runden Blätter repräsentieren die Bewegungen des Intellekts in seiner perfekten Form, und weil ihre Oberfläche von keiner Verunreinigung befallen wird, steht sie für Erhabenheit des Göttlichen über die Materie. Zudem öffnet sie sich des nächtens zum Madamal, als wolle sie der Hesindetochter zulächeln, ist sehr wohlriechend ist und für vielerlei alchimistisches Ding einsetzbar. Die Lotusblüte ist in jedem hesindianischen Garten zu finden und ihre reduzierte Darstellung in vielerlei Form in die Tempelbauten und Verzierungen eingegangen.

Salz: Von jeher galt Salz als kostbar, und zudem wurde ihm immer schon eine magiebannende Wirkung nachgesagt. Dass es zur Verfeinerung und Verarbeitung in vielen Prozessen eingesetzt werden kann, ließ es die Altvorderen der Hesinde zuordnen. Es ist üblich, Salz in den Tempeln aufzubewahren und viele Geweihte führen es mit sich, weil sich der Glaube hält, dass über die linke Schulter geworfenes Salz Hesinde milde stimmen könne.

Schlange: Die Schlange ist das Symbol von Wissen und Weisheit und hat in vielerlei Form Eingang in den Hesindekult gefunden. Auch als Symbol der Wandelbarkeit wird die Schlange gesehen, da sie sich mehrmals im Leben häutet. Als Verkörperung der Alchimie gilt die Schlange wegen ihrer feinen Zunge. Und es ist von alters her bekannt, dass Schlangen, ebenso wie Drachen, Schätze und Wissen horten und bewachen; stolze und unermüdliche Wächter, deren Augen nicht blinzeln und die daher nie in ihren Aufmerksamkeit nachlassen.

Ourobouros: Das Symbol für die Kirche als Ideal ist die sich selbst in den Schwanz beißende Schlange, die einen Kreis bildet. Hier vermischen sich die Symbolik des Schwurringes, des magischen Kreises, des Kreises als perfekter Form, der Quelle der Erkenntnis und der Schlange zu einem Ganzen. Daher ist der Ourobouros in fast jedem Tempel zu finden. In Versuchen, altechsische Mythologie zu deuten, sind die Gelehrten sich einig, dass die sich in den Schwanz beißende Schlange als Symbol dafür zu verstehen ist, dass sie aus sich selbst hervorgegangen ist und sich selbst genügt, wie ja auch die sich in den Schwanz beißende Eidechse Zsahh zugeordnet ist.

Gesten der Hesindekirche

Die Priesterschaft der Hesinde verfügt über ein Fülle verschiedener Gesten, deren Komplexität dadurch erhöht wird, dass sie Unterschiedliches bedeuten, je nachdem, mit welchen Fingern sie ausgeführt werden. Eine der häufigsten Gesten in der Hesindekirche ist die mit beiden Händen ausgeführte *Geste der Lehre*, mit der Predigten eröffnet und geschlossen werden und die darstellt, wie ein Buch geöffnet und geschlossen wird.

Das *Zeichen der Göttin*, eine vertikal in die Luft gemalte Schlange ist ebenfalls eine häufig gesehene, segnende Geste. Eher selten ist das *Zeichen der Mada*, das eine Bewegung mit der Rechten bezeichnet, die von der Brust zur linken Schulter ausgeführt wird.

Häufig werden alle diese Gesten mit ausgestrecktem Daumen, Zeige- und Mittelfinger ausgeführt, um zur zeigen, dass die drei Hesindekinder und die drei Erzheiligen eins in der Göttin sind.

Unter den Geweihten ebenfalls verbreitet sind auch der 'Magiersegen' *Fünf ist Sechs* sowie die komplizierten Bewegungsfolgen des *Tanzes der Mada*.

Die Heiligen

Heilige in der Form von Vorbildern gibt es in der Hesindekirche eine ganze Menge, jedoch werden nur wenige Menschen als Erzheilige und Mittler zwischen Menschen und Göttin angesehen.

Die Erzheilige Canyzeth: Sie ist die höchste Heilige der Kirche, deren *Buch der Weisheit* in jedem Tempel als besondere Ausgabe zu finden

ist. Der ersten Magisterin der Magister, denn sie wurde erstmals mit diesem Titel angesprochen, wird die Tugend der Erkenntnis zugeordnet. Canyzeth ist eine milde Heilige, die gerne und häufig um Wissen und Erleuchtung angerufen wird. Ihr sind zwei besondere Artefakte zugeordnet: die *Tafel der Heiligen Canyzeth* und die prächtige Jadestatue *Hesinde mit dem Menschenschüler* zu Kuslik. Ihre häufigsten Attribute sind Buch, Schlange und Silberulmenzweig.

Der Erzheilige Argelion: Der einstige Magister der Magister ist der zweitwichtigste Heilige; er führte die Kirche aus den Magierkriegen und ihm wird daher die Schutzmagie zugeordnet. Er gilt als tugendhafter Streiter für die Sache der Göttin und trägt auch den Beinamen 'Schlangentreu'. Ihm wird der Schlangenstab zugeordnet und er verfasste den *Kodex der Tugenden*. Seine Attribute sind Zauberstab und Richtschnur.

Der Erzheilige Cereborn: Der Gründer der Hallen der Weisheit zu Kuslik gilt als Schutzheiliger der Chronik und des Kunstschaffens. Ihm werden die *Annalen des Götteralters* sowie die ältesten Teile des Kusliker Hesindetempels zugeordnet. Seine Attribute sind Schreibfeder und eine Altarminiatur, die den ersten Hesindealtar zu Kuslik repräsentiert.

Der Heilige Ingalf: Der sagenhafte Vater Xeledons ist der Schutzheilige der Erfindungen. Er wird häufig als Mittler zur Göttin angerufen, da sich in ihm am besten zeigt, wie sehr Hesinde den Menschen zugetan ist. Seine Attribute sind das Signalhorn der Stadt Silas und ein Olivenzweig.

Die Heilige Ancilla: Die Magisterin der Magister starb den Märtyrertod im Feuer der Priesterkaiser, kurz nach dem Erlass des *Echsenhammers*. Als Schutzheilige des geistigen Wandels ermöglichte ihr *Kanon der Wandelbarkeit* der Kirche das Überleben unter der Knute der Priesterkaiser. Erst vor kurzem wurden ihre Gebeine nach Festum überführt. Ihre Attribute sind eine brennende Lotusblüte und die Miniatur eines Labyrinths, das Hesindes Hain repräsentiert.

Heilige Talismane und Artefakte

Das Infundibulum (bosp.: Trichter) der Allwissenden

Geschichte: Die Legende weiß zu berichten, dass die Göttin das Artefakt aus sich selbst heraus schuf, um Ingerimm eine Möglichkeit zu eröffnen, die Waffen der Giganten dergestalt kennenzulernen, dass er wiederum göttliche Waffen zu schaffen vermochte, denen die Giganten nichts entgegen zu setzen hatten. Nach der Schlacht, in deren Verlauf die Sichelgebirge entstanden, soll der Trichter aus Ingerimms Schmieden nach Dere gelangt sein, wo ihn schon in der Frühzeit Hesindegweihte bargen und nach Kuslik am Yaquirmund brachten, wo sich mittlerweile der erste Hesindealtar erhob.

Gestalt: Der Heilige Talisman der Herrin Hesinde ist ein urtümliches Artefakt: Seine Eingussöffnung hat die Gestalt eines geöffneten Schlangenmauls, dessen Fänge in heiligem Gold blitzen, während der Kopf selbst in tiefem Grün aus sich selbst heraus zu leuchten scheint. Jede Schuppe des Kopfes reflektiert das Licht in einer anderen Facette, und die Onyxaugen des Kopfes blitzen in wissendem Glanz. Fünf Öffnungen bieten einen Auslass und sind in windenden Schlangenleibern ausgeformt, wobei man sich des Gefühls nicht erwehren kann, dass sich jeder der Leiber langsam, aber unaufhaltsam bewegt.

Kräfte: Der Trichter ist in der Lage, jedwede Substanz in ihre alchimistischen Bestandteile zu zerlegen und zwar in deren Ursprungsform und -anteil. Dabei ist es gleichgültig, ob es sich um eine Flüssigkeit oder um einen Erzbrocken handelt, den der Trichter sogleich zu zermalmen beginnt, wenn er in den Rachen der Schlange gerät.

Der Aufbewahrungsort des Trichters ist Kuslik; er kann, mit der Kenntnis der entsprechenden Liturgie, von hochrangigen Geweihten gerufen werden.

Die Tafel der Erzheiligen Canyzeth

Geschichte: Die Legende sagt, dass die Erzheilige die Tafel während einer Offenbarung der Göttin schuf, wobei die Göttin selbst die Hände der Heiligen führte. So entstand ein überderisches Meisterwerk, das von der Göttin selbst berührt wurde. Die Tafel, die lange Zeit in Kuslik aufbewahrt wurde, verschwand jedoch während der Magierkriege und wurde erst im Jahre 18 Hal wiedergefunden und befindet sich seitdem im Oktogon der Draconiter zu Thegûn.

Gestalt: Das Artefakt ist eine etwa anderthalb auf zwei Schritt messende Tafel aus Onyxmarmor, jener dunkel-gebänderten Mamorart, die nur in den Eternen gefunden wird. Auf ihr wurden erstmals die Gebote der Göttin festgehalten. Feine Ornamentierung und Reliefbilder umlaufen den kunstfertig in den Stein geschlagenen Text, der in Bosparano verfasst ist, so dass die Bänderung des Steines einen faszinierenden Farbkontrast bildet und die Plastizität des Reliefs deutlich hervorhebt.

Kräfte: Es heißt, dass die Tafel eine besondere Klarheit der Gedanken schaffe und in ihrer Gegenwart niemand zu lügen im Stande sei. (KL +1 und Bonus von weiteren 3 Punkten für Proben auf alle hesindianischen Talente, Malus von 7 Punkten auf *Lügen*-Proben, die in Gegenwart der Tafel getätigt werden.)

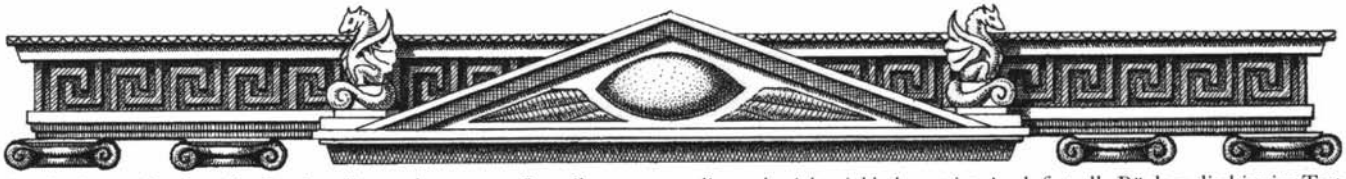
Der Schlangenstab des Erzheiligen Argelion

Geschichte: Dieses Artefakt brachte der Erzheilige Argelion von jener Pilgerfahrt mit, die jeder Magister der Magister vor seinem Amtsantritt bestreitet und die ihn durch alle Lande Aventuriens führt. Laut Überlieferung soll sich vor dem Heiligen einer der heiligen Bäume geöffnet und ihm sein schlangenförmiges Inneres entgegengestreckt haben. Belegt ist, dass dieses Artefakt der Zauberstab des Erzheiligen ist und dass die Verzierungen erst im Laufe der Jahrhunderte angebracht wurden, seit der Stab als Standarte für die Hesindeumzüge eingesetzt wird.

Gestalt: ein schlangenförmig gewundener, etwa 2 Schritt langer Stab aus Blutulmenholz, dessen oberes Ende zu einem Schlangenkopf ausgeformt wurde. Der Schaft des Stabes ist mit Iryanlederstreifen umwickelt, die mit Onyx- und Mondsteinen besetzt und mit Silberfäden bestickt sind. Am Kopf kann eine Strebe eingesetzt werden, die das Schlangenbanner hält.

Kräfte: In Verbindung mit dem Schlangenbanner und einem heiligen Choral ist der Stab in der Lage, unheilige Magie zu unterbinden. (Versammeln sich Geweihte um das Banner und stimmen sie den Argelianischen Choral an, so kann ihnen durch Zauber der Gebiete Beherrschung, Kampf und Verwandlung kein Leid geschehen. Angriffe von niederhöllischen Kreaturen sind jeweils um 5 Punkte erschwert.)

Mehr über die *Krone der Allweisen*, die es der Magisterin der Magister erlaubt, magische Strömungen zu analysieren, und die 24 *Porträts der Mächtigen* finden Sie in GDSA 56. Weitere Artefakte der Göttin sind die in Kuslik beheimatete Statue *Hesinde mit dem Menschenschüler*, die als das trefflichste Abbild der Göttin auf Dere gilt und in der der tiefe Glaube der Erzheiligen verwoben ist, so dass die Präsenz der Göttin fast greifbar wird; der *Kristall der elementaren Wandlungen* zu Tiefhusen, eine Kristallkugel, in der sich im Rhythmus des zwölften Teils einer jeden Stunde jeweils ein Element in ein anderes verwandelt und von



der die Sage geht, dass die Göttin selbst es dem ersten Geweihten zu Tiefhusen geschenkt habe; die *Leuchtende Kugel von Altaia*, die mehr ein Enigma aus vor-historischer Zeit denn ein heiliger Gegenstand war. Dazu kommen vielerlei Artefakte geringerer Natur oder solche, über die noch nicht viel bekannt ist. Auch fast alle Bücher, die hier im Text genannt wurden, gelten der Kirche in der ein oder anderen Form als heilig, namentlich die *Annalen des Götteralters*. Auch hierfür sehen Sie bitte in GDSA 56 nach.

Orden und Laienbruderschaften

Der Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde

Hintergrund

Die Draconiter (Sacer Ordo Draconis, SOD), deren Namenspatron Naclador und deren höchste Heilige Canyzeth ist, sind nur der Magisterin der Magister verpflichtet. Das Hauptziel des Ordens ist die Vertiefung und Verbreitung von Wissen, das Vorantreiben des Hesindeglaubens sowie die Verbreitung des Zwölfgötterglaubens allgemein. Zudem ist der Heilige Drachenorden die ordnende und strafende Hand der Magisterin der Magister, wenn es gilt, die Menschen vor dem Missbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen.

Im Kodex des Ordens heißt es: »*Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin zu sammeln, zu erforschen und zu vertiefen sowie dafür Sorge zu tragen, dass dieses Wissen jedem, der die heiligste Herrin verehrt, zugänglich gemacht wird. Davon sei das Verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten bleibt.*

Fürderhin soll der Draconiter niemals vergessen, dass seine Taten den Ruhm der Allwissenden mehren und die Weisheit der Menschheit vorantreiben. Der Orden wahrt die Gebote der Herrin streng und soll von nun an Sorge dafür tragen, dass der Kodex der Tugenden allenthalben erfüllt werde.«

Dieser Kodex ist für alle Draconiter das Ideal, so wie sie sich gerne auch als Urbild des Hesindegeweihten betrachten. Häufig wird deswegen übersehen, dass der Orden neben den Geweihten, die gut zwei Drittel aller Draconiter ausmachen, zwei weitere Zweige besitzt: einen arkanen Zweig, in dem sich der Hesindekirche und dem draconitischen Gedankengut verbundene Magier versammelt haben und einen profanen Zweig, in dem ungeweihte Draconiter zusammengekommen sind. Diese beiden Zweige, die im Namen Hesindes auch zu den Waffen greifen, sind nach der Dritten Dämonenschlacht auf gut insgesamt zwei Dutzend Mitglieder dezimiert worden.

Ordenshierarchie

An der Spitze der momentan etwa 150 Ordensmitglieder steht der Abtprimas, der in der Ordenshochburg der Draconiter, dem Oktogon zu Thegûn, residiert. Unter ihm stehen die Erzäbte und -äbtissinnen, die einer Region vorstehen. Dann folgen die Präzeptoren, die einzelne Ordenshäuser, Horte genannt, leiten, schließlich die Prälaten und Akoluthen.

Die Rolle der Draconiterin

Draconiter werden häufig von ihren Ordensoberen mit delikaten Aufträgen betraut oder von Hesindetempeln angefordert, um wichtige Missionen zu erledigen. Dass es sich dabei meistens um langwierige Nachforschungen handelt, wird häufig übersehen, da die Draconiter zumeist durch spektakuläre Vorgänge innerhalb der Kirche Aufmerksamkeit erregen.

Die Draconiter sind seit der Schlacht an der Trollpforte zahlenmäßig stark geschwächt, so dass viele der Ordensmitglieder sich der Ausbildung der Novizen widmen müssen, die sich über zwei Jahre erstreckt und sowohl geistig wie auch körperlich nicht einfach zu meistern ist. Spielen Sie die Draconiterin als entschlossene Bewahrerin des Wissens, die jedoch niemals ihre mystischen Wurzeln vergisst und sich ihrer besonderen Position innerhalb der Kirche durchaus bewusst ist. Mutig wird sie sich einsetzen, wenn es gilt, Hesindes Gaben zu verteidigen oder zu verbreiten, dabei sehr wohl ihr Leben aufs Spiel setzen, und sich immer wieder verwundert zeigen, wie leichtsinnig die Menschen mit den gnädigen Gaben der Göttin umgehen.

Zitate:

„Hesinde bedeutet Wissen, nicht aber ..."
„Dieses Wissen ist nicht für Augen Sterblicher gedacht!"
„Die Herrin mag dir vergeben, ich tue es nicht!"

Kleidung und Waffen

Die Kleidung der geweihten Draconiter entspricht dem Gewand der Hesindegeweihten, kenntlich sind sie an einer Fibel, die von einer Onyxschlange auf einer metallenen Nadel in Schlangenform gebildet wird. Der 'Metalladel' gibt Auskunft über den Rang des Draconiters. Regionale Unterschiede gibt es auch im Heiligen Drachenorden und sie werden nicht unterdrückt, solange eine hesindegefällige Symbolik eingehalten wird. Kennzeichen des arkanen Zweiges ist die golddurchbrochene Gewandborte, des profanen Zweiges die Borte in gelb. (Die beiden nichtgeweihten Zweige tragen natürlich kein Schlangenhalsband, oder allerhöchstens das eines *Consors*.)

Waffen setzen die Draconiter kaum ein, obgleich sie im Stockkampf sehr gut ausgebildet werden und auch Dolche einzusetzen wissen. Jede Draconiterin erhält bei ihrer Aufnahme im Orden eine geweihte Basiliskenzunge, die mittlerweile in der Kirche der Hesinde auch als Abzeichen der Draconiter gewertet wird.

Rüstungen werden im Allgemeinen nicht getragen, obgleich sich Gerüchte von der Existenz sogenannter Schlangenpanzer halten, Lederrüstungen aus grüngegerbtem Iyranleder, die mit magischen Sprüchen durchwoben sein sollen.

Die Draconiterin im Spiel

Man kann das Spiel nicht als Draconiterin beginnen. Statt dessen muss man vorher einige Zeit als Hesindegeweihte verbracht und entsprechend Erfahrung gesammelt haben, d.h., dass der Beitritt zu den Draconitern erst nach Erreichen der dritten Stufe möglich ist.

Grundvoraussetzungen für die Draconiterin (gelten in allen drei Zweigen): MU 12+, KL 13+, CH 12+, AG 4–, NG 5+, sowie TaW *Lesen und Schreiben* und *Selbstbeherrschung* jeweils 5+

Talentmodifikation für den sakralen Zweig (nach zweijährigem Noviziat anstelle eines Stufenanstiegs): *Dolche* +1, *Speere und Stäbe* +3, *Bekehren* +2, *Menschenkenntnis* +3, *Alte Sprachen* +1, *Geschichtswissen* +3, *Götter und Kulte* +3, *Magiekunde* +3, *Rechtskunde* +3, *Sprachen kennen* +3, *Sinnenschärfe* +2, BF *Tanz der Mada* +2

Um in den arkanen Zweig aufgenommen zu werden, muss man eine Magierin von respektabler Reputation (und nicht aus der Bruderschaft der Wissenden) sein und ebenfalls ein gerüttet Maß an Erfahrung mitbringen (mindestens Stufe 5).

Talentmodifikationen für den arkanen Zweig (nach dem zweijährigen Noviziat anstelle eines Stufenanstiegs): *Bekehren* +2, *Menschenkenntnis* +2, *Geschichtswissen* +3, *Magiekunde* +3, *Götter und Kulte* +3, *Rechtskunde* +2, *Sinnenschärfe* +1
Modifikationen der Zauberfertigkeiten: Beherrschungen brechen: +2, Destructibo +2, Gardianum +2, Pentagramma +2, Wider Hellsicht +2, Analüs +3, Eternia Memorabilis +2, Ignifaxius +1, Unitatio +2, Arcanovi +1, Reversalis +2, Sigillus Custodis +1; alle Beschwörungen dämonischer Mächte: –2, alle Borbaradianerformeln: –3, alle Illusionsformeln (mit Ausnahme des Widerwille Ungemach) –1.

Magierinnen der Draconiter sind so sehr in den Orden eingebunden, dass sie keine Zeit zu einem Zweitstudium mehr finden.

Die Zugangsvoraussetzungen für den profanen Zweig bestehen aus den oben genannten Grundbedingungen sowie einer gewissen weltlichen Erfahrung (5. Stufe).

Talentmodifikationen für den profanen Zweig (anstelle eines Stufenanstieges nach dem zweijährigen Noviziat): *Stäbe und Speere* +2, *Bekehren* +3, *Menschenkenntnis* +2, *Alte Sprachen* +2, *Geschichtswissen* +3, *Götter und Kulte* +4, *Magiekunde* +3, *Rechnen* +2, *Rechtskunde* +2, *Sprachen Kennen* +3, *Sinnenschärfe* +2

Besonderheiten
Alle Draconiter erhalten einen zusätzlichen Bonus (zusätzlich zu dem der Hesindegeweihten, der Magierin oder eventuellen anderen Boni) von 1 Punkt auf ihre Magieresistenz.

Die Schwesternschaft der Mada

Nach dem segensreichen Ratschluss der Herrin haben sich schon bald nach den Magierkriegen eine Vielzahl von zauberkundigen und der Allwissenden geweihten Frauen, aber auch solche, die keines von beidem sind, zum Orden der Schwesternschaft der Mada zusammengeschlossen. Ihre Namenspatronin und höchste Heilige, Mada, die Tochter der Allwissenden, sehen sie als Erlöserin, als Stifterin der astralen Kraft, die den Menschen die Mächte der Sphären brachte, um ihr Mühsal zu vermindern, und allein die Schuld auf sich nahm, als der zornige Herr Praios Genugtuung forderte. Von den Unkundigen oftmals 'Weiße Hexen' genannt, sieht die Schwesternschaft ihren Weg darin, den Menschen zu helfen, wo sie es vermag, ganz nach dem Willen der Mada, sei es durch ihre große Kunde der Kräuter, sei es, dass sie verfluchtes Land von Übel reinigen, oder sei es durch wundersame Heilungen.
Heute ist die Schwesternschaft mit ihren ca. 200 Mitgliedern in erster Linie ein Lehrorden, dessen Schwestern durch die Lande ziehen, um die Gaben Hesindes unter die Menschen zu bringen. Geführt wird der Orden von der Ersten Schwester der Mada, der Erzmagisterin Aldare Firdayon, der Kronprinzessin des Lieblichen Feldes.
Erkennungszeichen der Schwesternschaft ist das Ourobouros-Amulett, als Kamee aus Edelstein geschnitten, für die einfachen Schwestern aus Mondstein, für höhere Grade aus Mondstein und Onyx, für die Erste Schwester aus Mondstein, Onyx und Jade.

Meisterinformationen: Auch Heldinnen können im Laufe ihrer Karriere eine Schwester der Mada werden, jedoch ist dafür eine Empfehlung einer Ordensschwester sowie eine strenge Gesinnungsprüfung erforderlich. Mitgliedschaft im Orden bringt keine Boni auf Talente oder Zauberfertigkeiten, jedoch eventuell Zugang zu bislang noch unbekanntem Wissen. Im Horasreich ist die Schwesternschaft so hoch angesehen, dass eine Mitgliedschaft den SO um 1 Punkt erhöht.

KINDER DES FROSTES, GESCHWISTER DER TIERE: DIE GEMEINDE DES FIRUN

Firun ist und war stets einer der fremdartigsten Götter im Pantheon: Seine Herrschaft ist von kaltem Zorn geprägt, Mitleid ist ihm fremd. Unter allen Göttern ist Firun derjenige, der seinen sterblichen Anhängern am wenigsten gibt. Die Menschen fürchten ihn und müssen ihn doch ehren. Oft scheint es, als behandele er sie mit Geringschätzigkeit, da seine Liebe den mächtigen Raubtieren der Wildnis gehört. Im weißen Reich des Winterkönigs überlebt nur der Starke; die Aspekte anderer Götter – sei es Praios' Gesetzestreue, Travias Gastfreundschaft oder Peraines Fruchtbarkeit – werden nahezu bedeutungslos.



Seine Gefolgschaft ist klein und hat sich nie in einer Institution organisiert, die den Kirchen des Praios. der Rondra oder der Hesinde vergleichbar wäre. Dementsprechend zählt die Gemeinde des Firun auch zu den scheinbar machtlosesten, da ihre Geweihten nur wenig politischen Einfluss besitzen – doch als auserwählte Diener des Gottes sind sie meist begnadete Waldläufer, die eine intuitive Kenntnis der Wildnis mit mystischen Einblicken ins Zusammenspiel der Naturkräfte verbinden. Denn um dem Wintergott nahe zu kommen, muss man ihm sein Leben ganz weihen: Selbst die Geweihten der Hesindekirche haben in ihrem Wissensdrang nicht ergründen können, was das wirkliche Wesen des Firunkultes ist.

Struktur und Hierarchie

Die wichtigste Einheit der Firungemeinde ist zweifellos nicht der Tempel, sondern der einzelne Geweihte. Einzelgängertum und Eigenverantwortlichkeit wird in der Gemeinschaft der Firunpriester groß geschrieben, und die Vorstellung, dass sich ein Geweihter auf seine Mitgeschwister verlässt, ist den meisten Firungeweihten fremd. In dieser Hinsicht ähnelt die Gemeinde eher (um beim Vergleich mit Raubtieren zu bleiben) einer großen Gruppe von Bären, die jeweils für sich leben, als einem Wolfsrudel mit seiner festen Struktur und Aufgabenverteilung.

Novizen: Es ist unmöglich für ehrgeizige Eltern, ihr Kind auf die gleiche Weise als Priesterschüler in die Obhut der Firungemeinschaft zu geben, wie es bei vielen anderen Kirchen getan wird: Es sind immer die Geweihten selbst, die sich einen vielversprechenden Novizen als Lehr- und Schützling suchen – immer nur einen zur gleichen Zeit, der dann eher durch das Beobachten des Älteren lernt als in festen Lektionen oder gar in einem Seminar.

Akoluthen: In der Firunkirche gibt es keine halbherzigen Dinge wie den Rang eines Akoluthen, der nur als Wunsch gilt, dem Gott nahe zu sein. Entweder man folgt ihm als guter Jäger und Waldläufer – dann tut man nur, was er erwartet, und macht kein großes Aufhebens davon, oder man versucht, ihm als geweihter Träger seiner Kraft zu dienen.

Priester: Um ein vollwertiger Diener des Gottes zu sein, muss der Novize sich als würdig und überlebensfähig beweisen. Wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist, üblicherweise im Firunmond, versenkt sich der Novize im Tempel in eine mehrtätige Meditation, angeleitet vom Tempelvorsteher. Irgendwann während dieser Zeit verspürt der zukünftige Geweihte einen Ruf, dem er, nur mit einem Messer bewaffnet, folgt. Wo ihn sein Weg hinführen wird, ist sehr unterschiedlich und oft findet er sich in einer völlig fremden Umgebung wieder, die eigentlich nicht in der verstrichenen Zeit zu erreichen gewesen wäre – doch wer kann das im Dienst des Gottes der Weg schon genau wissen?

Und stets wird es ein besonders prächtiges, wehrhaftes Tier seiner Spezies geben, dem sich der Novize im Kampf auf Leben und Tod stellen muss, und es scheint, als ob die Tiere nicht nur in ihren Kräften den Novizen übertreffen, sondern auch über eine außerordentliche Gerissnheit verfügen, so dass sich der Wille der Kontrahenten misst. Wenn das Tier besiegt ist, wird der Novize am Rande des Todes niedersinken und sich in Trance (?) in die Nähe seines Gottes begeben. Wenn Firun den Novizen als würdig erachtet, wird er ihn an Geist

und Leib gestärkt ins Leben zurückschicken, andernfalls wird er in Borons Hallen eingehen und voraussichtlich nie eines der zwölfgöttlichen Paradiese erreichen. Wenn der Geweihte aus seiner Trance erwacht, kann er sich das Fell, Klauen, Zähne und gegebenenfalls das Gehörn des Tiers als Trophäe und Teil seiner zukünftigen Tracht nehmen. Doch auch wenn der Gott den neuen Geweihten geheilt hat, tragen fast alle Geweihten mehr oder weniger starke Narben als sichtbare Ehrenzeichen des Weihekampfes davon.

Tempelvorsteher: Um zum Tempelvorsteher zu werden, muss ein Priester einen bestehenden Tempel aufsuchen und den dortigen Vorsteher überzeugen, dass er selber einen eigenen Tempel errichten will. Es liegt dann im Ermessen des dortigen Praetoren, ob er den anderern für reif und würdig genug erachtet, dass er ihm das erforderliche Ritual zur Tempel- und auch Priesterweihe beibringt. Häufig wird der Geweihte die Erfüllung einer Queste fordern. Natürlich liegt die letztendliche Entscheidung über die Annahme des neuem Tempels und damit dem Tempelvorstehers bei Firun selbst. Der Gott legt dabei keinen Wert auf Paläste: Die ganze Natur ist seine heilige Halle, denn dem grimmigen Herrn der Jagd und des Winters gedenkt man nicht in Gotteshäusern, obwohl ihm in einigen Städten Tempel geweiht sind, die aber – abgesehen vom inzwischen zerstörten Haupttempel zu Bjaldorn – eher kleinen Jagdhütten gleichen. Firun will keine fromme Gebete und Gesänge, er beurteilt jeden Menschen nach seinen Taten, nach seiner Kraft. Und will man seinem Gott nahe sein, dann kann man das am besten, indem man Firuns Herausforderungen, die er den Menschen stellt, annimmt.

Richtungen innerhalb der Kirche

So, wie es schwierig ist, von einer einheitlichen Kirche zu sprechen, kann man auch nur mit Einschränkungen von bestimmten Richtungen reden: Letzten Endes ist die Kirche vor allem im Norden sehr von der natürlichen Auslese überzeugt. Flüchtlinge müssen versuchen, aus eigenen Kräften zu überleben, schaffen sie dies nicht, nun, dann war es wohl der Wille des Gottes. Kranke und Verletzte werden zwar versorgt, aber auch nur mit dem Allernötigsten. Die Jagd dient der Beschaffung von Nahrung und Kleidung, ist aber nicht zur Unterhaltung von Adligen bestimmt. Die Kirche in 'zivilisierteren' Gebieten sieht dies nicht so streng, dort mag es auch durchaus vorkommen, dass ein Geweihter gleichzeitig Jagdmeister eines Adligen ist.

Alles in allem aber ist es eher so, dass der Geweihte den Sinn seiner Priesterschaft eher aus den Anweisungen des Gottes zu erraten versucht (oder ihm einfach stumm gehorcht) und die übrigen Priester allenfalls eine beratende Rolle spielen.

Kirchliche Persönlichkeiten

Der **Weiße Mann**, einst der Vorsteher des Tempels zu Bjaldorn und von den meisten Geweihten als 'Erster unter Gleichen' und den anderen Kirchen als 'Hohepriester des Firun' betrachtet, ist seit dem Vordringen des Dämonischen Eises entrückt. Es halten sich hartnäckig Berichte vom Erscheinen eines gewaltigen Eisbären mit Menschenverstand, der am Rand des Eisreiches gegen die Schergen des Nagrach kämpft und anderen Kämpfern mitunter beisteht; und die meisten Firungeweihten glauben daran, dass der Gott dem Weißen Mann diese Gestalt verliehen habe.

Bernik von Bjaldorn war ein gewöhnlicher Knecht, der nach einer Firunsvision in die Grimmfrostöde reiste und dort drei Monate ohne einen Bissen zu essen verweilte Er lebt immer noch in den eisigen Weiten von Firuns Reich und wird von manchen als neuer Weißer Mann und Prophet verehrt, doch ganz im Sinne seines Gottes hat er nicht viel für die übrig, die nach ihm suchen, nur um eine Antwort zu erfragen: Ihr eigener Weg ist die Antwort.

Siras Sarosil ist Bogenschütze und Bogenbauer und für einen Geweihten recht umgänglich und 'zivilisiert' und sogar mit einem grimmigen Humor ausgestattet. Er vertritt die Firunsgemeinde im Zwölfgöttlichen Konzil im tobrischen Perainefurten – immerhin einem der Stammlande der mittelländischen Firunsverehrung.

Die Kirche und die Obrigkeit

Die Kirche hat keinen besonderen Respekt vor der weltlichen Herrschaft, was allerdings auch dazu führt, dass die Opfergaben des Adels eher spärlich ausfallen, doch auf derartige Almosen können die Geweihten gut verzichten. Zwar finden sich im gemäßigten Aventurien durchaus Geweihte als höfische Jagdmeister, doch achten auch diese Priester darauf, dass möglichst nicht die Tiere mit der prächtigsten Trophäe, sondern die schwächsten getötet werden. Dies führt zuweilen zu sehr hitzigen Auseinandersetzungen zwischen Kirche und Adel, aber um die Meinung der Obrigkeit (selbst ihrer Dienstherren) haben sich die Priester noch nie besonders geschert.

Die Kirche und die Gläubigen

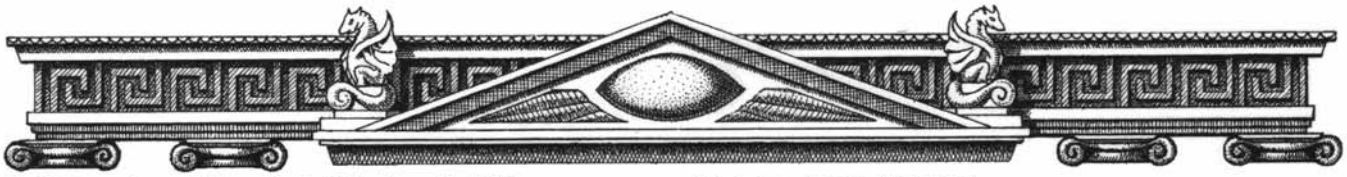
Die Kirche betrachtet das Leben als einen ewigen Wettstreit mit der Natur und strebt danach, unablässig dem Gott zu dienen. Die Geweihten empfinden Respekt vor guten Jägern und all denjenigen, die es schaffen, der Natur zu trotzen. Opfergaben von diesen, seien es Beutetiere oder Gegenstände des täglichen Bedarfs, sind willkommen, und der Spender wird im allgemeinen Gebet an den Gott empfohlen. Diejenigen, die jedoch den Gott nur im Munde führen, können üppige Gaben bringen – den wahren Segen der Geweihten werden sie nur selten erhalten.

Die Geweihten betrachten alle Lebewesen als eine große Herde, seien es nun Menschen, Tiere oder andere Kulturvölker. Dabei ist die einzige Unterscheidung, ob die Lebewesen beseelt oder unbeseelt sind, und manch ein sesshafter und feiger Mensch, der sich möglichst weit vor der Wildnis versteckt, wird dabei als seelenlos betrachtet.

Rituale und Liturgien

Liturgien und Stoßgebete der Firunkirche bestehen nicht aus langen ausführlichen Ansprachen, sondern aus kurzen, knappen Gebeten. Als Altar dient nach Möglichkeit ein Tierfell, ein Baumstamm oder auch einfach ein einfaches Stück eis- und schneebedeckter Boden. Sofern verfügbar finden auch Pflanzen der Jahreszeit und Umgebung Verwendung. Begleitumstände, die bei einem Mirakel häufg auftreten, sind das entfernte Grollen eines Bären, ein plötzlicher Kältehauch oder ein paar vereinzelte Schneeflocken/Eiskristalle.

Mirakel+: MU, IN, GE, KK; alle Fernkampftechniken, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich verstecken*, alle Natur-Talente, *Abrichten*, *Eissegler fahren*, *Hundeschlitten fahren*, *Skifahren*, *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Gefahreninstinkt*, *Sinnenschärfe*,



die BF *Bogenbauer, Falkner, Gerber/Kürschner, Holzfäller*
Mirakel–: *Gaukeleien, Tanzen, Betören, Feilschen, Lügen, Falschspiel, Musizieren, Singen, Glücksspiel*

Die bekanntesten Liturgien sind:

I Norden finden /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte füllt die Handflächen mit Erde, Schnee oder Wasser und berührt damit die Stirn und die geschlossenen Augen.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Der Geweihte erhält auch ohne Sterne oder Sonnenstand ein untrügliches Gefühl, wo Norden liegt.

I Sicheres Wandern im Schnee /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte berührt seine Füße mit Schnee.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Unter dem Schutz stehende Lebewesen können für einen Reisetag auch im tiefsten Schnee fortschreiten, ohne einzusinken, so als ob sie auf festem Boden liefen.

II Trophäe erhalten /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein Gebet und schlägt einen Schutzkreis über den zu konservierenden Gegenstand.
Dauer: 1 Stunde
Auswirkung: Mittels dieses Gebetes kann der Geweihte eine Trophäe so lange frisch halten, bis er das Beutestück fachgerecht weiterverarbeiten kann.

II Eisige Zuflucht /G

Befindet sich der Geweihte in akuter Gefahr, zu erfrieren oder ungeschützt einem Schneesturm ausgesetzt zu sein, kann er sich auf seine Umgebung konzentrieren und spürt, wo er einen sicheren Zufluchtsort finden kann.
Dauer: 1 SR, der Weg kann noch einmal bis zu 6 SR in Anspruch nehmen.
Auswirkung: Es handelt sich bei der Zuflucht um eine schlichte, ausreichend große Fels-, Eis- oder Schneehöhle, in der es windstill und warm ist und die so lange Bestand hat, wie sie wirklich benötigt wird. Um eine Zuflucht für mehrere Personen zu finden, muss die Liturgie entsprechend erweitert werden.

IV Jagdglück /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte stellt sich der Tatsache, dass er nun völlig auf die Hilfe der Heiligen angewiesen ist, alleine nicht mehr überleben kann, und versucht sich zu überzeugen, dass sein Überleben dennoch nützlich ist.
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Das Gebet ruft einen der am 'Tag des Hirschen' rituell verschossenen Pfeile als Freipfeil herbei, der dem Geweihten – oder einem von ihm erwählten, initiierten (!) Schützen – einen sicheren Treffer auf ein Beutetier (nur klassisches Jagdwild) erlaubt.
Da das Ganze eigentlich das Eingeständnis des Priesters ist, mit seiner eigenen Jagdkunst nicht mehr zurecht zu kommen, wird dieses Ritual eigentlich nur angewandt, um anderen in Not zu helfen, deren Überleben für Firuns Interessen ratsam erscheint.

IV Weg und Fährte finden / G

Symbole und Gesten: Der Geweihte vertieft sich in ein Gebet und versenkt sich in die Natur eines bestimmten Jagdwildes, von dem er weiß oder vermutet, dass es in der Gegend vorkommt.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Durch das Wunder erscheint Firuns Ring auf dem Finger des Geweihten, durch den er die Nähe eines Lebewesens spürt.

IV Eisbrücke /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte kniet nieder und berührt mit der Hand die Eisfläche, während er sich auf das Wesen des Eises einstimmt.
*Dauer:*1 SR
Auswirkung: Das Gebet ermöglicht es dem Geweihten selbst haudünnste Eisflächen so zu passieren, als wären sie feste Brücken. Er kann ebenfalls Gletscherwände und Eiszapfen hochklettern, als ob sie rauer Stein oder Bäume wären – wenn er denn gut genug klettern kann.

IV Winterschlaf /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein Gebet und streicht mit der Hand über die geschlossenen Augen des zu Schützenden.
Dauer: 1 Stunde
Auswirkung: Durch das Gebet wird der Geweihte oder eine Person nach Wahl in eine Art Winterschlaf versetzt, währenddessen braucht der Schlafende keine Nahrungsmittel, kaum Atemluft und wird durch natürliche Temperaturschwankungen nicht beeinflusst, er hält also auch extreme winterliche (nicht aber niederhöllische) Kälte aus. Der Schläfer regeneriert weder ASP noch LE, aber die Wirkung von Krankheiten und Giften wird unterbrochen. Die Wirkungsdauer muss im Vorfeld festgelegt und kann nicht vorzeitig verkürzt werden. Wenn jemand einen Winterschläfer attackiert, erwacht dieser, allerdings sind durch die Starre für den ersten Kampf (solange Zeit in KR gezählt wird) alle Kampfwerte halbiert.

V Eisbärengestalt / G

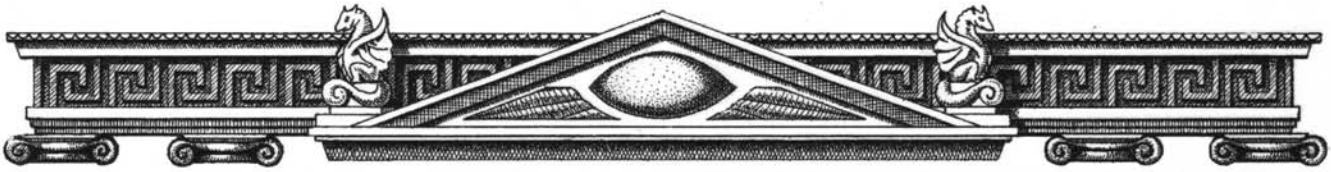
Symbole und Gesten: Der Geweihte bittet den heiligen Garadan um Beistand.
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Das Gebet ruft Garadans Bärenumhang herbei, der dem Träger die Gestalt und die Werte eines Eisbären verleiht. Soweit Kleidung und Ausrüstung unter dem Mantel liegt, wird sie mitverwandelt. Der Geweihte behält seinen menschlichen Verstand, erwirbt jedoch eine gefährliche Gemütskälte: Während des Kampfes erleidet der Geweihte keine Einbußen durch Schmerzen, so dass er bis zum Tode kämpft. (Erlittene Schadenspunkte werden vom Spielleiter verwaltet.)

VI Schneesturm/Eissturm /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte reckt die Arme gen Himmel und ruft den eisigen Atem des Gottes zu Hilfe.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: In einem Radius von 30 Metern um das Wirkungszentrum entsteht ein Schnee- oder Eissturm, der durch die eisige Firunkälte allen darin gefangenen Lebewesen pro SR 2W6 SP verursacht und so dicht ist, dass es Verfolgern unmöglich ist, dem Geweihten und seinen Gefährten nachzusetzen. Der Geweihte kann als Wirkungszentrum nur einen Ort bestimmen, den er sehen kann. Die Wirkungsdauer hängt vor allem von den natürlichen Wetterbedingungen ab: In Schnee und Eis hält der Sturm bis zu W6 Stunden an, in völlig unpassenden Klimazonen (Regenwald, Wüste) ist er schon in ein paar SR wieder vorüber.
(Hier empfiehlt es sich, ggf. die Kälte-Regeln aus **Firuns Atem**, S. 91 zu verwenden.)

7. Die Symbolik der Firunkirche

Der Winter, das Eis und die Jagd, aber auch die Selbstbeherrschung und die Wege durch die Wildnis gelten als Aspekte des Firun.
Firun wird entweder als großer Mensch mit einem Bärenumhang und Bärenkopf oder als Eisbär dargestellt. Doch eigentlich ist jede Gottesdarstellung müßig, denn sie kann seiner Macht nicht gerecht werden, und der wahrhaft Gläubige sucht den Herrn eher im eisigen Hauch des Winterhimmels zu erkennen. Sein Symboltier ist der Eisbär, seine Symbolpflanze die Firunsföhre. Im Norden gilt zudem die Krammet- oder Wacholderbeere als dem Firun heilig, und es gibt allerlei Volksbräuche um diese würzige Frucht. (Sowie im Bornland, in Weiden und Tobrien einen mit ihr versetzten Schnaps, den der Jäger tunlichst nicht zu reichlich vor der Jagd trinken sollte, denn Firun wird ihm solche 'Frömmigkeit' nicht lohnen.)
Weiß und Eisblau gelten als seine Farben, doch sie haben nur eine Be-



deutung, wenn sie als Schnee und Gletschereis natürlich vorkommen – einen Gegenstand in diesen Tönen anzumalen wird kaum die Gunst des Gottes herbeirufen. Der traditionelle Edelstein des Firun ist der Bergkristall.

Tracht der Geweihten: Es gibt kaum eine festgelegte Kleidung für die nördlichen Geweihten des Gottes, ihnen gemein ist nur, dass sie meist praktische Jagdkleidung aus Leder und Fellen tragen, die durch erbeutete Trophäen wie Bärenklauen weiter verziert wurde. Ein Umhang aus dem Fell des Weihetieres ist ebenfalls üblich.

Gerade im Süden hat sich zusätzlich in den letzten Jahrhunderten eine sehr wenig zum Jagen geeignete Tracht in Weiß und Eisblau entwickelt, die vor allem während formeller Zeremonien getragen wird.

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Die wichtigsten Diener Firuns bilden seine **Wilde Jagd**, mit der der Winter über das Land fegt und sich von seiner härtesten Seite zeigt. Der Grimmige selbst reitet sein pechschwarzes Himmelsross **Eisegrein**, ihm voran trabt der Himmelswolf **Gorfang**, der Silberfuchs **Rajok** weist den Weg mit seinem glänzenden Fell, **Ärö**, der weiße Hirsch, Wächter über Tiere, Pflanzen und Gestein, springt hintendrein. Der schwarze Himmelsadler **Iyi** fliegt mit dem scharfen Nordwind, und **Läja**, der weiße Waldlöwe, sorgt für eisiges Schneetreiben. Ohne Unterlass stößt Firun in sein silbernes Jagdhorn **Haugriff**, und die Himmelswölfe stimmen mit ihrem Geheul ein, ebenso die **Wilde Meute**, die Schneehunde **Aikul** (der Schnellste) und **Arjuk** (der Gewandteste) mit ihrem Rudel. Verehrung findet die Wilde Jagd nur in den Firuntempeln zu Olport und Waskir, aber gefürchtet wird sie überall in den Nordlanden.

Der bekannteste Heilige des Gottes ist **Mikail von Bjaldorn**, ein Jäger, dem es im Alter von 76 Jahren gelang, nur mit Dolch und Bogen bewaffnet einen weißen Hirsch zu erlegen, und der durch sein Geschick im Winter des Jahres 621 die Bewohner von Norntal vor dem Verhungern rettete. Es heißt, dass in Zeiten der Not Mikail auftaucht und verirrten Wanderern den Weg zu Jagdbeute weist.

Firungald aus Lowangen wird als Vorbild für scheinbar unmögliche Leistungen in Eis und Schnee verehrt, da er im Jahre 15 Hal auf eine Herausforderung des Gottes hin nackt die Eiszinnen überquerte. Sein Gegenstück bei Meisterleistungen in See und Meer ist **Grimma aus Notmark**, die 19 Hal die Firunsstraße nach Yetiland durchschwamm, als das Wasser gerade nicht mehr gefroren war. **Garadan Einauge**, ein einfacher Jäger, wurde eines Tages beim der Robbenjagd von einem Eisbären angegriffen. Der Kampf zerstörte Garadans Gesicht und rechtes Auge, aber der Bursche trug den Sieg und das Fell des Bären als Trophäe davon. Man ruft ihn bei einem fast aussichtslosen Kampf an, dass er Mut und Selbstbeherrschung schenke.

Jarlak der Waidmann, Begründer des Hauses Ehrenstein, war ein einfacher Baron und eifriger Jäger, der von einem von Firuns Weißen Hirschen zum Schwert Schalljarß, der Firunklinge und Bergkristalllöwin, geführt wurde und daher zum Herzog von Tobimorien zu Ysilia erhoben wurde. Später bezwang er den mendenischen Eber und regierte mit harter Hand, grimm, beinahe barbarisch, und voller Hass auf aller Verweichlichung. Jarlak wird als Schutzpatron Tobriens und auch als Schirmer der Jagd angerufen. Der Sage nach reiste er noch in hohem Alter als Pilger zum Asainyf.

Isegrein von Weiden, der halbmythische Gründer der rauen Nordprovinz, gilt als meisterlicher Waldläufer und Entdecker, der als erster Mensch den Hängenden Gletscher und zahlreiche Berggipfel bezwang und später seinen Thron verließ, um nur mehr in der Wildnis zu leben. Er wird vor allem von Wildnisreisenden als Vorbild angerufen.

Heilige Orte: Mitten auf dem Firunsfinger nördlich der Nebelzinnen glitzert das Eismassiv des **Asainyf** am Winterhorizont. Der gewaltige Berg soll jener Ort sein, an dem sich Firun den Thorwalern oder Fjarningern vor Epochen offenbart hat, weswegen ihn beide Völker bisweilen als 'Alten vom Berg' umschreiben. Noch immer ist der kalte Gipfel Ziel für gottesfürchtigste Pilger und Bußgänger, die alle Hoffnung haben fahren lassen. Wer den Aufstieg wagt, entledigt sich langsam all seiner Kleider, heruntergerissen vom Willen, sich ganz dem Urteil der Wintergottes zu stellen, oder fortgeweht von eishauchenden Geistwesen. Nackt erreicht man zitternd die verborgene Bergspitze, achtet nicht auf die Leiber der Erfrorenen, sondern richtet seinen Blick nur auf jenen Thron aus Eiszapfen. Während der Pilger erfriert, flakkern Visionen in seinem Geist und er vernimmt das raue Grollen eines Eisbären. Nur jeder Dritte erwacht von Ifirns Kuss berührt wieder rechtzeitig und flieht den kalten Ort, alle anderen beenden hier ihr diesseitiges Dasein. Der Überlebende ist oft erfüllt von einer Berufung, einem Schattenbild gleich Eisblumen am Fenster, das ihn zu neuen Taten drängt.

Der **Hängende Gletscher** in der Schwarzen Sichel ist ein uraltes Heiligtum des Firun, das sich in einem für Menschen kaum zugänglichen und nur den wenigsten bekannten Hochtal erstreckt. Die 250 Schritt hohe Wand aus blauem Eis erhebt sich über dem Eingang zu einem Tempel des Gottes, zu dem viele Geweihte pilgern. Für viele Wallfahrer ist er das letzte Reiseziel ihres Lebens: Etlichen sind die Eiswände und Gletscherspalten zum Gottesurteil geworden. Der Sage nach liegt unter dem Eis eine Kreatur des Namenlosen begraben, die Firun hier auf ewig (?) festgebannt hat.

Heilige Talismane und Artefakte

Firuns Ring

Gestalt: ein in Gold gefasster Eiskristall

Kräfte: Er zeigt seinem Träger das nächste Lebewesen einer bestimmten Spezies.

Regeltechnisches: Der Kristall leuchtet in bläulichem Licht, wenn in der Nähe des Trägers ein Lebewesen ist, auf das er sich eingestimmt hat. Richtung und Nähe des Wesens entscheiden über dieLeuchtkraft. Es kann nur die allgemeine Art bestimmt werden, kein individuelles Exemplar.

Mikails Pfeile

Geschichte: Alljährlich werden am 11. Firun von den Gläubigen 76 Pfeile gen Norden geschossen, um den Heiligen Mikail zu ehren; und keiner wird je wiedergefunden.

Gestalt: unterschiedlich – gewöhnliche Jagdpfeile eben

Kräfte: In höchster Not kann ein Geweihter eines dieser Geschosse als Freipfeil erhalten.

Regeltechnisches: Der Pfeil trifft (von einem geeigneten Bogen abgeschossen) in jedem Fall ein anvisiertes Jagdwild mit einem Blattschuss, der die Beute sofort kampf- und fluchtunfähig macht.

Orden und Laienbruderschaften

Derlei Gemeinschaften gibt es im eigentlichen Sinne nicht. Zwar bestehen (vor allem in Garetien, in Almada und im Horasreich) gelegentlich Jagdgesellschaften, die sich als 'Firunbruderschaften' betrachten, aber tatsächlich sind dies nur eine Art von Logen und Bünden, die sich von der Namensverbindung mit dem Gott besonderes Waidmannsglück erhoffen.

GEGEN ALLE ORDNUNG: DIE KIRCHE DER TSA

Die Kirche der Göttin sieht sich dem Leben in all seinen Formen verbunden. Der wichtigste Grundsatz der Religion ist der Glaube, dass die Schöpfung niemals endet und der Gläubige nach steter Erneuerung streben sollte. Alte Strukturen müssen aufgebrochen werden, und daher hat sie selbst auch nur wenige feste und dauerhafte Formen.

Struktur und Hierarchie

In der Kirche der Tsa sind jegliche Formen der Hierarchie unbekannt. Die Kirche gliedert sich nicht in Provinzen oder Sennen, sondern ist eine Aventurien umspannende Gemeinschaft mit den einzelnen Tempeln als Häusern der Göttin und Treffpunkten der Gläubigen.

Novizen: Vielerorts ist es üblich, dass Kinder, die noch zu klein sind, um ihren Eltern zur Hand zu gehen, tagsüber in den Tsatempel gebracht werden. Die Geweihten spielen, malen oder musizieren mit den Kindern, erzählen ihnen Geschichten – und manche dieser Kinder bleiben auch dauerhaft im Tempel, denn manche Eltern sind froh, einen Esser aus dem Haus zu haben. Diese werden, falls sie Interesse zeigen, als Zöglinge der Göttin und künftige Geweihte oder mindergeweihte Akoluthen betrachtet. Manche Kinder kommen auch erst mit zwölf bis vierzehn Jahren in den Tempel und auch Erwachsene folgen vielleicht irgendwann dem Ruf der Göttin.

Die übliche Ausbildung beginnt mit etwa zwölf Jahren und umfasst die Unterweisung in Lesen, Schreiben, Rechnen, Zeichen und Musizieren. Nach zwei Jahren erfolgt eine gründliche Einweisung in die Heilkunst und Geburtshilfe. In den letzten beiden Jahren werden die Novizen ermuntert, sich ein oder zwei schöpferischen Tätigkeiten zu widmen und auch als Hilfsprediger die Tempeldienste mitzugestalten. Viele der Novizen verbringen nicht die gesamte Ausbildungszeit an einem Tempel, sondern lernen getreu den Lehren ihrer Göttin bereits frühzeitig neue Orte und Menschen kennen. Nach Abschluss der sechsjährigen Ausbildung können diejenigen Novizen, die glauben, bereits mit allem vertraut zu sein, auf dem alljährlichen Konvent die Weihen empfangen oder aber noch ein zwei Jahre ihre Studien fortführen. Aber auch mit dem Empfang der Weihe ist das ständige Lernen von neuen Tätigkeiten für den Geweihten nicht vorüber, denn es wird von ihm erwartet, dass er sich stets neuen Erfahrungen stellt.



Akoluthen: Die Kirche der Tsa stellt an ihre Geweihten nicht so hohe Ansprüche wie einige der Geschwisterkirchen. Aus diesem Grunde sind Akoluthen eher selten; dennoch gibt es auch hier einzelne fromme Männer oder Frauen, die sich aufgrund familiärer oder anderer Verpflichtungen nicht in der Lage sehen, das vollständige Gelübde abzulegen. Gläubige, die die niederen Weihen empfangen haben, leben oft in einzelnen Bereichen strenger, als die Göttin es von ihnen fordert. Die Akoluthen ziehen manchmal als Wanderprediger oder Heiler umher, um die Bevölkerung von der Güte der Herrin zu überzeugen, einzelne von ihnen werden auch mit der Sorge für kleinere Schreine betraut.

Priester: Die Geweihten unterscheiden sich im Rang nicht voneinander, allenfalls durch ihr persönliches Ansehen innerhalb der Kirche. Wie ihre Brüder und Schwestern der übrigen Kirchen sind sie in der Lage, die Herrin um Wunder zu bitten und die göttlichen Talismane herbeizurufen. Sie erhalten nach Vollendung ihrer Novizenzeit ihre Weihe vor dem gesamten Geweihtenkonvent.

Tempelvorsteher: Der in den anderen Kirchen übliche Weihegrad des Tempelvorstehers ist in der Tsakirche unbekannt. Die weltlichen Aufgaben eines Tempelsvorstehers werden für eine gewisse Zeit von gewöhnlichen Geweihten ausgeübt, bis sie sich wieder neuen Aufgaben zuwenden. Die spirituellen Aufgaben des Tempelvorstehers, wie zum Beispiel die Weihe von jungen Priestern oder Einsegnung neuer Tem-

Weihegrade der Tsakirche

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize	Schüler der Eidechse	kurze weiße Tunika mit regenbogenfarbigen Borten, bronzene Eidechsenbrosche
Akoluth	Kind des Regenbogens	lange weiße Tunika mit Regenbogenborden und gewundenem regenbogenfarbigen Gürtel, regenbogenfarbener Umhang mit silberne Eidechsenbroschc
Priester	Vertrauter der Eidechse	lange, in allen Regenbogenfarbene schillernde Tunika, silberner Umhang mit goldener Eidechsenbrosche

pel, kann nur vom jährlich an unterschiedlichen Orten stattfindendem Konvent ausgeführt werden. Daher trifft sich der Konvent oftmals an neu eingerichteten Tempeln, um diese der Göttin zu weihen. Die zur Weihe von Geweihten und Tempel notwendigen Liturgien erfahren die Teilnehmer des Konvents jedes Jahr aufs neue von der Ewigjungen in Form von Visionen, doch sie kennen die nötigen Worte und Symbole offensichtlich nur so lange, wie der Konvent tagt.

Richtungen innerhalb der Kirche

Innerhalb der Kirche gibt es eine Vielzeahl von Richtungen mit zum Teil geradezu widersprüchlichen Philosophien – und es ist schon ein Wunder, dass die Geweihten dennoch ohne Kirchenspaltung und gewalttätige Auseinandersetzungen ausgekommen sind. Die grundsätzliche Frage ist dabei die Einstellung zum Töten: Traditionell ist die schlichte Überzeugung, dass das Töten verboten sei und man um jeden Preis vermeiden muss, Leben zu beenden – die extremsten Anhänger dieser Richtung sind nur barfuß und mit einem Mundschutz aus buntem Stoff zu sehen, damit sie weder Würmer und Käfer zertreten, noch Mücken und Fliegen einatmen können. Allerdings hat gerade angesichts der Leiden der Opfer Borbarads die Überzeugung an Anhängern gewonnen, dass sich alle Lebenskraft in der Welt nach dem Tode des einzelnen Geschöpfes neu verteilt und es daher nicht allein um den Schutz des Lebens, sondern primär um den Schutz seiner Wandelbarkeit geht: Darunter ist zu verstehen, dass jedes Wesen eine gewisse Zahl von Möglichkeiten hat, sich zu ändern und eine neue Lebensweise zu beginnen – und in der Praxis wird damit gesagt, dass der, dessen körperliche oder geistig-seelischen Möglichkeiten, sich zu ändern, erschöpft scheinen, durchaus einen Neuanfang in einem neuen Leben verdient. Gerade in der Frage des Schlachtens und des Verzehrs von Tieren nehmen die Anhänger dieser Meinung oft die Haltung ein, dass ein Schlachtvieh ohnehin nur eine Option im Leben hat: gegessen zu werden.

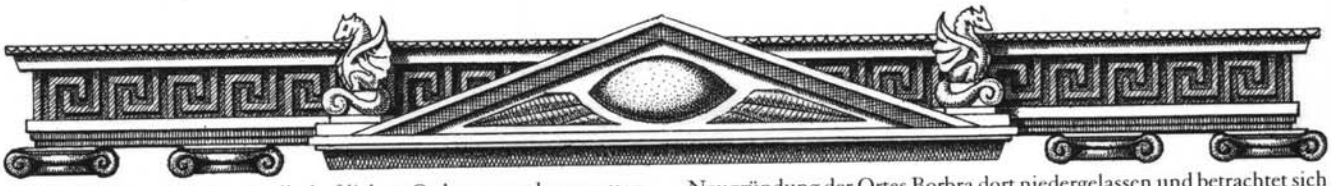
Die Friedensfreunde: Die zweifellos bekannteste und auch größte Gruppierung der Tsapriester folgt den Devisen "Friede, Brüder!" und "Leben und leben lassen". Diese Priester wollen um jeden Preis Blutvergießen vermeiden und lehnen den Gebrauch von Waffen rigoros ab. Sie gehen vielfach so weit, dass sie sich rein veganisch ernähren. In ihren Reihen ist eine recht intuitive Heilkunde sehr verbreitet, die ziemlich spekulativ und von Aberglauben geprägt mit Suggestion etc. arbeitet. Kinder gelten ihnen als besondere Gabe der Göttin, und manche männliche Priester scheinen danach zu trachten, vielen Frauen zu einem solchen Geschenk zu verhelfen. Auch Tsas Kreide wird von Priestern dieser Richtung gehütet. Alles in allem sind sie trotz ihrer Einstellung die Richtung, die am ehesten 'Gemeindearbeit' betreibt, und daher auch bestimmend in den meisten Tempeln.

Die Wiedergeborenen: Diese relativ verbreitete Richtung lehrt, dass die Göttin einen jeden an seinen richtigen Platz gesetzt hat, dorthin, wo er zum Erhalt der Welt am besten beiträgt. Offensichtliche Ungerechtigkeiten werden mit einem Verweis auf die Wiedergeburt erklärt: Sie glauben an die stetige Reinkarnation und daran, dass die Göttin jedem seine leiblichen Eltern gemäß der Verdienste oder Übeltaten im Vorleben bestimmt hat. Diese Philosophie ist überall dort vertreten und wird vom Adel gefördert, wo starke Unterdrückung herrscht (etwa in Mhanadistan und dem Bornland), da sie zum Frieden beiträgt und als Ausweg aus dem Elend allenfalls den 'gotterfüllten Freitod' akzeptiert. Ihr höchstes Ziel ist es, irgendwann Eingang in Tsas Regenbogen zu erhalten, wo alle Lebewesen in Harmonie miteinander leben. Die Wiedergeborenen sehen keinen Widerspruch darin, sich von Fleisch zu ernähren, denn auch die Tiere sind von der Göttin an diesen Platz gesetzt worden, auf dass sie den Menschen nähren.

Die Bilderstürmer: Das höchste Ziel dieser kleinen Sekte ist die dauerhafte Erneuerung und die Bekämpfung des Althergebrachten: Nichts darf den Tod dessen überdauern, der es geschaffen hat. Denkmalschutz ist frevelhaft, und Wissen in Büchern zu sammeln, ist ein Rückschritt: Die Vernichtung eines alten Folianten ist löblich, denn das Wissen ist vielleicht längst überholt. Möglicherweise hat die Göttin zwischenzeitlich eine Veränderung der Welt erwirkt, so dass sie neu erforscht werden muss. Ihre Devise ist "Nur aus den Trümmern des Alten kann das Neue entstehen", und es überrascht nicht, dass sie gerade bei den Draconitern hoch auf der Liste der Gegner stehen. Bilderstürmer sind berüchtigt für ihren Widerstand gegen Argumente und Debatten. Auch die Bilderstürmer verzehren Fleisch, denn ein Tier kann sich nicht weiterentwickeln, und da sie allen Stillstand als Übel ansehen, empfinden sie es geradezu als ihr gutes Recht, Tiere zu schlachten.

Die Freiheitskämpfer: Diese fast überall verbotene Splittergruppe hat als einzige ein politisches Anliegen: Die Freiheit, sich nach eigenem Willen zu verändern, ist von der Göttin einem Jeden gegeben. Sklaverei, Frondienst und auch die 'alte Ordnung' sind ein Verbrechen gegen Tsa. Die Verfechter dieser Einstellung sind Anarchisten und kämpfen notfalls auch mit Waffen gegen die Vertreter der Herrschaft, um jedem Sterblichen "sein eigenes Leben zu schenken". Vermutlich ist diese Tradition unter den Priesterkaisern entstanden und Auslöser der blutigen Verfolgung der Tsakirche gewesen. Heute sind sie es gewohnt, stets Namen, Kleidung und Auftreten zu verändern, um sich der Verfolgung zu entziehen, aber das ist in ihren Augen ein weiterer Dienst an der jungen Göttin.

Die Koboldfreunde: Eine kleine, mystische Richtung, die höchstwahrscheinlich von einem tsagläubigen Schelm begründet wurde und die sich heute noch den Kobolden als Kindern der Göttin nahefühlt. Sie lieben die Veränderung um ihrer selbst willen, sind unstet, launisch und erscheinen vielen (nicht zu unrecht) als wahre Kindsköpfe – aber genauso glauben sie, der Ewigjungen besonders nahe zu sein. Unter ihnen sind einige, die den Noioniten als rundheraus verrückt erscheinen mögen. Ihre Devise ist: "Kinder und Narren sagen die Wahrheit – also wollen wir beides sein!" Anders als die 'Freiheitskämpfer' haben



sie kein Interesse an der gesellschaftlichen Ordnung und verspotten einen Baron, weil sie ihn für pompös halten, nicht weil er die Bauern in Unfreiheit hält.

Kirchliche Persönlichkeiten

Da die Tsakirche keine unterschiedlichen Ränge hat, seien hier drei prominente Vertreter der Kirche vorgestellt:

Orian Belther, ein Geweihter des (mittlerweile niedergebrannten und nicht neu errichteten) Thorwaler Tempels, macht nicht nur als Skalde und Seefahrer von sich reden. Dem sympathischen Hünen gelang es bereits sieben Mal, Golgari zuvorzukommen und Todgeweihte wiederzuerwecken, wobei sechs der wundersam Geheilten anschließend die Weihen der Göttin empfingen.

Dorian ya Lorini, der Vinsalter Geweihte, ist einigen seiner Brüder suspekt. Der Vinsalter Tempel arbeitet eng mit dem anatomischen Institut zusammen, wobei diese Zusammenarbeit angeblich rein unter heilkundlichen Gesichtspunkten ist. Der Tsatempel genießt vor allem bei den Handwerkern und Manufakturbesitzer großes Ansehen, da Bruder Dorian auch nur zu gerne neue Manufakturen einsegnet, ein weiterer Punkt, der ihm nicht nur Wohlwollen einbringt.

Bruder Zadikhar, ein rothaariger Koboldzögling, hat sich erst als Erwachsener endgültig der jungen Göttin zugewandt, steht aber immer noch den Koboldfreunden sehr nahe und ist auch stets zu einem Scherz aufgelegt. Für einen Tsageweihten eher unüblich, hat er sich seit der Neugründung der Ortes Borbra dort niedergelassen und betrachtet sich als den Hüter der heiligen Eiche.

Die Kirche und die Obrigkeit

Der Konvent versucht bei seinen Beschlüssen nichts festzusetzen, was zwangsweise den Unmut der weltlichen Herrschaft herausfordern würde. Allerdings sind auch nicht alle Lehrmeinungen dazu angetan, das Verhältnis zur weltlichen Herrschaft unbedingt zu fördern. Ein wichtiger Bestandteil der Lehre ist die Möglichkeit des Einzelnen, sein Leben zu verändern, und nur wer frei ist ist, dazu auch in der Lage. Gerade dieser Grundsatz führt oftmals zu Streitigkeiten mit den weltlichen Herrschern in ganz Aventurien.

Die Kirche und die Gläubigen

Die junge Göttin wird vor allem von denjenigen angebetet, die in irgendeiner Weise vor einem Neuanfang stehen. Sei es, dass sie als Flüchtlinge ein neues Leben aufbauen müssen, ein neues Handwerk beginnen, einen Lebensbund geschlossen haben, ein Kind erwarten oder auch wünschen.

Ungläubigen gegenüber versuchen viele Geweihte, ein freundschaftliches Gespräch zu suchen, an dessen Ende aber ein jeder selbst entscheiden kann, ob er die Lehren annehmen will oder nicht. Ein fanatisches Bekehren ist den Geweihten völlig fremd.

Rituale und Liturgien

Es gibt zwar ungefähre Anweisungen, wie bestimmte Rituale auszuführen sind, aber keine überlieferte Worte, so dass ein jeder Geweihte die Liturgien mit seinen eigenen Worten umsetzen muss. Herkunft gibt jene Tempel an, wo es *wahrscheinlich* ist, dass die Liturgien erlernbar sind. Aber gerade in einem so sprunghaften Kult wie der Tsakirche kann es durchaus passieren, dass sich der Geweihte mit dem entsprechenden Wissen auf eine Reise begeben hat.

Generell ist bei allen Ritualen der jungen Göttin der Einsatz des prismatischen Tsaglases üblich, mit dem sich ein kleiner Regenbogen erzeugen lässt, so, wie die Geweihten auch gerne mit dem Prisma einen Regenbogen schlagen, wenn sie einen neuen Ort besuchen. Außerdem werden gerne Blumen, vorzugsweise Kirschblüten, kleine bunte Steine oder auch Opale, Glöckchen oder ähnliches Spielzeug verwendet.

Die Rituale sind oftmals von einem Regenbogen, von glockenhellem Kinderlachen oder einer vorbeihuschenden Eidechse begleitet.

Mirakel+: IN, CH, FF, Ausweichen; *Bekehren*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Schätzen*, *Sich verkleiden*, *Wettervorhersage*, *Alchimie*, *Geographie*, *Abrichten*, *HK Gift*, *HK Krankheit*, *HK Seele*, *HK Wunden*, *Holzbearbeitung*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, *Schneidern*, *Singen*, *Töpfern*, alle intuitiven Begabungen; die Berufsfertigkeiten *Baumeister*, *Glasbläser*, *Goldschmied*, *Hebamme*, *Instrumentenbauer*, *Steinmetz*, *Töpfer*, *Weber* und *Schriftsteller*

Mirakel–: alle bewaffneten Kampftechniken, *Fallenstellen*, *Fischen/Angeln*, *Kriegskunst*; die BF *Anatom*, alle waffenherstellenden BF, *Fleischer*, *Fischer*, *Gerber/Kürschner*

I Wundersame Blütenpracht /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt sein Prisma und lässt das Licht auf den Boden fallen, dabei dreht er sich um die eigene Achse. Dabei singt er ein Lied über die Schönheit des Frühlings und seine Blüten.

Dauer: mindestens 6 KR (eine Strophe)

Auswirkung: Während des Liedes erblühen auf dem vom Prisma beleuchteten Erdboden pro vierzeiliger Strophe 1W6 Frühlingsblumen, die jedoch nach Ende des Liedes ganz normal vom Klima und anderen Umweltbedingungen betroffen werden.

II Segensreicher Neuanfang /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt das Prisma und bittet darum, dass das Auge der Göttin wohlwollend auf dem Neubeginn, sei es einer Stadt, Betriebsgründung oder einer Queste ruhen mögen.

Dauer: 1 SR

Auswirkung: Diese Liturgie ruft für 1W6 SR Tsas Regenbogen herbei, der über der Neuschöpfung leuchtet und alle Beteiligten mit Mut und Zuversicht erfüllt: MU-Proben sind für einen Tag um 3 erleichtert, wenn sie mit der Durchführung oder Verteidigung des gesegneten Projektes zu tun haben.

III Kirschblütenregen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt das Prisma und lässt es schnell zwischen den Händen hin und her wandern. Dabei pfeift er ein Lied.

Dauer: Solange der Geweihte pfeift

Auswirkung: Aus dem Nichts regnen unzählige Kirschblüten hinab und versperren den Blick auf den Geweihten in einem Radius von sechs Schritt. Fernkampfangriffe auf ihn sind unmöglich und Nahkampf-AT um 12 erschwert – das gilt aber auch für die Angriffe *aller*, die sich im Umkreis befinden.

III Tsas Schutz vor Unheiligem /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte hält das Prisma über eine zu segnende Waffe (!) und legt die freie Hand darauf. Dann bittet er die Göttin, dass diese Waffe unheiliges Gesindel wie Dämonen und Untote von Dere bannen, Menschenkinder

jedoch vor Schaden bewahren möge.
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Die auf diese Weise gesegnete Waffe richtet den doppelten Schaden bei Dämonen und Untoten an, jedoch nur imaginären Schaden bei normalen Lebewesen (wie im waffenlosen Kampf) – es ist also möglich, einen sterblichen Feind bewusstlos zu prügeln, aber nicht, ihn zu töten. Wenn der Besitzer zugleich noch eine normale Waffe mitführt, verliert die gesegnete Waffe augenblicklich den Segen.

III Tsas Lebensschutz / P

Symbole und Gesten: Der Geweihte legt dem Sterbenden das Prisma auf die Zunge und streicht mit seinen Händen über den Körper des Verletzten oder Kranken. Dabei erklärt er ihm, dass seine Zeit noch nicht gekommen ist, und befiehlt ihm, nicht aufzugeben.
Dauer: drei SR, wobei die Todesgefahr ab Beginn der Liturgie gebannt ist.
Auswirkung: Unter der Einwirkung dieser Liturgie wird der Kranke, sei er durch Gifte, Krankheiten oder Verletzungen am Rand des Todes, ins Leben zurückgeholt und so weit geheilt (5 LP), dass die natürliche Heilung einsetzen kann. Selbstverständlich kann der Meister entscheiden, dass der Tod dem Betroffenen so vorherbestimmt ist, dass selbst dieses Ritualgebet nichts mehr bewirkt.

III Eidchsenhaut /G oder P

Herkunft: Selem
Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht sich oder dem Nutznießer der Liturgie über den Leib und bittet um eine schützende Haut.
Dauer: 3 KR
Auswirkung: Die Haut des Betreffenden überzieht sich für die Dauer eines Tages mit einer dicken Eidechsenhaut, die einen Rüstungsschutz von 3 Punkten verleiht. Am nächsten Tag jedoch häutet sich der Gesegnete (GE –3, FF–3) und ist zu kaum einer Bewegung in der Lage.

IV Tsas wundersame Fruchtbarkeit / P

Herkunft: Borbra
Symbole und Gesten: Der Geweihte berührt mit dem Prisma jedes Lebewesen, das er in den Segen einschließen will. Dann preist er den Kinderreichtum.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt besondere Zeugungskraft bei Männern und männlichen Tieren, Fruchtbarkeit bei Frauen und weiblichen Tieren. Mittels dieser Segnung ist es auch Frauen in fortgeschrittenem Alter möglich, noch Kinder zu gebären.

IV Tsas sichere Zuflucht / P

Herkunft: Silas
Symbole und Gesten: Der Geweihte bewegt das Prisma über seinen Kopf und lässt es dann verschwinden. Dabei betet er stumm um eine sichere Tarnung.
Dauer. 2 KR
Auswirkung: Die Liturgie täuscht jeden Beobachter über die Anwesenheit des (unbewegten) Geweihten hinweg, da dieser wie ein Chamäleon perfekt mit seiner Umwelt verschmilzt.

V Tsas ewige Jugend / P

Herkunft: H'Rabaal
Symbole und Gesten: Der Geweihte lässt mit seinem Prisma buntes Licht über den Auserwählten gleiten. Währenddessen spricht er die Göttin mit ihrem echsischen Namen an und bittet sie, dass sie diesen Auserwählten mit ihrer wunderbaren Gabe der ewigen Jugend beschenken möge.
Dauer: Die Liturgie dauert von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang.
Auswirkung: Der Empfänger dieses Segens wird seine normale Lebensspanne in scheinbarer äußerlicher Jugend vollenden. Zu diesem Zweck wird er sich zukünftig alle sechs Monate für zwei Wochen wie eine Eidechse häuten. Während dieser Zeit ist durch das ständige Jucken seine Gewandheit und Klugheit um drei Punkte, sein Charisma um fünf Punkte verringert. Nach jeder Häutung entspricht sein Äußeres einem glatthäutigen Achtzehnjährigen. Andererseits muss der Gesegnete sehr streng nach den Prinzipien der Göttin leben, da schon ein kleiner Frevel ihn um alle positiven Auswirkungen des Segens bringt.

V Tsas wunderbare Erneuerung / P

Herkunft: Khunchom
Symbole und Gesten: Der Geweihte lässt das Licht des Prismas auf das zu erneuernde Körperteil fallen und beschreibt in seinen Worten, wie die gesunde Gliedmaße aussehen soll.
Dauer: eine Stunde
Auswirkung: In der ersten Nacht beginnt das fehlende Glied nachzuwachsen, und zwar beginnend mit einer sehr kindlichen Form, die dann allmählich (binnen des Lebensalters des Gesegneten in Tagen) heranreift. Der Spielleiter entscheidet dabei, zu welchen Aufgaben das Körperteil wann in der Lage ist.

V Tsas wundersamer Frieden / PP

Symbole und Gesten: Der Geweihte lässt das Licht des Prisma, über die Kontrahenten funkeln und summt ein beruhigendes Lied.
Dauer: bis zu 6 KR
Auswirkung: Sobald das Lied erklingt, erleiden sämtliche Kämpfer nur imaginären Schaden, egal mit welcher Waffe sie getroffen werden. Nach spätestens fünf Kampfrunden verlieren sämtliche drittsphärischen Kämpfer die Lust am Kampf.

V Tsas Heiliges Lebensgeschenk /P

Herkunft: Punin
Symbole und Gesten: Der Geweihte zieht sich bei Beginn der Abenddämmerung mit dem zu Heilenden zurück. Beim ersten Mondschein legt der Geweihte das Prisma über das Herz des Empfängers. Dann bittet er seine Göttin, dass sie dem Opfer zurückgeben möge, was ihm von finsteren Mächten gestohlen wurde.
Dauer Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang
*Auswirkung:*Binnen von vier Wochen erhält der Betroffene sein volles Sikaryan zurück.

VI Tsas Lebenskuss /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte zeichnet einen achtstrahligen Pfeil. Dann bettet er den Verstorbenen in der Mitte dieses heiligen Zeichens. Auf der Brust des Toten ruht das Prisma. Dann öffnet der Geweihte den Krug mit dem Wasser von der Quelle des Lebens und beträufelt den Leib des Verstorbenen. Dabei bittet er Golgari, umzukehren und diese Seele zurück in den Leib zu geleiten. Zum Schluss küsst der Geweihte den Leichnam und haucht ihm seinen Odem ein.
Dauer: 12 Stunden
Auswirkung: Wer durch die Gnade der Göttin wiederbelebt wird, wird nie wieder der selbe sein, sondern sehr stark nach den Lehren der jungen Göttin leben. So wird er nie wieder Waffen führen oder ein Lebewesen töten. Sein Leben wird unstet und stets vom Streben nach Neuem bestimmt.

VI Tsas Neubeginn / P

Symbole und Gesten: Der Geweihte beugt sich über den Toten und legt ihm sein Prisma auf die Stirn. Dann bittet er Golgari, diese Seele nicht in Borons Hallen zu geleiten, sondern sie stattdesen zu einem ungeborenen Kind zu führen.
Dauer: zwölf Stunden
Auswirkung: Spielleiterentscheidung

Die Symbolik der Tsakirche

Die Göttin wird meistens als junges Mädchen, umringt von Eidechsen dargestellt. Allerdings wird manchmal auch die Eidechse, das heilige Tier der Göttin, alleine dargestellt.
Die heiligen Farben der Tsa sind die sieben Regenbogenfarben. Dabei

gibt es außer den sechs sichtbaren Farben (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett) noch die unsichtbare mystische Siebte Farbe, die von manchen mit dem verschwundenene Siebten Element in Verbindung gebracht wird.

Das einzige Buch, das die Tsakirche in Ehren hält, ist der *Blick in den Regenbogen*, der darüber berichtet, wie Tsa sich den Menschen offenbarte.

Ein weiteres Symbol der Kirche, das oft zu Schutzzwecken angebracht wird, ist der in acht Richtungen deutende Pfeil. Der in allen Farben schimmernde Opal ist der heilige Stein der jungen Göttin. Der Baum, der der Göttin am nächsten steht, ist der Kirschbaum, während das Gewürz Methumian ebenfalls mit Tsa in Verbindung gebracht wird.

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Die Kirche lebt nicht in der Vergangenheit und führt auch keine umfangreichen Bibliotheken – vor allem aber sind auch keine Manifestationen und Wundertaten verstorbener Frommer bekannt. Wenn die Göttin himmlische Hilfe schickt, dann manchmal als kleine Eidechsen oder verspielte Kobolde, mitunter auch als Lichtgestalten, die über einen Regenbogen zur Erde schreiten; aber sie alle entziehen sich jeglicher Personifizierung und Benennung.

Die einzige Alveraniarin, die von allen Zweigen und Gruppen der Kirche anerkannt wird, ist **Sajalana**, der 'Schoß der Eidechse': Sie wird im entsprechenden Stern des Sternbildes (immerhin der hellste aller Bildsterne) wiedererkannt, aber auch als junge, schwangere Frau dargestellt. Zu ihr beten Mütter für eine gute Schwangerschaft und Geburt, und Sajalana gilt allgemein als die besondere Patronin der Schwangeren, der ungeborenen Kinder, der Geburten und auch der Hebammen, die von ihr besonders beschützt werden.

Der Legende nach ist auch der Frühling eine Tochter der Ewigjungen, die ihn vom grimmigen Firun empfangen hat, doch hier mischt sich Glaube mit reiner Allegorie.

Was das Schicksal der wirklich frommen Seelen ist, muss unbekannt bleiben, denn während die einen glauben, es sei ein Nachleben in Tsas Paradies in Alveran, vermuten andere, sie würden zur Belohung an einem ganz anderen Ort in einem ganz anderen Leben wiedergeboren, um erneut in einem sterblichen Leib das Werk der Göttin zu tun; und gelegentlich werden daher besonders bedeutende Geweihte oder Akoluthen wie lebende Heilige verehrt.

Talismane und Artefakte

Tsas Kreide

Geschichte: Einer Legende zufolge soll die Kreide einst der Jungen Göttin als Spielzeug gedient haben, mit dem sie in komplexen Mustern und Bildern phantastische Lebewesen schuf und das sie einem Menschenpaar schenkte, dem trotz inniger Liebe Kinder verwehrt geblieben war.

Gestalt: ein Stück Kreide, das in allen Regenbogenfarben schillert, unzerbrechlich ist und niemals weniger wird.

Kräfte: Die Kreide wird im Tempel von Punin aufbewahrt, ist aber ein Artefakt, das jeder Geweihte herbeirufen kann. Der Geweihte zeichnet einer Frau, die sich ein Kind wünscht, mit der Kreide einen Kreis auf den Leib: rechtsherum für ein Mädchen, linksherum für einen Jungen und bei Mehrlingswünschen entsprechende Kreise. Die Kreise verbleiben auf dem Leib der Frau bis zum nächsten Geschlechtsakt, bei dem sie dann entprechend viele Kinder von gewünschtem Geschlecht empfängt. Die auf diese Art empfangenen Kinder werden unweigerlich zu Anhängern der jungen Göttin.

Das Eidechsenauge

Der Smaragd liegt üblicherweise in den Händen der Götterstatue des Khunchomer Tempels.

Fähigkeiten: Der Stein leuchtet aus sich selbst heraus und kann einen Raum erleuchten. Sein grünes Licht wirkt heilungsfördernd und beruhigend auf geistig verwirrte oder verängstigte Menschen. Viele Geweihte können das Eidechsenauge zu Heilzwecken herbeirufen. Obwohl der Stein immens kostbar ist, wurde er noch niemals gestohlen, da ein jeder, der sich dem Stein in frevlerischer Absicht nähert, von dem Licht beruhigt und von seinen Absichten abgebracht wird.

Heilige Orte

Folgende Orte sind in der Tsakirche als Heiligtümer angesehen:

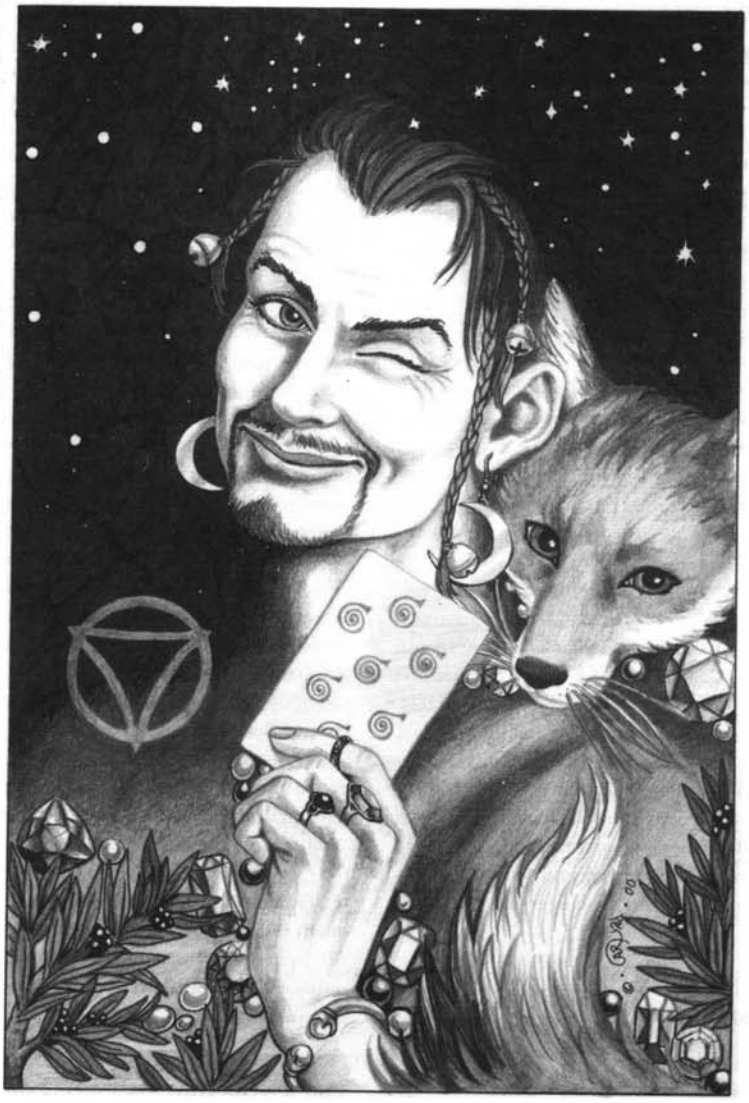
- Die *Heilenden Quellen* im Tsatempel zu Khunchom; das Bad in diesen warmen Quellen gibt dem Badenden Lebenskraft zurück (nach Spielleiterentscheidung).
- *Quelle der ewigen Jugend im Mhanadidelta*; diese nur sehr wenigen Geweihten bekannte Quelle verschafft dem darin Badenden eine vollständige Regeneration: Narben verschwinden, verlorene Körperteile werden regeneriert etc.
- Der *Eidechsengarten zu Silas*; unzählige exotische Eidechsenarten leben in diesem prächtigen Blütengarten, in dem die Einstimmung auf die Göttlichkeit besonders einfach sein soll.
- Der *Wiedererstandene Heilige Eichbaum zu Borbra*, der von asfalothischen Chimären vernichtet und durch die Gnade der Göttin wiederhergestellt wurde; der aus den Eicheln des Baumes gewonnene Absud steigert die Fruchtbarkeit bei Lebewesen.

Orden und Laienbruderschaften

Zwar gibt es viele Leute, vor allem Fahrende, die sich zur jungen Göttin hingezogen fühlen, von einer irgendwie geordneten Bruderschaft oder gar einem Orden kann man jedoch nicht sprechen, auch wenn man die kleineren und zum Teil verbotenen Fraktionen der Geweihtenschaft (je nach Standpunkt) als Kirchenorden, Sekten oder gar Verschwörungen betrachten kann.

DIE GEMEINSCHAFT DER STERNE: DIE KIRCHE DES PHEX

Der Gott des Mondes und der Sterne, des Handels und der Diebe unterhält eine Kirche wie keine andere in Aventurien: eine Versammlung von eifrig um Macht, Besitz und Geheimwissen konkurrierenden Tempeln, in denen sich Geheimnisse hinter Geheimnissen verbergen und zwischen denen es manchmal rauer zugeht als zwischen rivalisierenden Handelshäusern; und doch finden die Zweige der Gemeinde immer wieder zusammen, wenn es um die wenigen Dinge von kosmischer Bedeutung geht, für die sich der Kult interessiert.



Struktur und Hierarchie

Die wichtigste Einheit der Kirche ist ohne Zweifel der Tempel. Die einzelnen Häuser des Gottes sind sehr eigenständig und können fast ungehindert ihre jeweilige Politik machen – und selbst für innerkirchliche Hilfe, die Tempel einander leisten, fordern sie Bezahlung.

Novizen: Selbst über den so geheimen *Mond*, den obersten Geweihten der Kirche, scheint es mehr offenes Wissen zu geben als über die Novizen. Sicher ist nur, dass manche in offenen Tempeln dienen und mehr oder minder wie Handelsschüler unterrichtet werden, während andere aufgrund ihrer Begabung insgeheim als künftige Agenten des Gottes rekrutiert werden. Daher machen auch viele eine feste Ausbildung im Tempel durch, aber andere lernen nur von ihrem persönlichen Lehrer. Kurzum, die Wege hin zur Weihe sind sehr unterschiedlich, und manche Novizen scheinen gar nicht zu wissen, dass sie Novizen sind – bis zu dem Tag, an dem sie eine besonders schwere Aufgabe vollbracht haben und dann erfahren, dass sie der Gott als seine Priester wünscht.

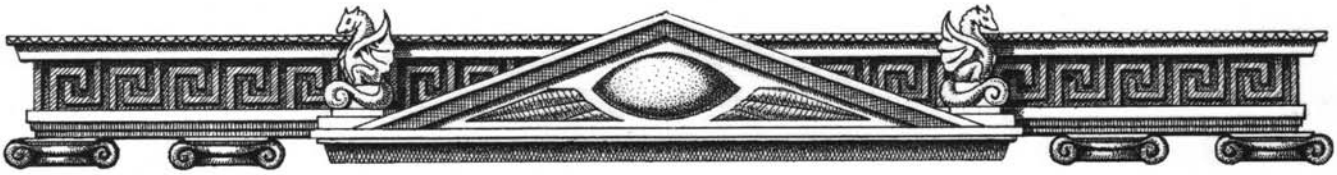
Akoluthen: In einer so heimlichen Kirche wie der des Phex ist eigentlich verwunderlich, dass es dort Akoluthen gibt, doch besteht diese Würde durchaus. Sie wird allerdings nicht leichtfertig und nur an geprüfte Menschen vergeben: Die meisten Akoluthen sind Leute, die sich einem Leben als phexgefällige Händler oder Späher verschrieben haben – die bekanntesten Beispiele sind die Mitglieder der Mada Basari, des aranischen Mondkontors, die als Kaufleute auftreten, sowie die Schreiber und Beobachter des Nachrichtenagentur Nanduria.

Neben diesen Akoluthen, die innerkirchlich durchaus das Ansehen, wenn auch kaum die Macht, eines Mondschattens genießen, soll es noch eine zweite Gruppe von nichtgeweihten Phexanhängern geben, deren Postion man eher mit der eines Vogtvikars vergleichen kann, ganz einfach, weil sie auch außerhalb der Kirche immense Macht genießen: Wenn es um diese Gruppe geht, werden von vorwitzigen Schwätzern immer wieder die Namen Stover *Stoerrebrandt*, Khadil *Okharim* und ... Dexter *Nemrod* genannt.

Priester: Die *Mondschatten* der Kirche sind die Priester des Gottes; und auch, wenn man sie als begnadete Diebe und Feilscher zu kennen glaubt, darf ihre andere Seite nicht unerwähnt bleiben: die der 'gewöhnlichen' Gemeindearbeit und Seelsorge. Denn auch die Gläubigen des Fuchses brauchen manchmal Rat, und nicht allein, welcher Hehler am besten zahlt ...

Doch eines können sie vom Geweihten nicht erwarten: dass er ihnen absolute Wahrheiten über die Schöpfung und die Götter offenbart. Denn es ist die Überzeugung der Phexkirche, dass es solche absoluten Wahrheiten nicht gibt und ein jeder selbst zu seiner eigenen Wahrheit finden muss. Schon über die Frage, ob man das den Gläubigen offen sagen soll, ob man es ihnen besser verschlüsselt mitteilt oder ob man ihnen am besten frei erfundene 'Wahrheiten' als geheime Einweihungen verkauft, gibt es erhebliche Meinungsverschiedenheiten.

Tempelvorsteher: Die *Vogtvikare* sind die Leiter der Gotteshäuser – und schon über die Bedeutung ihres Titel gibt es große Unsicherheiten: Es ist klar, dass er letztendlich 'Statthalter' bedeutet – doch während die einen sagen, sie seien die Vertreter für einen geheimen Hochgeweihten



der Stadt, der ihnen die Aufgaben der Verwaltung übertragen habe, meinen andere ohne falsche Scham, sie stünden als Repräsentanten des Gottes selbst seiner Residenz vor.

Wer hier nun lügt, ob es sich bei den einen um geschickte Tiefstapelei oder bei den anderen um dreiste Prahlerei handelt, oder ob gar beide für sich recht haben oder die jeweils korrekten Verhältnisse genau umgekehrt sind, als behauptet wird – wir können es nicht sagen.

Fest steht allerdings, dass es der Vogtvikar (manchmal zusammen mit einigen geweihten Ratgebern) ist, der die Zielsetzung des Tempels festlegt – auf welche Weise dieser sein Geld machen will, um es direkt zu sagen. In der Regel wendet sich der Tempel dabei an die Klientel, die die besten Einkünfte verspricht: In Gareth wendet sich ein Tempel an den intriganten Hofadel, ein zweiter an die Händlerschaft. Der Zorganer Tempel steht praktisch einem gewaltigen Handelshaus vor, während der Tempel von Charypso sich an Piraten wendet und wieder andere sich vor allem auf innerkirchliche Dienste spezialisieren. Jedes der Häuser des Phex hat seine eigene Zielsetzung, und während offensichtlich auch der Wille des Gottes befragt wird, entscheidet doch wohl vor allem der praktische Erfolg über den Sinn oder Unsinn einer Zielsetzung.

Tempelkrisen der letzten Jahrhunderte haben gezeigt, dass der Gott nur mahnt, wenn ein Ziel ihm frevelhaft erscheint, nicht aber, wenn es einfach dumm oder unangebracht ist.

Provinzvorsteher: Es gibt keine Metropoliten im klassischen Sinne – doch gelegentlich kommt es vor, dass sich einzelne Tempel durch geschickte Politik eine gewisse Vorherrschaft gegenüber den benachbarten Häusern erstreiten. Für diese erfolgreichen Voktvikare gibt es allerdings keine festen Titulaturen; manche legen sich einen Titel zu, andere begnügen sich mit dem Wissen um ihre Macht.

Der Mond: Über das Wesen des obersten Priesters der Kirche ist nur wenig bekannt – und das Gerücht sagt, dass das auch so sein müsse, denn nur der könne neuer Mond werden, der den bisherigen Amtsinhaber enttarnt. Um aber zu verhindern, dass der alte Mond nun das Wissen um seinen Nachfolger weitergibt, würde er im Moment seiner Enttarnung von Phex gen Himmel geholt.

Die 'Wahrheit' – so wie wir es sehen – ist etwas anders: Denn wie kann es einen anderen Mond geben als den Herrn Phex selbst, der über die Geschäfte und Geschicke seiner Vogtvikare wacht wie ein Handelsherr über die Bemühungen seiner Kontorleiter? Die Suche nach dem Mond ist ein Weg, die Geweihten aufmerksam, strebsam und neugierig zu halten, und wenn einmal ein Sterblicher mit der Autorität des Gottes sprechen muss, so tritt er nach des Gottes Willen als *Stimme des Mondes* auf (so zuletzt bei der Kirchlichen Verdammung des Borbarad). Doch diese Würde ist mit großen Entbehrungen und starker Entrückung verbunden, und kein Geweihter kann sie länger innehaben als notwendig ist.

Weihegrade der Phexkirche

Funktion	Titel
Novize	oft Grauling
Akoluth	variiert
Priester	Mondschatten
Praetor	Vogtvikar
Patriarch	Mond

Richtungen innerhalb der Kirche

Es wurde schon einiges zur Einstellung der Kirche zur 'absoluten Wahrheit' gesagt – und die Überzeugung, dass es sie nicht gebe, erzeugt natürlich so viele Lehrmeinungen, wie es Geweihte gibt. Doch während die Unterschiede hier sehr groß sein können (und oft geht es um die Frage, ob der Herr eine Kirche für die Gläubigen will oder aber ob man die Laien genauso über das Ohr hauen darf wie Außenstehende), herrscht allgemein die Überzeugung, dass es albern ist, seine Zeit mit theologischen Sophistereien zu verbringen, wenn man stattdessen aktiv sein und Beute machen könnte.

Kirchliche Persönlichkeiten

Beginnen muss man diese Beschreibung mit der Frau, die zweifellos die bekannteste Phexgeweihte in der aventurischen Öffentlichkeit ist – schon, weil sie zu den wenigen gehört, die ihre Weihe publik gemacht haben: Fürstin **Sybia von Zorgan**, die Mondsilbersultana, ist die Vorsteherin der Mada Basari und bekennende Geweihte des Handelsgottes. Sie vertritt nach außen eine Lehre, die den mutigen Händler und Kauffahrer preist und den Segen des Herrn für diese kühnen Leute erfleht. Hinter den Kulissen jedoch führt sie die Mada Basari als geheimes Spitzel- und Agentennetz, das teils dem bedrohten Aranien, teils dem Herrn dient und ihr eine vorherrschende (kirchliche) Stellung in Aranien und dem angrenzenden Tulamidenland gewährt.

Fast ebenso bekannt ist unter Kennern **Mharbal al-Tosra** von Fasar, einer der Erhabenen. Denn er wurde vom Herrn erwählt, als Stimme des Mondes die Verdammung über Borbarad auszusprechen, und dieses Erlebnis hat ihn einerseits aus den schützenden Schatten gestoßen und ihn andererseits zum Mystiker gemacht, der heute vor allem über das Wesen des Gottes nachsinnt und meditiert und damit vielleicht im Tulamidenland eine neue Welle der Phexmystik anstößt

Adnan Zeforika aus Chorhop ist ebenfalls ein bekannter Herrscher und Vogtvikar: Nominell für den Kalifen im fernen Unau regiert er faktisch selbstherrlich über die Handelsstadt am Meer der sieben Winde; seine innerkirchliche Wirkung ist jedoch durch seine Habgier deutlich beschädigt worden.

Granduco **Jucho von Dallenthin**, der ehemalige Adelsmarschall und heutige Botschafter des Bornlandes in Vinsalt ist nur wenigen als Phexgeweihter bekannt, denn er zieht es vor, für den Herrn nur im Verborgenen zu wirken. Sein Werk ist als Tarnung und Kulisse die Nachrichten-Agentur 'Nanduria', eine Spitzelorganisation von großem Wert.

Auch Erzherzog **Timor Firdayon von Neetha** ist ein Diener des Gottes – und mit seiner Schaffung der Horasritter, die ihm für zweifelhafte Weihen und Einweihungen gutes Geld bezahlen und kostbare Gefallen erweisen, hat er ein wahres Meisterstück abgeliefert.

Als weitere einflussreiche Geweihte (zumindest regional) des Herrn müssen **Tsaiane Ulfhart** aus Al'Anfa und **Karnilia Gilian** aus Lowangen gelten.

Die Kirche und die Obrigkeit

In vielen Ländern Aventuriens ist die Kirche sehr umstritten, wenn auch kaum direkt verboten. Die sogenannte 'Heimlichkeit' der Tempel jedenfalls ist etwas, womit man vielleicht einen mittellosen Baron täuschen kann, die mächtigeren Stadt- und Landesregenten wissen meist genau, wo die Tempel liegen. So ist die Geheimhaltung auch

eher symbolisch und stellt eine Herausforderung an den Suchenden dar, den Tempel aus eigener Kraft zu finden.
Obgleich also viele Obrigkeiten die Taten der Kirche mehr oder minder ablehnen und ihre diebischen Anhänger bestrafen, wenn sie sie erwischen, so ist doch bekannt, dass in vielen Ländern und Stadtstaaten die Phexkirche erheblichen Einfluss hinter den Kulissen besitzt. Die meisten Tempel stimmen darin überein, dass die wünschenswerte Gesellschaftsordnung sehr freiheitlich ist und jedem Sterblichen die Möglichkeit gibt, nach Glück und Erfolg zu streben. Eine solche Einstellung in den meist von Geburtsprivilegien und ererbten Vorrechten geprägten Ländern herbeizuführen ist das heimliche Ziel der politischeren Tempel.

Die Kirche und die Gläubigen

Für die Kirche ist es nicht immer einfach, ihre verschiedenen Anhängergruppen im Gleichgewicht zu halten, sind doch die Diebe und die Händler zwar vielleicht seelenverwandt, stehen aber doch einander höchst unfreundlich gegenüber. Dies wird jedoch zum Teil durch die Existenz getrennter Tempel entschärft.
Allgemein besteht vor allem die Frage, wie sehr man dem Gläubigen entgegenkommen muss und inwieweit man ihn betrügen darf. Dabei geht es nicht so sehr darum, ihm einfach mit religiösem Schwindel sein Geld abzuknöpfen (denn immerhin ist der Herr Phex einer der Zwölfe und am Wohlergehen der Sterblichen interessiert), als um den Streitpunkt, wie hohe Hürden man zwischen ihm und der äußersten Schale der Wahrheit aufbauen darf. Manche Tempel verwenden nur symbolische Täuschungen wie die sogenannte Geheimhaltung ihrer Lage, andere hingegen haben mehrfache Fassaden hintereinander aufgebaut, um an jeder Schwelle den Suchenden zu prüfen, ob er für die nächste Enthüllung würdig ist.
Sicher ist dabei nur, dass derjenige in der Kirche fehl am Platze ist, der 'das Volk' für Milchkühe hält, die (vielleicht gar noch durch Mirakel) kräftig gemolken werden müssen.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Es gibt kaum etablierte und festgelegte Gebete und Rituale in der Kirche – und während es durchaus einige 'Kennworte' und Symbolismen gibt, die eine Liturgie erst erfolgversprechend machen, müssen die genauen Worte doch immer neu gewählt werden. Die Ähnlichkeit mit einem Verkaufsgespräch ist dabei nicht zu überhören, wenn der Geweihte zur Einstimmung auf das göttliche Wesen seinem Gott 'schmackhaft' zu machen versucht, dass diese wundersame Aktion doch für sie beide das Beste wäre.
Es gibt nicht viele materielle Mittel, um sich damit in die richtige Stimmung zu versetzen: Manchen helfen Amulette aus Mondsilber und Türkis, andere betrachten die Sterne oder kauen frische Blüten des Blauhimmelsterns; die meisten aber versuchen einfach eine stumme Zwiesprache mit dem Gott, wohl bewusst, dass in der Regel nicht er selbst ihnen antwortet, sondern ihr Bild von ihm in ihnen.
Die Mirakel des Phex sind nur selten von materiellen Manifestationen begleitet. In den wenigen Ausnahmen wurden schon leichter Nebel, ein plötzlicher Strahl blassen Mondlichtes oder eine Sternschnuppe beobachtet.
Zu den besonderen Fähigkeiten der Geweihten zählt auch die Gabe, dass sie durch spezielle Techniken Entrückung mit doppelter Geschwindigkeit abbauen können (2 Punkte pro Stunde), doch tun sie das nur während wichtiger Unternehmungen, wo es auf Geistesgegenwart ankommt, denn auch ihnen ist als Geweihten bei dem Gedanken unwohl, die Gottesnähe aus ihrem Geist zu verbannen, wenn es nicht unbedingt nötig ist.
Mirakel+: KL, IN, FF, GE, Ausweichen; *Akrobatik*, *Gaukeleien*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sich verstecken*, *Tanzen*, alle gesellschaftlichen Talente, *Entfesseln*, *Orientierung*, *Geographie*, *Götter und Kulte*, *Mechanik*, *Rechnen*, *Rechtskunde*, *Sprachen*, *Staatskunst*, *Sternkunde*, *Falschspiel*, *Schlösser knacken*, *Taschendiebstahl*, alle intuitiven Begabungen, die BF *Bettler*, *Brettspiel*, *Geldwechsler*, *Krämer*, *Schauspieler*, *Semaphorist*
Mirakel–: keine, so lange es Stil hat.

Die Liturgien

Die Angabe *Herkunft geheim* bedeutet, dass der Geweihte den Tempel, an dem man die Liturgie lernen kann, erst selber herausfinden muss.

I Weg des Fuchses /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet und stellt sich eine freie Straße vor.
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Für eine Stunde kann sich der Geweihte auf jedem Weg wie auf einer guten Reichsstraße bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Sowohl auf schlammigen Pisten in der Wildnis wie auch im dichtesten Gedränge einer städtischen Gasse kann er so schnell laufen, wie es seine körperliche Geschwindigkeit und Ausdauer zulässt. Für das Mirakel muss der Weg aber prinzipiell passierbar – regelrechte Wegsperren müssen immer noch überwunden oder umgangen werden, und in der völlig weglosen Wildnis ist das Ritual ebenso wenig geeignet.

I Sterne funkeln immerfort /G

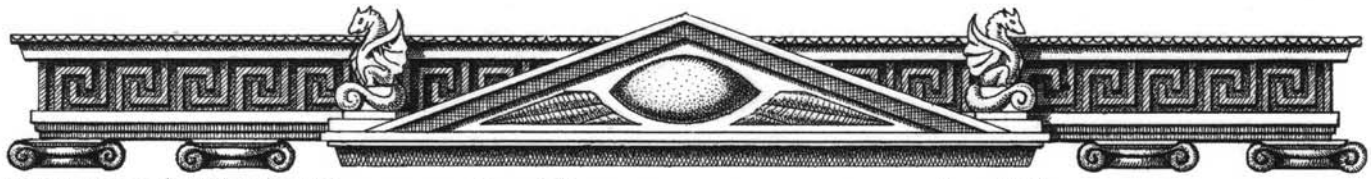
Symbole und Gesten: Der Geweihte fährt sich mit dem Handrücken über die Augenlider und blickt dann an den Nachthimmel.
Dauer: 2 KR
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte selbst durch dichteste Wolken hindurch den Stand der Sterne völlig klar erkennen, sei es zum *Prophezeien* oder zur *Orientierung*.

I Phexens Händlerehre /P+P

Symbole und Gesten: Der Geweihte umfasst die rechte Hand der beteiligten Handelsparteien und spricht den Segen: *"Ihr Sterne, hört meine Worte, Mond, sieh herab und erkenne einen guten Handel. Wir haben gesprochen und unsere Gebote abgegeben und wir haben gefunden, dass sie zueinander passen wie der Fuchs zur Fähe, der Pfeil zum Bogen, der Dolch zur Scheide."*
Dauer: 6 KR
Auswirkung: Letztlich ist der Händlersegen eine Spezialisierung des Eidsegens: Er verpflichtet die Handelsparteien auf einen ehrlichen Handel.

II Sternenspur /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet und streicht dann mit der Hand über die zu markierende Fläche.
Dauer: 2KR
Auswirkung: Der Geweihte hinterlässt durch die Berührung seiner Hand eine nur für ihn selbst sichtbare deutliche Markierung in Form eines funkelnden Sternes, der bis zum nächsten Sonnenaufgang leuchtet.



II Das Auge des Mondes /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein kurzes Gebet und streicht sich mit den Händen über die Augen.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Der Geweihte erwirbt die Fähigkeit, bis zum Sonnenaufgang in der Dunkelheit zu sehen, als ob es heller Tag wäre.

II Sternenglanz /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht mit den Händen über das zu verbessernde Objekt und lässt es vor seinem geistigen Auge in voller Pracht erscheinen.
Dauer: 4 KR
Auswirkung: Ein mit Sternenglanz gesegnetes Objekt erscheint neuer, prächtiger oder auch wertvoller – eine Wirkung, gegen die man sich (bei berechtigtem Misstrauen) mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +12 wehren kann.

II Sternenstaub /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte streift mit beiden Händen über seinen Körper oder stößt beide Hände in Richtung seiner Verfolger.
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Der Geweihte kann entweder sich selbst mit blitzendem, wirbelndem Sternenstaub umgeben und es dadurch den Angreifern schwerer machen, ihn zu attackieren (AT- und FK-Proben nur bei ungerader Zahl unter dem Wert gelungen) *oder* einen der Verfolger so mit dem Staub verwirren, dass der nicht mehr attackieren kann. In beiden Fällen bleibt der Staub 12 KR lang.

II Das Auge des Händlers /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte konzentriert sich auf den zu untersuchenden Raum.
Dauer: 12 SR
Auswirkung: Die Liturgie erlaubt es dem Geweihten, eine genaue Inventur vorzunehmen, d.h. zu bestimmen, wie viele Kisten, Fässer oder ähnliches in einem bestimmten Raum aufbewahrt werden. Er erfährt jedoch nichts über den Inhalt verschlossener Behälter.

II Phexens wunderbare Verständigung /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht mit den Händen über seine Ohren und Lippen.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten für einen Tag, jegliche Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen (grobe Grammatik, Basiswortschatz) erlernt hätte. Nach der Wirkungsdauer verfliegt das Wissen.

III Verborgen wie der Neumond /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet zu Phex und konzentriert sich auf seine Umgebung.
Dauer: 2 KR
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer (maximal 1 Stunde) passt sich der Geweihte perfekt seiner Umgebung an, so dass er für normale Verfolger nicht bemerkbar ist. Dies kann so aussehen, dass er unter vielen unscheinbaren Personen nicht auffällt oder aber bei menschenleeren Orten perfekt mit seiner Umgebung verschmilzt.

III Phexens Elsterflug /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte umschließt oder berührt das Objekt der Begierde, das maximal einen Stein wiegen darf.
Dauer: 1 KR
Auswirkung: Durch die Berührung wird das Objekt von Phex entrückt und an den Himmel gesetzt. Dort verbleibt es für mindestens ein Jahr und einen Tag. Dann mag es auf wunderbare Weise als Sternschnuppe zum Geweihten zurückkehren, als Belohnung für eine Queste winken oder auch bei Phex verbleiben.

IV Mondsilberzunge /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte schickt ein kurzes Gebet zu Phex.
Dauer: 1 Minute
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer (eine Stunde) umgibt den Geweihten ein Aura der Vertrauenswürdigkeit, die ihm einerseits ein vollendetes *Lügen*-Talent (TaW 18) verleiht, während die Klugheitsproben seines Gesprächspartners um 5 Punkte erschwert sind. Für offenkundige Lügen sollte der Meister jedoch Erleichterungen auf die KL-Probe zugestehen.

IV Phexens Nebel /Z

*Symbole und Gesten:*Der Geweihte konzentriert sich und faltet die Hände.
Dauer: 2 KR
Auswirkung: Der Geweihte ruft Phexens Schattenraum herbei, der ihn in Nebel einhüllt und tarnt.

IV Buchprüfung /G

Herkunft: Vinsalt und Zorgan
Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht mit den Händen über das zu untersuchende Buch.
Dauer: 1 Minute
*Auswirkung:*Die Liturgie ermöglicht es einem Geweihten, die für ihn interessanten Stellen in einem Buch aufzuspüren. Eigentlich geschaffen, um Geschäftsbücher zu kontrollieren, lässt sich das Mirakel auch auf 'wissenschaftliche', kirchliche oder magische Texte anwenden, allerdings muss er, um sie verstehen zu können, in der entsprechenden Wissenschaft einen Talentwert von mindestens 12 aufweisen.

V Phexens Meisterschlüssel / P

Herkunft: geheim
Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht mit seiner Hand über das zu öffnende Schloss.
Dauer: 6 KR
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte den Mondsilberschlüssel herbeirufen, mit dem er alle mechanischen Schlösser öffnen kann.

IV Phexens Sternenwurf /P

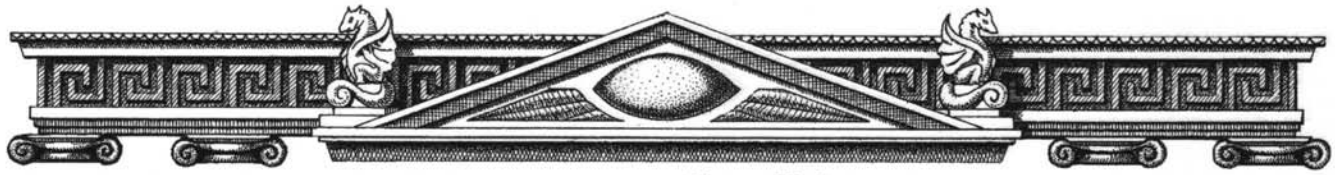
Herkunft: geheim
Symbole und Gesten: Der Geweihte betet und hält die Hand wurfbereit.
Dauer: 1KR
Auswirkung: Diese Liturgie ruft einen der Wurfsterne des Phex herbei.

VI Phexens Nebelleib /G

Herkunft: geheim
Symbole und Gesten: Der Geweihte streicht über seinen Körper und seine Ausrüstung.
Dauer: 6 KR
Auswirkung: Durch dieses Mirakel werden für 6 Stunden der Körper und die Ausrüstung des Geweihten zu Nebel, so dass er unverletzlich ist, durch schmalste Ritzen passt und sich vom Wind hinforttreiben lassen kann. Um die Richtung zu bestimmen, ist eine *Orientierungs*-Probe vonnöten.

Die Symbolik der Phexkirche

Die Symbolik des Phex finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges** auf Seite 62 zusammengefasst. Zusätzlich soll als sein Edelstein der *Türkis* erwähnt werden sowie der *Blauhimmelsstern* als Gewürz, das vor allem vom Volksglauben dem Herrn der Sterne zugeordnet wird. Als weitere Tiere, die vielfach mit Phex in Verbindung gebracht werden, seien hier *Schleichkatzen* und andere Echsenfeinde (vor allem im Tulamidenland) sowie die nächtliche *Fledermaus* und die diebischen Vögel *Elster* und *Streifenmeister* erwähnt.
Eine Tracht der Geweihtenschaft gibt es offenkundig nicht, und die häufigen Fuchsamulette oder Tätowierungen werden auch von vielen Laien getragen.



Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Phex steht offensichtlich allein und schätzt es so: Seine beiden mythologischen Söhne Nandus und Aves werden weit häufiger mit ihren Müttern assoziiert, und es gibt keine bekannten Alveraniare in seinem Gefolge. Doch wer weiß, vielleicht schätzen seine Himmelsboten nur ebenso die Geheimhaltung wie seine sterblichen Diener?

Heilige Talismane und Artefakte

Allgemein lässt sich über die heiligen Talismane des Phex sagen, dass sie weitgehend unbekannt sind. Hier stellen wir Ihnen drei vor, doch mag es zahlreiche andere geben, die nur einem Tempel bekannt und zugänglich sind: Die Gerüchte sprechen von einer gestaltwandelnden (oder unsichtbar machenden?) Silberfuchskappe, einer unfehlbar fesselnden Fledermaus (eine Art Bola), einer Schreibfeder von einer Elster, mit der sich vollendet Geschäftsbücher fälschen und immense Summen unterschlagen lassen, und vielen anderen seltsamen Dingen.

Phexens Schattenraum

Geschichte: unbekannt – bis vor kurzem wurde eine güldenländische Entstehung vermutet, die jetzt aber als eher unwahrscheinlich gilt.
Gestalt: eine taubeneigroße, schattengraue Kugel, die durch einen Zapfen zusammengehalten wird.
Kräfte: Löst man den Zapfen und trennt die beiden Hälfte, wird ein Nebel frei, der den Anwender umgibt und tarnt. Er kann zwar alles sehen und hören, ist selbst aber durch den dichten Nebel vor den Augen und Ohren anderer geschützt. Die Kugel und der Nebel verschwinden, wenn sie nach Phexens Maßgabe ihren Zweck erfüllt haben.

Phexens Wurfstern

Geschichte: unbekannt – angeblich eine Gabe des Gottes an seine ersten tulamidischen Anhänger im Raschtulswall
Gestalt: ein etwa handtellergroßer Stern aus einem unbekannten Metall, mit neun messerscharfen Spitzen.
Kräfte: Von einem Geweihten geschleudert, trifft der Stern unfehlbar ins Ziel und verursacht 2W6 SP, das doppelte gegen Dämonen des Tasfarelel. Danach verschwindet er wieder.
Anmerkung: Eine ähnliche Geschichte erzählt man sich – allerdings eher im 'güldenländischen' Kulturkreis und bei den Thorwalern – auch von der lange verschollenen Wurfaxt *Sternenschweif*, die auch bei jenseitigen Gegnern ähnlich durchschlagende Wirkung zeigt. Die von einigen Phexanhängern aufgestellte These, beide Waffen seien in Wirklichkeit zwei Aspekte ein und desselben phexischen Objekts, ist nicht von der Hand zu weisen.

Mondsilberschlüssel

Geschichte: der Überlieferung zufolge ein Kunstwerk aus brillantzwergischer Fertigung, aber unbekannten Alters
Gestalt: ein kleiner, kaum fingerlanger Schlüssel aus Mondsilber, dessen bartloser Stab in jedes Schloss passt.
Kräfte: Der Mondsilberschlüssel öffnet alle mechanischen Schlösser. Ist ein Schloss magisch (vermittels CLAUDIBUS) versperrt, stockt der Schlüssel und der Benutzer kann ihn herausziehen. Dreht er stattdessen weiter, fühlt er sich sehr entkräftet, denn der Schlüssel öffnet zwar das Schloss, aber nimmt statt der eigentlich dafür nötigen ASP entsprechend viele LP des Benutzers.
Nach dem Öffnen eines Schlosses verschwindet der Schlüssel wieder und kann erst nach 12 Tagen erneut gerufen werden.

Orden und Laienbruderschaften

Die Nanduriaten

Seit einigen Jahren macht in ganz Aventurien eine Gesellschaft von sich reden, die auf den ersten Blick nur eine weitere liebfeldische Handelscompagnie ist – auch wenn sie mit ungewöhnliche Gütern handelt. Denn die Ware der *Nachrichtenagentur Nanduria* sind Informationen, Nachrichten und Geheimwissen. Nanduria ist dafür bekannt, mit List und Geschick an Informationen zu gelangen, die sie dann an diverse Gazetten verkauft. Oder auch nicht verkauft, falls der ursprüngliche Eigentümer der Geheimnisse besser für Verschwiegenheit zahlt.
Kurzum, Nanduria ist ein privater Geheimdienst, der nicht einer politischen Macht folgt, sondern zum Daseinszweck und Geschäftsprinzip hat, Geheimnisse zu stehlen, verheimlichtes Wissen zu erlangen, Rätsel zu lösen und natürlich dieses erworbene Wissen zu Geld zu machen.
Inoffizieller Anführer der Nachrichtenagentur ist der Salonlöwe und heimliche Geweihte Großherzog Jucho von Dallenthin (oder Granduco Jucco d'Alentino, wie er sich im Horasreich zu nennen beliebt). Die Agentur verfügt über Niederlassungen in allen größeren horasischen Städten und den Großstädten im Ausland (Havena, Gareth, Punin, Zorgan, Khunchom, Festum, Al'Anfa, Brabak), neben den festen Korrespondenten in diesen Häusern gibt es jedoch auch viele freie Korrespondenten, die durch das Land reisen, immer auf der Suche nach einem exklusiven Bericht über ein Rätsel oder Geheimnis.

Die Rolle des Nanduriaten

Seine erzählerische Funktion ist die eines Enthüllungsjournalisten und freischaffenden Spions: Einen Nanduriat kann man als einen klassischen Spitzel spielen, ohne einem Staat oder unmittelbaren Auftraggeber verpflichtet zu sein. Dabei geht es dem Nanduriaten zwar darum, dass seine gewonnenen Erkenntnisse angemessen bezahlt werden, etwa wenn er sie einem Phextempel vorlegt, wo es keine Korrespondenten der *Nanduria* gibt, doch die Publikation ist hingegen zweitrangig, solange der Herr Phex von der Leistung erfährt, mit List und Schläue ein gut gehütetes Geheimnis aufgedeckt zu haben.

Zitate

»Ich bin mir sicher, dass unsere Leser die Meldung über die Vorgänge auf Eurem Gut faszinierend fänden, Wohlgeboren. Aber selbstverständlich könnt Ihr die Veröffentlichungsrechte für unseren vortrefflich dokumentierten Exklusiv-Bericht auch selbst erwerben ...«
»Dieser 'Privat-Gelehrte' hat was bestellt? Sieben Fuder Rinderblut und dreißig Alraunen. Ich habe das Gefühl, da will jemand mehr als Suppe kochen.«
»Los, diese Geschichte können wir uns nicht entgehen lassen!«

Kleidung und Waffen

Nicht jeder Nanduriat ist ein Meister der Verkleidung – doch es ist schon sehr nützlich, wenn man in verschiedenen Ständen herumfragen kann, ohne direkt aufzufallen. Daher besitzen die meisten einen

Wendemantel (außen fein, innen schäbig) über 'neutraler' Straßenkleidung; wenn sie nicht direkt mit unterschiedliche Sätzen Gewandung reisen. Auch ein schlichter Spazierstock (mit Stockdegen) ist nützlich, um mal herrschaftlich, mal gebeugt und unauffällig aufzutreten.

Notwendige Ausrüstung ist natürlich Schreibzeug und ein (oder mehrere ...) Siegel, sinnvoll sind in zivilisierten Gegenden diverse Visitenkarten auf unterschiedliche Namen, denkbar ist allerlei (mittelalterliches) 'Spionenspielzeug' wie Quittensaft als Geheimtinte, versteckte Waffen, Schlafgift, Wahrheitsamulette etc.

Vom Wert des Wissens

Es ist notwendig, aber nicht immer leicht, einem Geheimnis einen 'Handelswert' zuzuweisen, es hilft, dabei sowohl auf die Mühen bzw. das Risiko bei der Aufdeckung zu sehen, wie auch auf den Stand dessen, den das Geheimnis betrifft: Ein Bericht über eine außereheliche Liebesaffäre eines Gildenmeisters würde bestenfalls zwei bis drei Dukaten einbringen, während Informationen über eine Verschwörung zweier Edler gegen ihren Baron oder den Verbleib eines kostbaren Buches leicht das Zehnfache wert ist.

Die Rolle des Nanduriaten steht vielen Heldentypen offen: Neben dem Phexgeweihten auch den meisten phexgläubigen Laien, wie etwa besonders dem Barden, aber auch vielen anderen. Die folgenden Bedingungen sollten allerdings erfüllt sein, um die Aufnahme in die Agentur zu erreichen: CH 13+, KL 12+; NG 4+; Talentwerte: *Etikette* 3+, *Gassenwissen* 3+, *Lügen* 4+, *Menschenkentnis* 4+, *Sich Verkleiden* 3+, *Geographie* 2+, *Götter und Kulte* 2+, *Lesen/Schreiben* 5+, *Sprachen kennen* 4+

Die Mada Basari

Diese Laienbruderschaft unter priesterlicher Führung ist aus der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie* hervorgegangen, als es immer nötiger wurde, diesen Händlerverbund unter den besonderen Schutz des Gottes zu stellen. Die Mada Basari, auf Garethi auch 'das Mondkontor' genannt, versteht sich als 'Händlerorden', der seinen Mitgliedern ebenso Befehle und Aufträge erteilt wie weltliche und geistliche Unterstützung gewährt.

Die meisten Agenten der Mada Basari sind einfach Handelsagenten, doch sind natürlich auch Geheimspäher unter ihnen. Ihr Rang im Orden lautet Mondsilberhadjin oder, bei Frauen, -hadjina, was Recken oder Helden bedeutet. Das Abzeichen der Mondsilberhadjinim ist das einer mondsilbernen Brosche in Form einer Mondscheibe mit einer türkisblauen Pfeilspitze.

Den nächsten Rang haben die Leiter der Karawansereien und Kontore inne, aber auch die wichtigeren Leute im Ordenshaus in Zorgan: Sie werden Mondsilberwesire genannt und zeigen die Mondscheibe mit zwei Pfeilspitzen nebeneinander. Häufig scheint es sich bei ihnen um Geweihte des Phex zu handeln, doch gibt der Orden das grundsätzlich nicht bekannt.

An der Spitze steht die Sultana Sybia von Zorgan, die als Kaufherrentochter nach ihrem Rücktritt öffentlich die Weihen des Phex empfangen hat. Im Orden ist sie als die Mondsilbersultana bekannt, und zu ihrer Würde gehört auch ein Abzeichen mit der Mondscheibe und drei Pfeilspitzen.

Das Signet oder Wappen der ganzen Mada Basari zeigt auf türkisblauem Grund das silberweiße Madamal, die kreisrunde Vollmondscheibe, belegt mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen. Mond und Pfeile trägt auch das türkisblaue Handelsbanner der Gesellschaft, das über ihren Stützpunkten, Schiffen und Handelszügen weht.

Die 'Sternschatten' sind eine geheimnisumwitterte Eliteeinheit, die formell vor allem dem Schutz bedrohter Kontore, Karawansereien und Karawanen der Mada Basari dient. Im Normalfall wirbt die Mada Basari (wie jedes andere Handelshaus auch) Söldner an, wenn Kämpfer benötigt werden. Die Sternschatten sind hingegen hocherfahrene Einzelkämpfer, die allein oder in kleinen Gruppen eingesetzt werden.

Mehr zur Mada Basari finden Sie in **Blutrosen und Marasken**, S. 49f.

DIENER ALLEN LEBENS: DIE KIRCHE DER PERAINE

Als Göttin von Ackerbau, Heilkunst und Fruchtbarkeit nimmt Peraine im Alltagsleben vieler Aventurier eine zentrale Stellung ein. Es heißt, die Göttin habe sich einst aus Mitleid der Menschen angenommen und ihnen gezeigt, sich gegen die Widrigkeiten des Lebens zur Wehr zu setzen – indem sie das Leben selbst hegen, pflegen und vermehren. Der Ursprung ihres Kultes liegt im Güldenland.



Struktur und Hierarchie

Als lebensnaher Kult der ärmeren Schichten legt die Perainekirche wenig Wert auf Hierarchie. Die meisten Geweihten haben Besseres zu tun, als sich um ihren Rang zu kümmern, und die Kirchenstruktur ist nicht komplexer, als es zweckmäßig ist. Einzig der Orden der heilkundigen Therbûniten ist straff organisiert und kann auf ein fast militärisches Nachschubwesen zurückgreifen.

Novizen: Dass es ihrem Kind vergönnt wäre, dem örtlichen Perainegeweihten zur Seite gestellt zu werden und damit in absehbarer Zeit in den Stand eines Freien zu erlangen, ist der heimliche Traum vieler Leibeigener. Und ab und zu lässt sich sogar ein Adelsherr dazu hinreißen, ihn wahr zu machen – schließlich weiß er insgeheim, dass auch sein Wohlstand von der Gunst der Gütigen abhängt.

Akoluthen: Der Wunsch, die Akoluthenweihen zu empfangen, wird häufiger, als man meinen sollte, an einen Perainegeweihten herangetragen. Doch nicht alle dieser Anwärter bringen das hohe Maß an Selbstlosigkeit auf, das einen 'Diener der Ähre' auszeichnet. So muss sich manch ein Großbauer, dem gute Erträge vorschweben, und manch ein kleiner Freibauer, der sich ein für allemal gegen die vernichtenden Missernten schützen möchte, schließlich doch mit dem normalen Dienst an der Scholle zufriedengeben.

Unter Medici steigt die Zahl der Akoluthen zusehends an. Die meisten Heiler müssen sich sowohl bei der Diagnose als auch der Wahl der Therapie auf ihre Intuition verlassen und hoffen darauf, dass ihnen die Nähe zu Peraine im Wirrwarr modernster anatomischer Spekulationen, uralter Volksbräuche und stetig wechselnder Krankheitsbilder den rechten Weg zeigt. Auch manche Hebamme sucht die Gottesverbundenheit, um das werdende Leben besser unterstützen zu können.

Priester: Die Kirchenlehre predigt als höchste Tugenden Selbstlosigkeit und den Willen, sich in den Strom des Lebendigen einzureihen. Es sind die Kräfte Sumus, die sich in Pflanzen, Tieren und Menschen aushauchen. Wenn jedoch dafür gesorgt ist, dass wenigstens diese Wesen ein möglichst gutes Dasein führen und zum rechten Zeitpunkt an der rechten Stelle gedeihen, dann war das Sterben der Erdmutter vielleicht doch nicht ganz umsonst. Darum hat Los Peraine erschaffen. Wenn er seine Bluttat schon nicht rückgängig machen kann, so will er wenigstens dafür sorgen, dass Sumus Geschöpfe, jedes nach seiner Art, bestens gedeihen können. Entsprechend abgeklärt sieht der Perainegeweihte die Welt: Ebenso wenig, wie Los die Urriesin wieder lebendig machen konnte, ist der Mensch gegen Krankheit und Missernte wirklich gefeit. Und doch gibt es für alles einen guten und einen schlechten Weg. Wem die Göttin Einblick in die Ströme des Lebens gewährt, der kann das Vieh so miteinander kreuzen, dass es fruchtbar ist, den rechten Zeitpunkt für die Aussaat erkennen und das rechte Heilkraut wählen. So kommt es, dass die Geweihten auch im größten Elend die Zuversicht bewahren.

Größere Tempel der Peraine sind nur in Städten zu finden. Die weitaus meisten Geweihten leben auf dem Lande, wo sie zwar auch den örtlichen Schrein betreuen, die meiste Zeit jedoch in tatkräftiger göttlicher Mission unterwegs sind. Sie beraten die Bauern bei der Feldarbeit, stehen aber auch bei Entbindungen, schweren Viehgeburten und

vielerlei Krankheiten mit handfester Hilfe zu Seite. Praiostags unterrichten sie bisweilen die Dorfkinder. Sobald der Geweihte ein Dorf so weit 'urbar gemacht' hat, dass es aus eigener Kraft gedeihen kann, zieht er mit seiner meist vielköpfigen Familie weiter. Nur einige wenige Priester sind schon seit Generationen mit einer Region verwurzelt und genießen dann bei den Bauern höchstes Ansehen.

Tempelvorsteher: Bei drohenden Mißernten, schlimmen Unwettern oder anderen Landplagen, die eine ganze Region auf einmal treffen, versammeln sich die Gläubigen im Tempel der nächstgelegenen Stadt, um Fürbitte zu halten. Ansonsten jedoch bleibt die Tätigkeit der 'Stadtprediger' auf die Krankenpflege beschränkt – und auf das sorgfältige Studium der Wetterlage und Wachstumsphasen, aus dem sich die Bitte um das rechte Maß an Sonne, Wasser und Wind ableitet.

Pfleger des Landes: In Regionen, die der besonderen Fürsorge bedürfen, werden die sogenannten Pfleger des Landes eingesetzt, Geweihte mit übergeordneten Befugnissen, die die Aufbauarbeit sinnvoll koordinieren. Zur Zeit wird dieses Amt im Svelltland und Bornland bekleidet und in Greifenfurt, Nostria und Andergast.

Der Diener des Lebens: Seit Menschengedenken schon liegt das Amt des Kirchenoberhauptes in der Hand der Familie Phraisop, die jedoch 28 Hal fast vollständig vernichtet wurde. Bei einem Massaker der Dämonenbuhle Dimiona von Oron wurde einzig ein sechs Jahre altes Knäblein, Leatmon Phraisop der Jüngere, durch ein Wunder der Göttin verschont.

Der Haupttempel des Kultes befindet sich in Zorgan.

Weihegrade der Perainekirche

Funktion	Titel
Novize	Knecht der Göttin
Akoluth	Diener der Ähre
Priester	Meister der Ernte
Praetor	Hüter der Saat
Erzpraetor	Pfleger des Landes
Patriarch	Diener des Lebens

Richtungen innerhalb der Kirche

Aventurienweit gibt es so viele unterschiedliche Glaubensauslegungen, wie es bäuerliche Traditionen gibt. Dennoch kann man, verallgemeinernd gesprochen, zwischen der pragmatischen Ausrichtung der ländlichen Geweihten und einer mystifizierenden Herangehensweise unterschieden, die vor allem in den Städten des Mittelreichs und des Lieblichen Feldes gepflegt wird. Während in Greifenfurt und dem Bornland die Arbeit in Feld und Flur als der eigentliche Gottesdienst gilt, hat man in Zentralgaretien oder Almada schon mehr Musse zum Sinnieren. Hier beobachtet man den Kräftefluss, der das Wachsen und Gedeihen alles Derischen bestimmt: die Mächte der Krume, Sand, Lehm und Humus, die den Mächten des Himmels, Efferd, Mada und Praios, gegenüberstehen.

Erst wer das Gleichgewicht der Kräfte versteht, das auf den bestellten Acker einwirkt, stellvertretend für die Natur Deres an sich, soll dazu in der Lage sein, den Zeitpunkt der Aussaat mit Vernunft zu wählen. Genauso wie ein Baum nur dann gutes Holz spenden kann, wenn er im Einklang mit dem Weltenzyklus gepflanzt wird, so kann auch der Mensch nur dann gesunden, wenn er sich der Gesamtheit der göttlichen Essenzen gewahr wird – Lehren, denen der perainegeweihte Feldscher aus Darpatien oder der sewerische Brandroder deutlich reserviert gegenübersteht.

Diese Trennung in praktischen und mystischen Zweig zeigt sich auch in der Heilkunst. Während sich die Therbûniten auf dem Schlachtfeld und in Siechenhäusern unentbehrlich machen, hat sich die Bewegung der 'Wächter des Lebens' einem höheren Ziel verschrieben. Ihre Leiterin, die bei einer Studie zum Wesen der Hektabeli schwer verletzt worden war, hat ihr Leben der Gnade der Göttin zu verdanken. Während ihrer Rettung, so behauptet sie, sei ihr eine Vision vom wahren Aufenthaltsort der Schale der Wundersamen Heilung zuteil geworden. Seither hat sie geschworen, dieses Geheimnis zu wahren, bis der rechte Moment für seine Preisgabe gekommen ist.

Kirchliche Persönlichkeiten

Der **Patriarch Leatmon Phraisop der Jüngere** wird sein Amt erst mit 18 Jahren, im Jahre 40 Hal, antreten können; bis dahin hat der Ordensmeisterin der Therbûniten die formelle Vormundschaft übernommen. Angeblich soll jedoch der Hauch des Göttlichen, der der gesamten Familie Phraisop nachgesagt wird, auch schon den Knaben mit übernatürlicher Weisheit erfüllen.

Die **Großmeisterin der Therbûniten Shila al-Agrah**, die derzeitige Leiterin des Hauptklosters im niedergorischen Nasir Malkid, trägt den traditionellen Titel einer Abd-al-Ibis. Zwar ist sie faktisch die höchste Perainegeweihte Aventuriens und würde all ihren Einfluss geltend machen, um den letzten Überlebenden der Patriarchensippe vor Unheil zu bewahren. In kirchlichen Fragen jedoch misst sie dem Urteil des Knaben orakelhafte Bedeutung zu und wäre jederzeit bereit, sich seinem Ratschluss zu beugen.

Die Kirche und die Obrigkeit.

Politische Entwicklungen hält die Perainekirche meist für ebenso unabänderlich wie die Launen der Natur. Bei beiden ist es gleich sinnlos, die Ursachen zu hinterfragen oder an dem Leid, das sie mit sich bringen, zu verzweifeln. Wichtig ist, dass man mit den bestehenden Verhältnissen leben lernt und auch unter den widrigsten Umständen das Bestmögliche herausschlägt.

Die Kirche und die Gläubigen

Vor den ländlichen Schreinen der Göttin versammeln sich die Gläubigen, um Opfergaben darzubringen; hier beginnen und enden die Prozessionen zum Saatfest, zur Grasmahd und Getreideernte. Im Frühjahr werden an diesen Schreinen Pflüge und Zugtiere eingesegnet, im Winter erinnern Weizenähren und Äpfel, in deren Mitte eine Kerze brennt, an das frische Grün, das unter dem Schnee schläft.

Einmal im Jahr, zum Erntefest im Travia, ziehen die Bauern in den Perainetempel der nächstgelegenen Stadt. In Darpatien und dem östlichen Garetien finden in den Tempeln zudem regelmäßige Andachtsfeiern statt, bei denen um eine Gesundung des vom Feind geschändeten Landes gebetet wird.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Nach Meinung der meisten Aventurier stellt die Feldarbeit und die Beschäftigung mit lebenden Wesen ganz allgemein noch immer die angemessenste Form eines Perainegebets dar.
Im Folgenden sollen die Handwerke aufgelistet werden, denen die besondere Gunst (oder Missgunst) Peraines zuteil wird:
Mirakel+: KL, IN, CH, FF, Ausweichen; *Selbstbeherrschung, Bekehren, Lehren, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben, Alchimie, Abrichten*, alle *Heilkunde*-Talente, *Kochen, Töpfern, Sinnenschärfe*; die Berufsfertigkeiten *Apothekarius, Medicus, Bäcker, Bauer, Brauer/Brenner/Winzer, Färber, Falkner, Hebamme, Müller, Töpfer, Zureiter*

Mirakel–: alle bewaffneten Kampftechniken, *Fallenstellen, Fischen/Angeln, Kriegskunst*, die BF *Fleischer, Fischer, Gerber/Kürschner, Richtschütze* und *Waffenschmied*

Die heiligen Liturgien des Perainеglaubens

Bei den Ritualgebeten finden vor allem Pflanzen, besonders Getreideähren und Knoblauch, Verwendung, aber auch Storchenfedern und grüne Achatstücke. Vielen Wundern der Peraine ist es zu eigen, dass sie sich so langsam zutragen wie das Gras wächst, und oft nur der Geweihte selbst weiß, dass die Göttin ihre Hand im Spiel hatte.

II Wundsegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte zerreibt wilden Knoblauch zwischen den Händen und streicht mehrfach hintereinander behutsam über die Wunde, wobei er die Worte murmelt: *"Peraine, milde Helferin, füge zusammen, was entzweit."*
Dauer: ca. 3 SR
Auswirkung: 2W6 LP, Wunde schließt sich, kein Wundbrand

II Speisung der Bedürftigen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte zerdrückt eine Zwiebel über dem Gericht und spricht: *"Gütige Peraine, nährende Mutter! Segne dieses Mahl, auf dass es Leib und Seele stärke."*
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Die Speise ist sehr sättigend, so dass man mit einer halben Portion pro Tag auskommt. Für diesen Tag steigen MU und AU um je einen und sinkt die GE um einen Punkt.

II Anrufung der Erdkraft / P

Symbole und Gesten: Der Geweihte kniet nebem dem Verwundeten nieder, legt ihm eine Hand auf das Herz, die andere auf den Boden und rezitiert die Worte: *"Möge die Kraft der Göttin dich durchströmen."*
Dauer: ca. 6 SR
Auswirkung: Der Kranke fällt in einen Heilschlaf von 3W6 Stunden Länge, aus dem er nur durch tätliche Angriffe, Ohrfeigen etc. (mindestens 1 SP) aufgeweckt werden kann. Wenn der Schlaf ungestört bleibt, hat er am Ende für jede geschlafenen Stunde 2 LP regeneriert.

II Lohn des Unverzagten /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte empfiehlt sich in innigem Gebet der Fürsprache des Hl. Kalman an und entblößt Füße und Arme zum Zeichen, dass er sich nicht vor Ansteckung fürchtet
Dauer: ein längeres Bittgebet, mindestens 1 KR
Auswirkung: Die Ansteckungswahrscheinlichkeit gegen alle Krankheiten wird in den nächsten vier Tagen halbiert.

II Kleiner Giftbann /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte versenkt sich, bis er die giftige Präsenz lokalisiert hat. Dann ritzt er an der betreffenden Körperregion die Haut auf, saugt das Gift heraus und speit es als gelbgrüne Flüssigkeit wieder aus.
Dauer: eine Meditation nach Spielleiterentscheid von mindestens 10 KR pro Giftstufe
Auswirkung: Der Kranke erholt sich binnen von drei Tagen, d.h. er gewinnt pro Nacht zusätzlich zur üblichen Regeneration ein Drittel der durch das Gift verlorenen LP zurück.

II Gleichklang des Geistes /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte formt mit gespreizten Fingern eine Schale um den Kopf seines Gegenübers, ohne ihn zu berühren.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Geweihte erhält einen momentanen Eindruck von den Gefühlen seines Gegenübers.

III Fürbitten des Heiligen Therbûn /P

Symbole und Gesten: An drei aufeinanderfolgenden Tagen führt der Geweihte ein eingehendes Gespräch mit dem Kranken, um ihn dem göttlichen Beistand anzuempfehlen. Dabei sind nicht nur die Frevel wichtig, von denen der Kranke gereinigt werden oder die zumindest bereuen und für die er Bußtaten geloben muss, sondern auch alle der Göttin gefälligen Lebensziele, die nur von einem Gesunden verwirklicht werden könnten. Abschließend Bad in gereinigtem Wasser.
Dauer: 3 Tage
Auswirkung: Binnen einer Woche tritt vollständige Genesung von jeglicher herkömmlichen Krankheit ein. Siechtümer, die durch Flüche, gezielt von Dämonen oder auch als Strafe von Alveraniaren verhängt wurden, können nach Meisterentscheid ungeheilt bleiben, bis sich der Kranke wirklich von allen Freveln und Flüchen befreit hat.

III Reinigung der Seele /P

Symbole und Gesten: Dem Kranken wird ein Umschlag aus Lauchkraut auf die Stirn gebunden. Der Geweihte legt die Hand darauf und ermutigt ihn, sich im Angesicht der Göttin an alles Schockierende der Vergangenheit zurückzuerinnern. Nach der Heilung ist das Kraut gelb und verdorrt.
Dauer: je nach Schwere des Traumas bis zu einem halben Tag
Auswirkung: heilt Verwirrungszustände, Traumata und Engramme. Die Erinnerungen sind nach wie vor präsent, haben jedoch ihren Schrekken verloren.

III Parinors Vermächtnis /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte lässt einen Achatsplitter über die Blätter pendeln und spricht die Worte: *"Saug auf die Kraft – Ströme von Saft – Leben erwacht!"*
Dauer: mindestens 6 SR
Auswirkung: In der Hälfte der üblichen Wachstumszeit sprießt die Pflanze zu einem Musterexemplar ihrer Gattung heran.

III Dreifacher Saatsegen /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte streut mit der Geste des Sämanns eine Handvoll trockenen Akkerboden über die Saat, wobei er in innigem Gebet den Beistand der Göttin herabfleht. Wird dreimal wiederholt.
Dauer: eine halbe Stunde
Auswirkung: Die Saat keimt zuverlässig zu gesunden, widerstandsfähigen Sprösslingen (in normalem Ackerboden).

III Großer Giftbann /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte zeichnet mit einem Bündel Weizenähren die Form einer liegenden Acht in die Luft. Wird nach und nach das Gift herausgezogen, färben sich immer mehr Körner schwarz.
Dauer: Meisterentscheid, aber mindestens pro Giftstufe eine SR
Auswirkung: Nahrung wird entgiftet, Giftpflanzen verwandeln sich in essbare.

IV Kräftigung der Schwachen und Versehrten /P

Herkunft: wird ausschließlich in Ilsur gelehrt.
Symbole und Gesten: zehntägige Klausur mit dem Perainegeweihten (Reinigung von Körper und Seele, mehrstündiges Rezitieren von Gebeten, Meditation, abschließend Offenbarung des passenden Gelübdes)
Dauer: 12 Tage
Auswirkung: Permanente Verluste an Eigenschaftswerten werden rückgängig gemacht.

IV Große Seelenwaschung /P

Herkunft: wird nur in Ouvenmas gelehrt.
Symbole und Gesten: Der Kranke wird in einer Schwitzhütte auf den Boden gefesselt, die mit dem Qualm frisch geschnittener Apfelzweige eingeräuchert wird. Dann schlägt ihm der Geweihte mit Lauchkraut die unheiligen Kräfte aus dem Leib, damit sie vom Rauch gebunden werden können.
Dauer: bis zu einem Tag
Auswirkung: heilt selbst schlimme Wahnvorstellungen und Besessenheiten von Geistern und Dämonen. Der Kranke fällt in einen Heilschlaf von drei Tagen. Danach ist seine Seele von Fremdzwängen befreit, und er kann sich wieder nach eigenem Gutdünken zwischen Gut und Böse entscheiden.

IV Fünfte Lobpreisung des Frühlings /P

Symbole und Gesten: An zwölf aufeinanderfolgenden Tagen muss sich der Kranke in schwarzen Moorschlamm betten und dabei Lobpreisungen Peraines rezitieren, die ihm vom Geweihten vorgesprochen werden.
Dauer: 12 Tage
Auswirkung: Binnen dieser zwölf Tage gehen die Gebrechen auf das Maß eines rüstigen Gleichaltrigen zurück und sämtliche verlorenen LP (sowie bis zu 6 *permanent* verlorene LP) werden regeneriert.

V Heilige Salbung der Peraine / P

Herkunft: wird nur in Zorgan gelehrt.
Symbole und Gesten: Frischgepresstes Weizenkeimöl wird an sechs aufeinanderfolgenden Tagen geweiht. Dabei versucht der Geweihte, es mit den passenden Kräften aufzuladen (das Ziel der Liturgie muss vor der Göttin gerechtfertigt werden). Dann wird der Erkrankte, der sich über die gesamte Dauer der Liturgie im Tempel aufhalten muss, an sechs weiteren Tagen mit dem heiligen Öl gesalbt.
Dauer: 12 Tage
Auswirkung: Binnen von vier Wochen erhält der Betroffene sein volles, seiner LE entsprechendes Sikaryan zurück.

VI Segen der Heiligen Theria / P

Herkunft: wird nur in Honingen gelehrt.
Symbole, Gesten und Auswirkung: Als Fokus dient der Honinger Tiegel, siehe dort.

Symbolik der Perainekirche

Symbole: Ähre, Garbe, Haferrispe, aufkeimendes Weizenkorn, Grashalm mit Wassertropfen auf der Spitze
Darstellungen der Göttin: mit ihren allegorischen Töchtern Frühling (als Blume), Sommer (als Sichel) und Herbst (als Traube); als die gütige Mutter, die dem Versehrten die Stirn kühlt; als Bewahrerin des Lebens: ein Storch, der über eine dichtgedrängte Kinderschar die Flügel ausbreitet; als die Nährende: eine Frau mit knöchellangen Locken, die an jeder Brust zwei Säuglinge stillt
Heilige Tiere (und Tierteile): Storch, Ibis, Storchenfeder, Schale eines Storcheneis, Ibiskralle
Heilige Pflanzen: Knoblauch, Knoblauchrauke, Zwiebel, großer und kleiner Lauch, Apfelbaum, Storchenschnabel
Heiliger Stein: Achat (Gemme mit dem Ährensymbol der Göttin oder dem Humuszeichen)
Als Opfergabe: Bohnensprössling, frisch gekeimtes Getreide, Früchte und Saat, Heilkräuter, Apfelkerne
Heilige Farbe: Grün in allen Schattierungen, meist von Gelb- zu Blaugrün changierend, den Lebenszyklus der Pflanzen symbolisierend
Die Tracht der Geweihten: Die Verbundenheit mit dem Bäuerlichen schlägt sich nicht nur in der Sichel, die viele Geweihten am Gürtel tragen, sondern auch in der Tracht nieder: Die grünen Gewänder und Skapuliere der männlichen und die Kopf- oder Schultertücher der weiblichen Geweihten sind mit gelben oder sogar silbernen Stickereien und Webborten geschmückt, die an die regionalen Bauerntrachten erinnern. Diese Verzierungen sind in aller Regel so aufwendig wie möglich gestaltet. Schließlich stellt es für viele Leibeigene die einzige Hoffnung auf soziale Reputation dar, einmal im Leben bei der Fertigung eines Priestergewandes mitgewirkt zu haben. Und dass ein solcher Dienst an der Göttlichkeit Ernteglück bringen muss, liegt überdies auf der Hand.

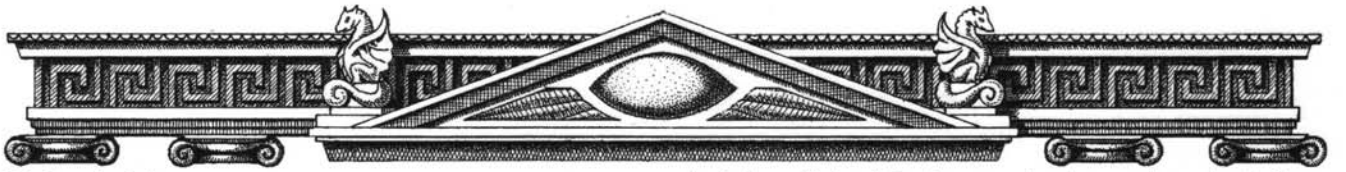
Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Der Heilige Therbûn von Malkid (Almada): siehe unten; **Hl. Theria Ni Ulghain von Honingen (Albernia, Honingen):** Heilige der Heilkundigen; Reliquie: Honinger Tiegel; **Hl. Selma von Arimont, auch Selma die Missionarin:** wurde vom Stamm der Oijanihas in einer blutigen Jagd zu Tode gehetzt; **Der Hl. Parinor, Heiliger der Apotheker:** Ließ bei dem Versuch, in der Dämonenbrache ein Beet Knoblauchrauke anzupflanzen, sein Leben; Reliquien: Mörser und Pistill; **Magister Kedio Kalman d'Oranzio**, der sich bis zu seinem Lebensende der Erforschung der Roten Keuche widmete, wurde nachgetreulicher Prüfung durch die Traviakirche dem Perainekult zur Heiligsprechung vorgeschlagen und wird wohl als **St. Kedio** die Ehre der Altäre erlangen.

Heilige Talismane, Artefakte und Orte

Das Digitabulum der Peraine
Geschichte: wurde angeblich vom Urahn der Familie Phraisop aus Güldenland mitgebracht und wird seitdem im jeweiligen Haupttempel verwahrt, also heutzutage in Zorgan.
Gestalt: ein hellgrüner Handschuh aus Atlasseide
Kräfte: Mittler zwischen Geweihtem und Pflanze, spürt heilsame und giftige Essenzen auf.
Regeltechnik: Wenn der Geweihte damit eine unbekannte Pflanze abtastet, spürt er bei giftigen Teilen ein Gefühl der Widersetzlichkeit, bei nützlichen Bestandteilen ein Gefühl der Harmonie.

Honinger Tiegel
Geschichte: Aussätzige, die man aus Abilacht vertrieben hatte, ließen sich im heutigen Honingen nieder, wo sie von der Perainegeweihten Theria Ni Ulghain aufopferungsvoll gepflegt wurden. Als jene selbst vom Tode bedroht war, fand sie eines Morgens ein Töpfchen mit wundertätigem Honig vor, mit dessen Hilfe sie das gesamte Örtchen heilen konnte.
Gestalt: ein Töpfchen mit Waldhonig
Kräfte: vermag selbst unheilbar Kranken Gesundheit zu schenken.
Regeltechnik: Wird die Krankenspeise mit Heiligem Honig versetzt, so tritt binnen eines Tages vollständige Gesundung ein. Als Fokus für den Segen der Hl. Theria, eine Liturgie der Stufe VI.



Die Saat des Lebens
Geschichte: Als Ilsur zur Zeit der Friedenskaisers gegründet wurde, wurde vor der Stadt mit jener Saat ein Feld angelegt – dort, wo sich heute der Park der Ruhe befindet. Auch in der Nähe von Al'Anfa liegt ein Weizenfeld, das aus Heiliger Aussaat hervorging.
Gestalt: ein Kästchen mit Saatgut
Kräfte: eine Saat, die auf jedem Boden, bei jeder Temperatur zu fruchtbaren Pflanzen heranwächst
Regeltechnik: Die Aussaat muss von dem Diener des Lebens persönlich vorgenommen werden. Die Art der Pflanze wird von dem Geweihten bestimmt (in einer Liturgie der Stufe V).

Die Schale der Wundersamen Heilung
Geschichte: mythisches Gefäß, das Los aus sich selbst heraus geschaffen haben soll, damit Peraine versuchen konnte, die sterbende Sumu wiederzubeleben. Soll im *Tausendgrünen Tempelhain* verborgen liegen.
Gestalt: je nach Überlieferung und Visionär unterschiedlich
Kräfte: unvorstellbare Heilkräfte

Heilige Orte
Der **Perainehain von Anchopal** ist eine göttliche Wehr gegen ein weiteres Vordringen der Gorischen Wüste
Die heiligen Quellen von Ilsur: Wie die ganze Stadt Ilsur ist auch der mittlerweile befestigte Park der Ruhe mit den Quellen und dem Perainetempel umkämpftes Gebiet, das jeden Augenblick von den Dämonenschergen überrannt werden könnte.

Orden und Laienbruderschaften

Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen, die Therbûniten

Die Glaubensgemeinschaft wurde 966 v.H. von Therbûn von Malkid, einem perainegeweihten Medicus aus Almada, gegründet und hat sich der Bekämpfung des Elends verschrieben, das aus Krieg und Seuchen entstanden ist. Seit der Invasion der Schwarzen Horden ist die Zahl der Laienmitglieder sprunghaft angestiegen. Viele, die in ihrer finstersten Stunde von der unermüdlichen Zuversicht der Therbûniten zehrten, wollten danach selbst mitanpacken, wo die Not am größten ist.

Die Rolle des Therbûniten
Auch wenn es in der tausendjährigen Geschichte des Ordens noch selten so viel zu tun gab wie heute, rät man gerade den Kämpfern an vorderster Front davon ab, ihr ganzes Leben in Seuchenhäusern und Lazaretten zuzubringen. Denn ohne hin und wieder Abstand von ihrer strapaziösen Arbeit zu gewinnen und die Nähe der Göttin zu suchen, die die Quelle seiner Kraft ist, würde wohl auch der Engagierteste von ihnen den Verstand verlieren. So kommt es, dass die Ordensmitglieder sich immer wieder einmal auf eine "ganz normale" perainegefällige Queste begeben oder sich geradewegs unter das gewöhnliche Volk mischen, um auf andere Weise auf der Seite des Lebens zu streiten. In der Welt des Adels sind sie weit seltener anzutreffen – was nicht ausschließt, dass ein Therbûnit für befristete Zeit seine Tätigkeit als Leibmedicus wieder aufgreift, um den höchsten (und finanzkräftigsten) Kreisen das Elend der Kriegsopfer in Erinnerung zu rufen.

Zitate
"Immer der Reihe nach, junger Freund. Erst die Ader abklemmen, und dann kannst du dich übergeben."
"Man stirbt erst dann, wenn man die Hoffnung aufgibt."
"Her mit dem Handbeil! Und vier Mann den Gaul beiseite zerren! Wenn wir Glück haben, lebt er noch."

Kleidung, Ausrüstung und Waffen
Traditionelle Ordenstracht sind grüne Kutten. Da sich bei den jüngsten Einsätzen in Tobrien zeigte, dass selbst tote Gegner den Vorbeischreitenden noch schwer verletzen können, wird diese Tracht auf dem Schlachtfeld durch einen Filzrock und kniehohe Stiefel aus dickem Schweinsleder ergänzt.
In einer Umhängetasche befinden sich die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände: Kräuter, Salben, Verbandsmaterial, geweihtes Öl, Heilige Amulette und die üblichen Werkzeuge des Feldschers. Auf der Walstatt wird ein Dolch mitgeführt, nebst allerlei gut geschärften Messern und Lederscheren.

Besonderheiten
Wer tagaus, tagein mit dem Kampf ums nackte Überleben beschäftigt ist, verliert irgendwann die Geduld für kulturelle Finessen. Dem Schöngeist, Künstler und Stutzer wird der Therbûnit darum zwar nicht feindselig begegnen, er mag aber trotzdem unleidig reagieren, wenn sein Gegenüber auch in echten Notlagen an seiner 'Weltfremdheit' festhält. Ansonsten jedoch ist ihm nichts Menschliches fremd, er ist den schnellen Schulterschluss mit wildfremden Zeitgenossen gewohnt und wirklich routiniert, wenn es darum geht, in nervenaufreibenden Situationen ein verlässlicher Gefährte zu sein.

Der Therbûnit bei Spielbeginn
Voraussetzungen: KL12+, CH 12+, FF 12+; TA 5–
Startwert-Veränderung im Vergleich zum Medicus: *Hruruzat* –3, *Ringen* +1, *Scharfe Hiebwaffen* –2, *Schwerter* –1, *Wurfwaffen* –2, *Gaukeleien* –7, *Bekehren* +2, *Lügen* –2, *Sich Verkleiden* –1, *Fährtensuchen* –4, *Pflanzenkunde* +2, *Wettervorhersage* +2, *Alte Sprachen* –1, *Götter und Kulte* +1, *Magiekunde* –1, *Falschspiel* –4, *Heilkunde Krankheit* +1, *Taschendiebstahl* –2, *Töpfern* +1, *Glücksspiel* –2, *Prophezeien* +1
Herkunft, Haarfarbe, Körpergröße, Lebensenergie: wie Medicus

FEUERGLUT UND HANDWERKSKUNST: DIE KIRCHE DES INGERIMM

Während Ingerimm, der Herr des Feuers und des Erzes, bei den Zwergen als einziger Gott angebetet wird, kommt ihm im Pantheon des Zwölfgötterkultes eine untergeordnete Bedeutung bei. Von den Menschen wird er vor allem als Gott des Handwerks verehrt und nur sehr selten noch als Ingra angebetet, dem urtümlichen Feuergott der frühesten Aventurier. Die Zwerge indes verehren ihn unter dem Namen Angrosch als ihren Schöpfer. Da auf den zwergischen Kultus anderenorts detaillierter eingegangen wird (siehe S. 109f.), soll hier vor allem von der Gottesverehrung der Menschen die Rede sein.



Struktur und Hierarchie

Die Kirche des Ingerimm stellt den einzelnen Handwerker in den Vordergrund, der sich oft wochen- und monatelang der Vollendung seines Werkstücks hingibt, allein mit sich, seiner Arbeit und dem Wissen, dass deren Gelingen dem Herrn ein Wohlgefallen sein wird. Entsprechend ist die Kirchenstruktur nicht komplexer als nötig gehalten, und auch der hochrangigste Würdenträger ist sich darüber im klaren, dass er sich Tag für Tag durch seiner Hände Schaffen die Gunst seines Herrn neu erstreiten muss.

Novizen: Die *Lehrlinge des Ingerimm* werden meist im Alter von 14 Jahren in den Tempel gegeben und sind in der Regel schon im Kindesalter durch Geschick und Schaffensfreude aufgefallen. Sie werden sorgfältig in allen Handwerks- und Schmiedetechniken ihrer Heimat unterrichtet, lernen die mannigfaltigen Gesteinsarten, Metalle und Erze kennen und die Wege, über die intuitive Versenkung in das (Schmiede-)Handwerk die Gottesnähe zu finden. Am Abschluss der Gesellenzeit steht eine dreijährige Wanderschaft, bei der die Novizen auch in die Künste benachbarter Landstriche eingeweiht werden.

Akoluthen: Gerade bei den Gildenhandwerkern der großen Reichsstädte ist es beliebt, über die niederen Weihen eine besondere Nähe zur Ingerimmkirche zu suchen. Manch ein gestandener Schreinermeister möchte mit einer Weihe zum *Wahrer der Glut* die Ernsthaftigkeit seines Tagwerks unter Beweis stellen, manch ein frischgebackener Goldschmied gibt damit ehrgeizig zu erkennen, dass er bei seinem Schaffen den höchsten, den göttlichen Ansprüchen genügen möchte. In jedem Fall geht mit der Weihe zum Akoluth die Entscheidung einher, sich nimmer des schnelle Taler wegens auf eine Pfuscherei einzulassen und stets um eine Verfeinerung der Handwerkskünste bemüht zu sein.

Priester: Die Mehrzahl dieser *Gesellen des Ingerimm* hat sich einem Leben auf Wanderschaft verschrieben: Immer auf der Suche nach neuen Handwerkstechniken, nach besonders wohlgeratenen Werkstükken für den heimischen Tempel, die den Hauch des Göttlichen in sich tragen könnten, oder in seelsorgerischer Mission unterwegs, um im Gespräch mit Manufakturarbeitern, Gildenräten oder leibeigenen Schmieden dafür zu sorgen, dass der 'reine Geist' des handwerklichen Schaffens trotz aller äußerer Zwänge gewahrt bleiben kann. Auch bei vielen anderen gesellschaftlichen Anlässen ist ihr Rat und Segen gefragt: Etwa, um das Zeremoniell der Gesellen- oder Meisterweihe zu leiten, um beim Bergbau einen neuen Stollen zu weihen oder, im Falle eines Grubenunglücks, für die Seelen der Bergleute zu bitten. Bei all diesen Reisen legt der Geweihte immer wieder längere Rasten ein, um sich dem einen Schwert, dem einen Schmuckstück zu verschreiben, das ihm von seinem Gott aufgegeben wurde.

Priester, die sich zum Tempeldienst entschlossen haben, teilen sich die Arbeit in der Gießerei oder an der Esse auf.

Tempelvorsteher: Geduld und Beharrlichkeit, das sind die gottgefälligen Tugenden, denen sich viele Tempelvorsteher verschrieben haben (und die für den Außenstehenden oft mit einer gewissen Sturheit einhergehen). Die *Meister der Esse* haben sich ganz dem Umgang mit Er-

zen und uralten Künsten der Region verschrieben, und der Pflege und Vertiefung des regionalen Ingerimmkultes. So tritt auch hier der Unterschied zwischen den Anhängern der verschiedenen Kirchenströmungen am deutlichsten zutage.

Die Schürer der Flamme: Dem Kirchenoberhaupt zur Seite gestellt sind die Schürer der Flamme, die, als Huldigung an die alten Wurzeln, traditionell dem Volk der Hügelzwerge entstammen. Ihre Aufgaben sind die Wartung und Instandhaltung des Tempels und seiner Werkstätten.

Der Hüter der Flamme: Das neue Kirchenoberhaupt – in aller Regel einer der Meister der Esse – wird durch die Feuerprobe seines Werkstücks vom Gott selbst erwählt. Traditioneller Amtssitz ist Angbar, wo alljährlich am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, die Priester- und Praetorenweihen stattfinden.

Für die Hierarchiestufen im zwergischen Kultus sind eine Reihe abweichender Bezeichnungen üblich. So trägt etwa im Schlund der Tempelvorsteher den Titel *Bewahrer des Feuers*, und der Hohepriester des Angrosch zu Xorlosch wird als *Bewahrer der Kraft* bezeichnet.

Weihegrade der Ingerimmkirche

Funktion	Titel	Gürtelschließe aus
Novize	Lehrling des Ingerimm	Kupfer
Akoluthen	Wahrer der Glut	Messing
Priester	Geselle des Ingerimm	Bronze
Tempelvorsteher	Meister der Esse	Silber
Patriarch	Hüter der Flamme	Gold, im Zentrum ein Rubin

Richtungen innerhalb der Kirche

Grob gesprochen, unterscheidet man den Ingerimmkult menschlicher Prägung und die Gottessicht der Zwerge. In den mittelreichischen Provinzen Kosch und Nordmarken ist der zwergische Einfluss deutlicher zu spüren als anderswo, ebenso neuerdings in Vallusa, der jüngsten Stadt des Bornlandes. Von den extremsten Anhängern der zwergischen Richtung wird die Verehrung Ingerimms, des Unbezwingbaren, als Schutzpatron des Handwerks gar als lästerlich empfunden. Denn wer von dem Feuer erwarte, dass es über Tischler und Küfer seine schützende Hand aufhalte, der beleidige es und dürfe sich nicht wundern, wenn ihn eines Tages der unbarmherzige Groll Angroschs straft.

Mystisch verklärt ist der Ingrakult, wie er in Notmark anzutreffen ist, und auch hier gilt es als Hochmut, wenn Goldschmiede und Plättner sich zum Beherrscher des Feuers aufschwingen, um dessen Kraft für ihre kleinlichen menschlichen Pläne zu nutzen.

Deutlich weltlicher orientiert gibt sich die Ingerimmkirche des Mittelreiches, zumal die der freien Reichsstädte. Hier mischen sich Gottesverehrung und Gildenpolitik: Die wichtigsten Gildensitzungen finden unter der segnenden Aufsicht eines Ingerimmgeweihten statt, oft sogar im Tempel selbst, und auch bei Aufstieg und Freispruch von Zunftmitgliedern hat die Kirche ein Mitspracherecht. Dass oft auch die Eichnormale im Tempel aufbewahrt werden, untermauert die Stellung der Kirche als Wächter des geordneten Handwerks einmal mehr. Spärlicher vertreten ist der Kult im Lieblichen Feld, dessen Manufakturbetriebe kirchenweit gegeißelt werden. So wird angeblich auch die Geheimorganisation der *Schnitter*, der Schrecken jedes Manufakturbesitzers, vom Ingerimmkult der Angbarer Prägung beeinflusst.

Kirchliche Persönlichkeiten

Der Hüter der Flamme: Derzeit amtierendes Kirchenoberhaupt ist der Erhabene Hilperton Asgareol, dessen Begeisterung für den zwergischen Mystizismus vor allem unter Geweihten der Reichsstädte auf immer stärkere Kritik stößt.

Die Meisterin der Esse zu Gareth: Hochwürden Feuerlind Hitzacker vertritt die weltliche Seite des Kultes und hat sich mit flammender Hingabe der Aufgabe gewidmet, die Garether Gilden zu einer kirchennahen Vereinigung zusammenzuschmieden.

Die Kirche und die Obrigkeit

Die Ingerimmkirche ist nicht dem Adel, sondern vor allem den Bürgern und Handwerkern verbunden und hat, trotz vereinzelter politischer Bestrebungen, nur wenig Berührungspunkte mit dem Leben der Mächtigsten. Nur wenn es darum geht, zu große Modernisierungen zu unterbinden, dann macht die Kirche ihren Einfluss geltend.

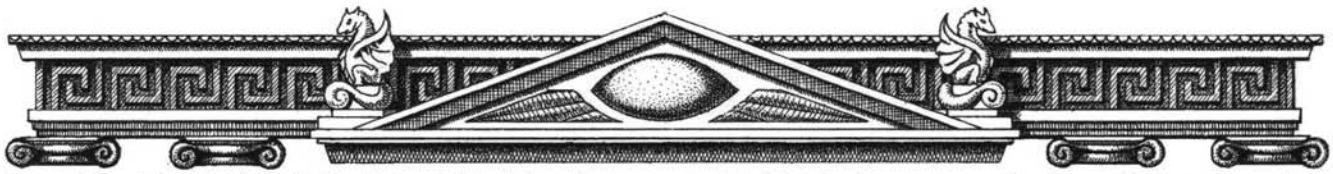
Die Kirche und die Gläubigen

Der Tempel des Ingerimm wird üblicherweise von Handwerkern und Bergbauern besucht, die dem Gott für seine Gaben danken wollen oder seine Gunst für neue Werke herabflehen. Das seelsorgerische Wirken der Wanderpriester erreicht jedoch auch jene, die sich nur selten in den Ingerimmtempel wagen: Leibeigenen Handwerkern geben sie die Gewissheit, dass die Güte ihres Schaffens wenn schon nicht vom Zehntvogt, so doch wenigstens von Ingerimm geschätzt wird. Die Wohlmeinendsten davon sprechen sogar dem Manufakturarbeiter den Trost zu, dass auch die Geduld, sich tagtäglich aufs Neue zu größter Sorgfalt zu zwingen, etwas Gottgefälliges habe.

Argwohn bringen viele Ingerimmgläubige den Händlern entgegen, die sich oft genug weigern, den gerechten Wert eines Handwerksstücks zu entlohnen – und natürlich dem Stand der Magier, deren "Pfuscherei an der arkanen Ordnung" angeblich sogar Stahl ohne Feuer härten kann. Wenn Ingerimm die Zauberei schätzen würde, dann gäbe es keinen Koschbasalt – und die zauberhemmende Wirkung von Eisen und Gold zeigen, wer bei diesem Zwist der Gewinner sein wird.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Die selbstlose Versenkung in handwerkliche Arbeit zählt als die beste Art, mit Ingerimm in Kontakt zu treten. Jeder Töpfer, jeder Tischler kennt das Gefühl, vom Traum eines vollkommenen Handwerksstücks beseelt zu sein, und die Faszination, wenn plötzlich das Werkzeug wie von selbst dahingleitet und aus dem Rohmaterial ein Kunstwerk von makelloser Schönheit formt. Solch ein Erlebnis wird gemeinhin dem Gott Ingerimm zugeschrieben, und in der Tat ist der Schlüssel zu seiner Verehrung nicht in langen Grübeleien, sondern in der praktischen Beschäftigung mit Hammer, Amboss und Schmiedezange zu suchen. Vor allem die Arbeiten, bei denen Stahl, Keramik und Porzellan aus Feuer geboren werden, sind den Ingerimmgeweihten heilig. Sie bieten die Gelegenheit, all jene Tugenden unter Beweis zu stellen, die dem



Gott gefällig sind: Geduld, Fleiß, Geschick und Selbstbeherrschung – und von denen der Gläubige nur dann Abstand nimmt, wenn es um Nebensächlichkeiten wie den Umgang mit anderen Menschen geht.
Wer das Feuer nutzen möchte, muss ihm dienen, heißt ein oft zitierter Glaubensspruch. Die Gebete, die an Ingerimm gerichtet werden, sind vielgestaltig und älter als die Menschheit: Das Zischen von Tannenharz in der Glut der Esse zählt ebenso dazu wie das Singen des rotglühenden Metalls, das sich dem Schmiedehammer ergibt, der beißende Qualm, der von der Lohe emporsteigt und die Bäche von Schweiß, die über die lederne Schmiedeschürze rinnen.
Allgemein ist es üblich, dass der Geweihte zumindest mit den Füßen auf dem Boden steht. Zur Einstimmung gehört die Versenkung in das Wesen der umgebenden Steine, Metalle oder Feuerstellen, um so das spirituelle Bild der Umgebung erfassen und als Halt gebrauchen zu können. Bei höheren Ritualgebeten (ab III. Grad) gilt es als unabdingbare Voraussetzung, dass sich der Geweihte in der Nähe eines (Schmiede-)Feuers oder aber von gediegenen Metallen möglichst hoher Wertigkeit befindet.
Folgende einleitenden Worte werden in der Kirche häufig verwendet und auch bei der Ernennung von Gesellen und Meistern gesprochen: "Flamme und Fels! Hitze und Stahl! Zorn und Härte! Mut und Kraft! Herr des Feuers, Herr des Erzes, erhöre mich!"
Typische begleitetende Manifestation bei Mirakeln sind das plötzlich Lodern bereits vorhanderner Flammen, das ferne Knacken und Prasseln wie von einer Esse oder ein feiner Klang von Metall auf Metall.

Im Folgenden sollen die Handwerke aufgelistet werden, denen die besondere Gunst (oder Missgunst) Ingerimms zuteil wird:
Mirakel+: KL, IN, FF, KK; *Selbstbeherrschung*, *Alchimie*, *Mechanik*, *Rechnen*, *Fahrzeug lenken*, *Holzbearbeitung*, *Kochen*, *Lederarbeiten*, *Töpfern*; die Berufsfertigkeiten *Baumeister*, *Bergmann*, *Bogenbauer/Armbruster*, *Brauer/Brenner/Winzer*, *Geldwechsler*, *Gesteinskundiger/Prospektor*, *Glasbläser*, *Goldschmied*, *Graveur*, *Grobschmied*, *Hüttenkundiger*, *Müller*, *Plättner/Harnischmacher*, *Seiler*, *Steinmetz/Maurer*, *Töpfer*, *Waffenschmied*, *Drucker*, *Semaphorist*, *Feinmechanikus*, *Spengler* und *Kristallzüchter*
Mirakel–: *Gaukeleien*, *Schwimmen*; die BF *Schiffsbauer* und *Seefahrer*
Die bekannten Liturgien des Ingerimmglaubens sind:

I Erneuerung des Geborstenen

Symbole und Gesten: Der Geweihte hebt seine Laterne mit der linken Hand und lässt das Licht auf das zu reparierende Objekt fallen. Dann legt er die Rechte auf das Objekt und bittet den Herrn darum, dass die Beschädigung geflickt wird.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Dieses Mirakel ist geeignet, Beschädigungen an leblosen Objekten zu reparieren. Es kann nichts neu hergestellt werden, und bei zu grundlegenden Schäden (etwa einer zersplitterten Glaskaraffe) kann der Meister entscheiden, dass nichts mehr zu machen ist.

II Heilige Schmiedeglut /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte senkt seine Laterne auf die Glut herab und spricht dabei die Floskel: *"Flamme, die ewig brennt, Flamme, der alles entstammt – spende diesem Feuer deine Kraft!"*
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Ein brennendes Feuer entwickelt zusätzliche Hitze, bis hin zur Schmiedeglut.

II Vertrauter der Flamme /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte zieht Schuhe und Hauptbedeckung aus, tritt dicht an das Feuer heran und spricht die Worte: *"Gebieter der Flammen, Gebieter der Lohe, nimm mich in Dich auf und forme mich nach Deinem Willen!"* Danach tritt er in das Feuer.
Dauer: 1 Minute
Auswirkung: Der Geweihte ist für die Dauer einer Stunde samt Kleidung und Ausrüstung gegen Feuerschaden gefeit.

II Allmacht der Lohe /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte reibt ein Stück Zwergenkohle in den Handflächen, presst die Hände auf das Metall und murmelt: *"Schmelze in Demut vor deinem Herrn!"* Erwärmt es sich, hält er die Fäuste darüber und stimmt eine innige Lobpreisung Ingerimms an.
Dauer: ein langes Gebet (2 SR)
Auswirkung: Das Metall beginnt zu glühen und wird schließlich schmiedbar.

II Blick für das Handwerk /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte presst beide Hände auf seine Gürtelschließe und spricht: *"Dies ist mein Werk, das ich aus Feuer geschaffen habe. So höre mich an und sage mir: Ist es Gold oder ist es Blei wert, was ich nun schauen werde?"* Dann untersucht er das Handwerksstück.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Der Geweihte erkennt die Güte handwerklicher Erzeugnisse: Baustatik, gefälschte Münzen o.ä.

III Handwerkssegen /P

Symbole und Gesten: In der Praxis aufgespalten nach verschiedenen Handwerken (*"Ingerimm, Herr der Plättner, wir bitten Dich ..."*) Die Segensformel variiert je nach Gilde und Region.
Dauer: unterschiedlich, aber mindestens 1 SR
Auswirkung: einfacher Segen: Ein handwerkliches Objekt gerät haltbarer, eine Waffe schärfer.

IV Goldener Blick /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte streckt die Arme aus und schließt die Augen.
Dauer: 5 KR
Auswirkung: Die Geweihte erspürt die Gegenwart von Schätzen der Erde.

III Waffensegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte prüft in aller gebotenen Ruhe die ingerimmgefällige Gesinnung des Waffenträgers. Dann stellt er die Waffe und ihren Träger seinem Gott vor, hält Fürsprache für den Zweck ihres Einsatzes und bittet schließlich den Segen auf sie herab. Magische Waffen sind ebenso vom Segen ausgeschlossen wie nichtmagische, die zusammen mit magischen eingesetzt werden sollen.
Dauer: ein ausgedehntes Prüfgespräch, ein langes Gebet; nicht unter 6 Stunden.
Auswirkung: außerordentliche Bruchfestigkeit und Schärfe: der Bruchfaktor sinkt, die TP steigen für einen Monat um 2 Punkte

IV Angroschs göttlicher Scharfsinn /P

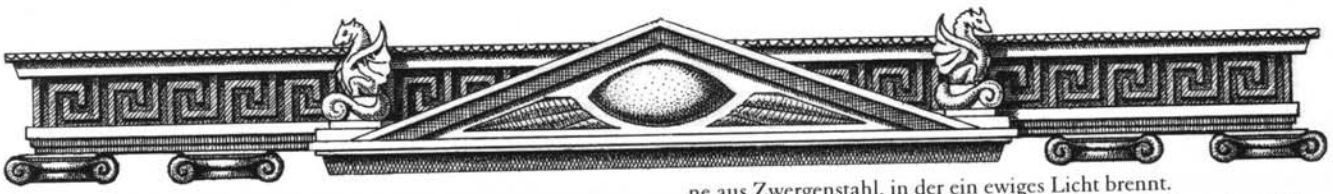
Symbole und Gesten: "Großer Gott Ingerimm, Allmächtiger Baumeister der Welt! Schenke mir Einblick in das, was von dem jüngsten Deiner Völker geschaffen wurde ..." – Auch wenn es kirchenpolitisch bedenklich ist: Diese Formel gibt sich nicht einmal den Anschein, ihre erzzwergischen Wurzeln an die Zwölfgötterlehre anpassen zu wollen ...
Dauer: 1 Stunde
Auswirkung: Dem Geweihten wird ein intuitiver Einblick in Mechaniken gewährt.

IV Herr über Feuer und Glut /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte zeichnet mit einem brennenden Scheit das Ingerimmsymbol in die Luft.
Dauer: 12 KR
Auswirkung: Die göttliche Kraft wirkt 'ordnend' auf größere Feuer in der Umgebung des Geweihten ein.

IV Rüstungsweihe / P

Herkunft: Ambosszwerge; wird in der Bergfreiheit Waldwacht gelehrt
Symbole und Gesten: ähnlich der Waffenweihe, nur (zeit)aufwendiger: In die Formel wird der Le-



Heilige Talismane und Artefakte

Der Stein des Ingerimm
Geschichte: Als Ingerimm am Tag des Zorns in Xorlosch die Erde beben ließ, brachte ihm der Angroschgeweihte Huramasch Sohn des Ugin seine einzige Tochter zum Opfer dar. Und während sich ringsumher die Erde auftat und Feuersbrünste aufwallten, blieb wie durch ein Wunder die Sippe des Ugin unversehrt.
Dort jedoch, wo man das Mädchen den Flammen übergeben hatte, lag ein riesiger Erzbrocken, so schwer, als sei der Leib des Kindes in Mindorium aufgewogen worden.
Gestalt: 20 Stein schwerer Klumpen aus Mindoriumerz
Kräfte: schützt bei Erdbeben, Vulkanausbruch und Feuersbrunst.
Regeltechnik: Personen und Gebäude im Umkreis von 10 Meilen erleiden keinen Schaden.

Die Laterne der Ilpetta Ingrasim
Geschichte: Im Jahre 227 v.H. gelang es erstmals einer Gesellin des Schmiedegottes, durch Ingerimms Gunst zur Hüterin der Flammen erwählt zu werden.
Gestalt: eine mit filigranster Flammenornamentik geschmückte Laterne aus Zwergenstahl, in der ein ewiges Licht brennt.
Kräfte: Sicheres Geleit durch einsturzgefährdete Stollen oder Höhlen
Regeltechnik: Sobald sich der Geweihte (und bis zu 11 Personen, die unter seinem Schutz stehen) sich dem Gefahrenbereich auf sechs Schritt nähern, erstirbt die Flamme zu einem schwachen Glimmen.

Der Finger Ingerimms
Geschichte: Als im Jahre 1378 v.H. auf der Zyklopeninsel Pailos eine Statue in Arbeit gegeben wurde, die den Gott der Vulkane gnädig stimmen sollte, entschied sich Aïsyphan Osakis, ein Bildhauer aus Palakar, für das Abbild eines schmiedenden Zyklopen. Doch als der König, von den ketzerischen Riten des Nemekath fehlgeleitet, sein Werk erblickte, geriet er außer sich vor Zorn. Er befahl 'die Monstrosität' auf der Stelle wieder einzuschmelzen und deren Erschaffer zu erschlagen. Bald darauf fiel ganz Palakar dem Ausbruch des Amran Nemoras zum Opfer – und erst im Jahre 13 v.H. sollte es der Kirche gelingen, den Meißel des Hl. Aïsyphan zu bergen.
Gestalt: ein Stück Lavagestein in Form eines Steinmeißels
Kräfte: wirkt als göttlich ordnende Kraft auf ausströmende Lava ein
Regeltechnik: dient als materieller Fokus für *Gebieter der Lava*, wobei der Geweihte mit dem Talisman auf den Lavastrom deutet und ihn nun in bestimmte Richtungen lenken kann (nicht bergauf).

Orden und Laienbruderschaften

Allgemein sind Orden in der Ingerimmkirche nahezu unbekannt, wobei man allerdings sagen muss, dass sich bei denjenigen Gildengemeinschaften, die der Kirche am nächsten stehen, die Grenze zur Laienbruderschaft verwischen. Auch die steigende Zahl der Akoluthen, von denen etliche de facto ein Leben als Wandermönch führen, legt einen Vergleich mit den Orden anderer Kirchen nahe.

DIE GEMEINSCHAFT DER FREUDE: DIE KIRCHE DER RAHJA

Die Heitere Göttin gebietet über Liebe, Lust und Rausch, und ihre sterblichen Anhänger sehen sich oft dem Vorwurf ausgesetzt, sich nur um ihren eigenen Genuss zu kümmern und den 'Ernst des Lebens' zu verdrängen. Dabei ist es ihr vornehmstes Bestreben, durch das Streben nach Freude und die Verbannung des Leidens die positiven Apekte der Schöpfung zu stärken und so ihre Existenz zu verlängern.



Struktur und Hierarchie

Die wichtigste Einheit in der Rahjakirche ist der Tempel, der in besonderer Weise als das Haus der Göttin betrachtet wird: Sie ist es, die hier Hof hält, und alle Geweihten sind ihre Diener, die ein reibungsloses Ablaufen des Ewigen Festes gewährleisten müssen, das die Herrin mit ihren Besuchern feiert.

Novizen: Junge *Schüler der Freude* treten gewöhnlich mit zwölf Jahren in die Kirche ein bzw. werden von ihren Eltern in den Tempel gegeben. Nach einigen Jahren der Ausbildung in allerlei weltlichen Dingen und Künsten beginnt mit etwa sechzehn Jahren ihre Einweisung in die körperlichen Gaben, an deren Ende gewöhnlich die Priesterweihe steht.

Akoluthen: Die Kirche der Rahja macht relativ regen Gebrauch von den Niederen Weihen, um langjährige Verbundenheit und Frömmigkeit zu ehren, doch wird auch echte Hingabe an die Kirche und die Herrin erwartet. Die so mit dem Titel eines *Dieners der Freude* geehrten Akoluthen sind oft die Anhänger einer Tradition, die sich vor allem der Pflege und Förderung des Weines verbunden fühlen, nicht selten stämmige, fröhliche, rotbäckige Frauen und Männer, die man so gar nicht in einem Rahjatempel erwarten würde – zumindest, wenn man dorthin geht, um nackte Haut zu sehen. Daneben findet man als Diener der Freude auch Gläubige Kavalier der Göttin und Säbeltänzerinnen, aber auch Spielleute und Tänzer, Maler und Poeten, selbst Schneider und Parfumeure.

Priester: Die *Lehrer der Freude* stellen die größte Zahl der Geweihtenschaft. Sie betreuen die Gäste beim Ewigen Fest und den Tempelbesitz, wie etwa den Weinkeller, den Blumengarten, die Pferdeställe, die Parfümerie oder die Schneiderei, ganz nachdem, was der Tempel alles sein eigen nennt. Manche Priester betreuen auch Schreine und Kapellen auf dem Lande oder ziehen als Prediger und Seelsorger durch die Welt, um Liebende und Suchende zu beraten.

Tempelvorsteher: *Die Gastgeber der Freude* leiten eines der mehreren Dutzend Häuser der Herrin und sind letztendlich für die reibungslose Feier des Ewigen Festes verantwortlich. Trotz aller Verwaltungsreformen der jüngsten Zeit stehen sie noch immer in religiöser Hinsicht direkt unter der Göttin, die sie als Hausherrin gleichsam vertreten.

Der Reigen der Hüter: Die höchsten Würdenträger der Rahjakirche nach der Geliebten der Göttin sind die zehn *Hüter der Göttlichen Gaben*, Vorsteher wichtiger Tempel, in denen heilige Artefakte oder andere denkwürdige Reliquien aufbewahrt oder einzigartige Besitzungen betreut werden. Die ranghöchster Hüterin ist die des Kelches in Belhanka, doch auch die anderen gelten als 'ältere Geschwister' der Tempelvorsteher in ihrer Region und haben gewisse Rechte und Pflichten der Aufsicht und Beratung, auch wenn sie in religiöser Hinsicht nicht über den Tempelleitern stehen. Diese Stellung hat dazu geführt, dass ihnen der Zwölfgöttliche Konvent die Anrede 'Eminenz' zugebilligt hat.

Die Geliebte der Göttin: Die oberste Geweihte der Kirche hat ihr Amt immer nur für ein Jahr inne, denn auf jedem Fest der Freuden wird eine neue Geliebte oder ein Geliebter der Göttin gewählt. Jeder Geweihte ist wählbar, doch meist sind es Tempelvorsteher, die den Ruf erhalten. Die Aufgaben der Geliebten der Göttin sind weitgehend zeremoniell, doch gerade die Geliebte des Jahres 30 Hal schuf weitreichende Tatsachen, indem sie den Reigen der Hüter einsetzte,

eine Maßnahme, die auf dem nachfolgenden Fest der Freuden von den versammelten Geweihten bestätigt wurde.

Weihegrade der Rahjakirche

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize	Schülerin der Freude	keine Borte
Akoluth	Diener der Freude	rosenrote Borte
Priester	Lehrerin der Freude	glutrote Borte
Praetor	Gastgeber der Freude	weinrote Borte
Metropolit	Hüterin der Göttlichen Gabe	amethystrote Borte
Patriarch	Geliebte der Göttin	Borte nach Rang, golddurchwirkt

Richtungen innerhalb der Kirche

Zur gegenwärtigen Zeit hat sich in der Kirche der Freude eine deutliche und ziemlich unharmonische Meinungsverschiedenheit zwischen zwei Lehrmeinungen herausgebildet, die zwar in der Philosophie wurzelt, aber sehr praktische Folgen hat – vor allem geht es darum, was der Kern der göttlichen Freude sei:

Die Grundidee der göttlichen Lehren wird dabei noch übereinstimmend gesehen. Für sie ist es vor allem wichtig, Lust zu verspüren und Leid zu vermeiden. Völlig hemmungslose Befriedigung aller Begierden verursacht aber eher Leiden und wird daher abgelehnt – statt dessen geht es um die Verfeinerung der Sinne und des Empfindens.

Die größere Tradition, die sich vor allem auf güldenländische Überlieferungen beruft, rückt dabei die Idee der *Harmonie* in den Mittelpunkt. Der größte Genuss ist der der Seele, und zwar nicht die gestillte Gier, sondern die heitere, ausgeglichene Harmonie, die durch das Erkennen der eigenen Wünsche und das Ablegen ungesunder Begierden erreicht werden kann. Wein, körperliche Liebe und Schönheit sind gute Gaben, um Freude zu erlangen, aber sie sind nur die Werkzeuge, mit denen man sich die Seelenharmonie erwirbt.

Der Göttingefällige strebt danach, seine leiblichen und seelischen Bedürfnisse nach Möglichkeit zu befriedigen und diese Sinneseindrücke nach Kräften zu genießen, aber auch solche Ausgeglichenheit zu besitzen, dass er schmerzhafte und unangenehme Erfahrungen mit heiterer Gelassenheit ertragen kann. Diese Einstellung ist gut geeignet, um auch hinausgetragen zu werden in die Welt der Laien. Die reinen Anhänger dieser Lehre sind vor allem im Norden, nämlich im Bornland, in Garetien, im Nordwesten und in Weiden zu finden.

Dem steht die Überzeugung vor allem der mhanadischen Kirche gegenüber, die das individuelle Streben nach göttlicher *Ekstase* mittels der *Roten Riten der Radscha* hervorhebt. In abgemilderter Form sind sie im ganzen tulamidischen Kulturraum verbreitet, wenn auch oft nur deren 'profaner', für die Gläubigen verständlicher Teil – denn die wahre Ekstase kann nur erleben, wer sich der Göttin fest und lebenslang verschreibt, sei es als Akoluth in einem der abgelegenen Bergklöster des Kults oder als einer der vielleicht zwei Dutzend Geweihten des Kultes. Die Geweihten der *Radscha Uschtammar* (der 'Roten Schwester', so die Übersetzung des ur-tulamidischen Uschtammar) nähern sich der Göttin durch fortgeschrittene Ekstasetechniken: stunden- oder gar tagelange Trancetänze (allein oder zu mehreren), Genuss von Rauschmitteln, die einen normalen Menschen in den unheilbaren Wahnsinn treiben würden, wochenlange Fastenriten mit teilweisem oder vollständigem Entzug der Sinneswahrnehmungen, während derer täglich nur an einem Tropfen Parfum gerochen oder eine Prise eines Gewürzes gekostet wird, Sexualpraktiken, die einen Außenstehenden eher an akrobatische Darbietungen denken lassen (allein, zu zweit oder zu mehreren) und Rituale des Schmerzes, bei denen sich die Geweihten Feuer, Klingen, Nadeln und Nägeln aussetzen, um den Schmerz schließlich in Lust zu transformieren. Ziel all dieser Praktiken, von denen sicherlich viele aus dem Ferkina-Kult der Rascha entstammen, ist nicht nur die schlussendliche Vereinigung der Seele der Geweihten mit der Göttin, sondern auch die Perfektion der Sinneswahrnehmungen, einer überirdischen Körperwahrnehmung und Körperkontrolle, die letztlich wieder den Suchenden zugute kommt, die diese Stufe der Erkenntnis noch nicht erreicht haben. Harmonie heißt für sie nicht Harmonie der Welt, sondern Gleichklang mit der Göttin durch Gleichklang zweier (oder selten: mehrerer) Seelen, erreicht durch Überwindung der Beschränkungen des Fleisches.

Vertreter dieser Richtung sind vor allem in tulamidisch geprägten Landen zu finden, namentlich in Aranien, Mhanadistan und im tiefen Süden. Aber auch die Geweihten des Svelltlandes tendieren, wohl wegen ihrer Erfahrungen mit dem Levthansband, in diese Richtung.

Dass die beiden Richtungen, Praktiker wie Mystiker, gerade jetzt heftig aneinandergeraten sind, hängt natürlich mit der im tulamidischen Oron praktizierten Verehrung der Belkelel zusammen, denn für viele 'Harmonisten' rücken die Ekstatiker gefährlich nahe an die dunkle Ekstase der Erzdämonin heran – doch nichts könnte unzutreffender sein als diese Behauptung, denn alle zentralen Elemente der oronischen Belkelel-Verehrung, namentlich die Unterwerfung unter fremden Willen und der Lustgewinn, den der Unterwerfende daraus zieht, sind hier unbekannt.

Unentschlossen zwischen den Extremen stehen die Geweihten im Horasreich und in Almada, und viele munkeln, das habe eher mit der politischen Raffinesse der dortigen Hüterinnen zu tun, die abwarten, ob sich eine Lehre durchsetzt, als mit theologischen Gründen.

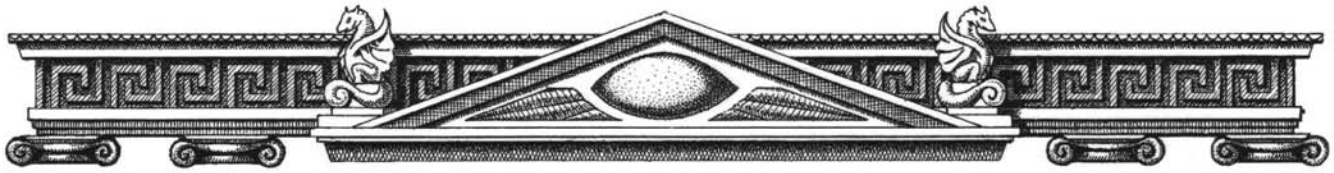
Kirchliche Persönlichkeiten

Aillil Andara Galahan: Die derzeitigen Geliebte der Göttin und Comtessa von Honingen ist eine meisterliche Diplomatin und vollendte Verführerin, die vor allem die politische Unabhängigkeit, wenn nicht sogar politische Macht der Kirche im Blick hat. Sie ist keineswegs korrupt, sondern sehr an der Verbreitung der Lebensweisheit der Göttin auch in weltlichen Kreisen interessiert.

Gylvana von Belhanka: Die Hüterin des Kelches zu Belhanka hingegen ist schon intrigant zu nennen und eine ernste Gegenspielerin der derzeitigen Geliebten der Göttin, da sich ihr Machtstreben vor allem auf sich selbst und die Region um Belhanka richtet.

Die Hüter und Hüterinnen der Rahjakirche

Hüterin des Göttlichen Kelches zu Belhanka	Horasreich mit Zyklopeninseln und Drôl
Hüter des Valpoglücks zu Gareth	Garetien, Darpatien, Kosch
Hüterin des Rosengartens von Zorgan	Aranien und Khunchom
Hüterin des Levthansbandes zu Tiefhusen	Svelltscher Städtebund und Orkland
Hüter des Liebeslichtes von Joborn	Andergast, Nostria, Albernia
Hüterin der Heiligen Herde zu Menzheim	Weiden
Hüter des Roten Lotos zu Al'Anfa	Südliche Stadtstaaten
Hüterin des Ersten Schleiers zu Fasar	Mhanadistan mit Rashdul
Hüterin der Lebensschule zu Punin	Almada und Nordmarken
Hüter des Himmelsamethysten zu Festum	Bornland



Azila von Awallabad: Die Zorganer Hüterin des Rosengartens ist eine frühere Säbeltänzerin, die seit einigen Jahren auf dem schmalen Grat wandelt, der die romantische Rahjasicht der aranischen Rosenritter mit der ekstatischen Auffassung der tulamidischen Tradition verbindet.
Llebaduin von Gareth: Der Garether Hüter des Valpoglücks und oftmalige Geliebte der Göttin ist ein gutaussehender Moha mit erheblicher Ausstrahlung, aber wenig Interesse für weltliche Angelegenheiten.
Reshalia ai Djer Khalil ist die Repräsentantin der mhanadisch-ekstatischen Kultrichtung und die Hüterin des Ersten Schleiers. Die blinde 48jährige ist eine Erhabene von Fasar, der man nachsagt, sie habe die Innersten Mysterien geschaut und sei nun unverwundbar und in der Lage, allein durch eine einzige Berührung ein Gegenüber in Ekstase zu versetzen.
Yasinthe von Tuzak (re-maraskanisierend *Yasindajida As'U'Schaja ha'Radsch'nehijim*) ist vielmalige Geliebte der Göttin und derische Mutter des 'Rauschs der Ewigkeit'. Sie hat sich mittlerweile in einem Bergkloster nordwestlich Fasars niedergelassen und dem mhanadischen Kult zugewandt.

Die Kirche und die Obrigkeit

Die Rahjakirche und die weltliche Obrigkeit haben vielerorts wenig gemeinsam, denn so wie die Welt aufgebaut ist, scheint die Politik kaum nach den Lehren der Harmonie und der Liebe geführt werden zu können. Daher bemüht sich die Kirche vor allem darum, dort, wo sie weltlichen Einfluss hat, sich die nötigen Freiräume zu schaffen, um ihren Kultus auch gegen engstirnige Kritiker aufrechtzuerhalten – was ihr in den meisten zivilisierten Regionen auch gelingt.
Derzeit ist der weltliche Einfluss der Kirche in Aranien am größten, da Mhaharan Arkos Shah ein gläubiger Anhänger der Göttin ist und einen eigenen, rahjagefälligen Ritterorden der Rose gestiftet hat.
Doch auch hier muss die Kirche anerkennen, dass der Abwehrkampf gegen den oronischen Feind Maßnahmen nötig macht, die das hehre Ziel der allgemeinen Harmonie eher weiter herauszögern – zugleich aber versucht sie, mit ihren Lehren die Leiden der Bevölkerung zu mindern.

Die Kirche und die Gläubigen

Nur ein paar Worte seien zu den wichtigsten Gruppen von Tempelbesuchern gesagt: Der übliche rahjafromme Abenturier liebt die Göttin als Schützerin der Freuden und der Liebe, aber auch der darstellenden Künste wie Musik und Tanz.
Zu Lüstlingen, die sich ihre 'Vergnügen' bei Dirnen kaufen oder die gar auf der Suche danach in einen Tempel stapfen, hat die Kirche eine eindeutige Einstellung: Sie gelten als abgestumpfte Seelen, die nur durch die Gnade der Göttin auf den Weg der harmonischen Empfindsamkeit geführt werden können. Gelegentlich findet man Geweihte, die sich die Bekehrung eines solchen Menschen zu feinsinniger Empfindsamkeit vorgenommen haben, und das kommt dem Gelübde eines Rondrageweihten gleich, ein besonders scheußliches Ungeheuer zu bekämpfen.
Zu Dirnen hat die Kirche ein zwiespältiges Verhältnis: Wenn eine meisterliche Kurtisane ihre Künste nutzt, um sich mit dem Geld ihrer 'Klienten' ein angenehmes Leben zu machen und dabei noch Freude am Geschäft hat, gilt sie als gutes Beispiel einer freischaffenden Künstlerin – doch wenn magere Huren ihr Geschlecht für ein paar Münzen verkaufen und dabei noch auf die Lust der Menschen fluchen, dann werden die Gaben Rahjas geschmäht, die die Göttin als Geschenk gedacht hat. Manche Tempel sind eifriger dabei, diese Dirnen und Lustknaben auf den rechten Weg der Freude zu führen, als jeder Badilakaner.
Liebende, die einander gefunden haben, sind für die Kirche ein Beweis für das Wirken der Göttin: Es ist nur eine üble Lüge, dass Geweihte solche Paare am liebsten durch Verführung und Lüsternheit auseinanderreißen und zum Lotterleben 'bekehren' wollen; wohl aber ist es üblich, dass ein wohlmeindender Geweihter dem Paar Hinweise gibt, wie sie ihre harmonische Zweisamkeit noch freudvoller genießen können.
In ihrem Respekt für die Liebe zweier Seelen setzt sich die Kirche auch über konventionelle Sitten hinweg, und manches Mal haben Rahjageweihte Liebenden geholfen, die nach Ermessen der Weltlichen nicht zueinander kommen durften, sei es, weil Standesunterschiede, zu nahe Verwandtschaft, Familienfehden oder gar der Glaube sie trennten.

Rituale und Liturgien, Symbolik und Alveraniare

Die Ewige Feier im Hause der Göttin kann viele Gestalten annehmen, und nur einige haben mit körperliche Liebe zu tun: Ebenso ist der Tanz ein Genuss für Tänzer wie Zuschauer, ein schönes Lied kann eine wundervolle Gabe für Sänger und Zuhörer sein, und die Fröhlichkeit des ungezwungenen Beisammenseins ist ebenso Götterdienst wie der Rausch des Liebesspiels.
Alle Wege zur Göttin haben die Stimulierung der Sinne gemeinsam, vom Sehen und Hören über das Tasten und Riechen bis zum Schmekken. Wenn Rahja im Raume weilt, so kann auch ein verführerisches Parfüm, ein verlockendes Stück Konfekt oder eine wohlklingendes Gedicht die göttliche Ekstase auslösen.
Wer die Feier im Tempel besucht, der bringt oft Geschenke mit, wie man sie auch zu einer weltlichen Festlichkeit brächte – einen schönen Strauß Blumen, eine Schale Zuckerwerk, oder auch ein wohlklingendes, selbstgeschaffenes oder irgendwo aufgeschnapptes Lied. Wer hingegen den Beistand der Göttin in Liebesdingen erfleht oder um künstlerische Eingebung bittet, der opfert eher Münzen, Schmuck oder Edelsteine. Auch wenn die Kirche diesen 'Handel' nicht schätzt, so beten doch die Geweihten für den Bittsteller und nutzen seine Gaben, um das Ewige Fest aufrechtzuerhalten.
Gebete werden in der Regel frei improvisiert und ähneln oft Liebesgedichten für die Göttin. Eine übliche Floskel ist "Rahja, erfülle mich!" Begleitet werden Manifestationen der göttlichen Kraft typischerweise durch einige Klänge der Sphärenharmonie, den Duft nach Rosen oder Wein oder dem Aufleuchten des roten Sulvolichtes.

Mirakel+: IN, CH, FF, GE, Ausweichen, *Akrobatik*, *Gaukeleien*, *Körperbeherrschung*, *Reiten*, *Tanzen*, *Zechen*, *Bekehren*, *Betören*, *Etikette*, *Menschenkenntnis*, *Sich verkleiden*, *Abrichten*, *HK Gift*, *HK Krankheit*, *HK Seele*, *Kochen*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, *Schneidern*, *Singen*, *Prophezeien*, *Sinnenschärfe*, *Stimmen imitieren*, die Berufsfertigkeiten *Zukkerbäcker*, *Brauer/Brenner/Winzer*, *Goldschmied*, *Hausdiener*, *Instrumentenbauer*, *Kurtisane/Gesellschafter*, *Schneider*, *Steinmetz*, *Tätowierer/Bilderstecher*, *Kapellmeister*, *Schauspieler*
Mirakel–: bewaffnete Kampftechniken, *Kriegskunst*

II Rahjas wilder Ritt /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte blickt zu dem Pferd, das er reiten möchte, und bittet Sulva oder Tharvun um Fürsprache.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie erwirbt der Geweihte ein derartiges Einfühlungsvermögen für das Reittier, dass er für die Dauer einer Stunde ein vollendeter Reiter (TaW 18) ist.

II Rahjas Erquickung /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte betet zu seiner Herrin und massiert den Erwählten ausgiebig mit Rosenöl.
Dauer: 6 SR
Auswirkung: Durch die göttliche Kraft fühlt sich der Gesegnete so gestärkt, dass er in der darauffolgenden Nacht die LE mit dem W20 anstelle des W6 regenerieren kann.

II Rahjas Rauschsegen /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte betet zu seiner Göttin und bittet sie, das entsprechende Rauschmittel mit ihrem Segen zu bedenken.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Die bewusstseinserweiternde Wirkung von Rauschmitteln wird deutlich verstärkt: Sinneseindrücke sind klarer und bleiben auch nach dem Rausch klar im Gedächtnis. Bei Alkohol und milden Rauschkräutern wird ein eventueller Kater verhindert, bei stärkeren Rauschmitteln die Gefahren von Abhängigkeiten oder körperlichen Risiken gebannt. Der Segen wirkt nicht auf betäubende Mittel.

II Rahjas Liebesspiel /P+P

Symbole und Gesten: Der Geweihte umarmt das Liebespaar und schenkt beiden einen langen, innigen Kuss.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Bei den derart gesegneten Liebenden schenkt die geschlechtliche Verbindung beiden höchste Erfüllung.

III Rahjas wundersame Begeisterung /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte zieht den Erwählten in seine Arme und gibt ihm einen langen innigen Kuss.
Dauer: 6 KR
Auswirkung: Der Geweihte versetzt den Erwählten für maximal sechs Stunden in eine friedvollen Rauschzustand, in dem ihm seine Umwelt und ihre Bedrohungen völlig egal sind. Die einzige Situation, die einen derartig Verzückten aus seinem Glücksgefühl reißen kann, ist eine akute unabwendbare Lebensbedrohung wie eine Verletzung oder das Erscheinen eines Dämonen, nicht jedoch ein gewöhnlicher Kampf in seiner Nähe.

III Khablas Jugend /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte küsst und streichelt das Antlitz des oder der Gesegneten und reibt Gesicht und den ganzen Körper mit Wein und Rosenwasser ab. Danach verbringt der oder die Gesegnete den Tag in einem Bad aus Stutenmilch und Rosenöl.
Dauer: 12 Stunden
Auswirkung: Durch diesen Segen wirkt die Person für ein Jahr äußerlich wie ein junger Mann oder eine junge Frau. Normale körperliche altersbedingte Einschränkungen bleiben bestehen. Danach (oder wenn der Gesegnete frevelt) setzt die natürliche Alterung wieder ein.

III Rahjas heitere Gelassenheit / P

Symbole und Gesten: Der Geweihte umarmt den Erkrankten und lässt ihn von seinen Erlebnissen berichten. Danach muss er mit einer Probe auf *Heilkunde Seele* den richtigen Weg erkennen wie er den Geist des Patienten erreicht.
Dauer: Die Behandlungsdauer beträgt üblicherweise 36 Stunden (die innerhalb einer Woche liegen müssen), wobei sich die Behandlungszeit um eine Stunde pro eingespartem Punkte bei der Heilkunde-Probe verkürzt
Auswirkung: Der Geweihte heilt einen Erkrankten von seinen Verwirrungszuständen und Traumata, indem er ihm mit der göttlichen Harmonie erfüllt und ihm so ermöglicht, sich seinen Ängsten zu stellen und seine Erfahrungen zu akzeptieren. Es ist nicht das Vergessen Borons, das dieses Ritual mit sich bringt, sondern Rahjas heitere Gelassenheit.

III Rahjas Fest der Freude /Z

Symbole und Gesten: Der Geweihte spricht ein kurzes Gebet zur Göttin und lädt sie ein, als Ehrengast an der Feier teilzunehmen. Dann umarmt er den Gastgeber und tanzt mit ihm über das Festgelände.
Dauer: 2 SR
Auswirkung: Diese Liturgie bewirkt in dem vom Geweihten durchtanzten Raum, dass es ein in jeder Hinsicht perfektes Fest wird: Selbst einfachste Speisen und Getränke erscheinen als Delikatessen, die Musik und Tänze sind wie von den besten Musikanten und Tänzern. Alle Anwesenden werden so mitgerissen und von Harmonie erfüllt, dass alle JZ-Proben um 5 erschwert sind.

IV Rahjas geheiligter Wein /P

Herkunft: Belhanka
Symbole und Gesten: Der Geweihte versenkt sich in Meditation und versetzt seinen Geist symbolisch in den Palast Rahjas auf Deren, den Haupttempel in Belhanka.
Dauer: 2 SR
Auswirkung: Das Gebet ruft den Kelch der Rahja herbei, der alle in ihn gegossenen Flüssigkeiten in gottgefälligen Tharf verwandeln. Wer über Wein oder Fruchtwein verfügt und ihn nicht als 'Grundlage' nimmt, der frevelt allerdings.

IV Khablas makelloser Leib /P

Symbole und Gesten: Der Geweihte liebkost den Erwählten und reibt den ganzen Körper mit Wein und Rosenwasser ab. Danach verbringen Geweihter und Gesegneter den Tag gemeinsam in einem Bad aus Stutenmilch und Rosenöl.
Dauer: 12 Stunden
Auswirkung: Durch dieses Mirakel lassen sich die äußerlichen Merkmale einer Person verändern, Narben, geringfügige Verstümmelungen und ähnliches verschwinden, so dass der Körper der Person wieder den ursprünglichen Zustand erhält (keine Veränderung der Eigenschaftswerte).

IV Rahjas wunderbare Empfindsamkeit /G oder P

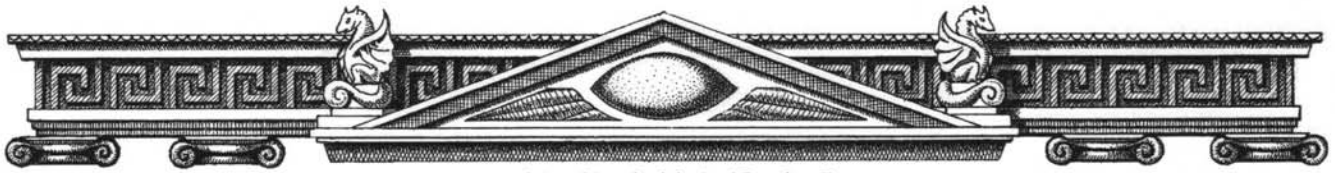
Herkunft: Tiefhusen
Symbole und Gesten: Der Geweihte bittet die Göttin um die Leihgabe des Levthansbandes, das er um die Handgelenke des Erwählten schlingt.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Das verschlungene Levthansband wiederholt (und verstärkt) unablässig den ersten körperlichen Sinneseindruck nach dem Anlegen bis zur Entfernung, sei es ein Kuss, ein Schlag, eine Liebkosung oder anderes. Dadurch sind ungeahnte Höhen der Empfindung möglich, da man sich mit allen Sinne auf dieses eine Erlebnis konzentriert.

IV Rahjas göttliche Ekstase /G oder P

Herkunft: Zorgan
Symbole und Gesten: Der Geweihte bittet die Herrin um höchste Ekstase. Dabei liebkost er sich oder die Person(en), denen die Ekstase zuteil werden soll.
Dauer: 2 SR
Auswirkung: Mittels dieses Liturgie ruft der Geweihte einen Rosendschinn aus dem Zorganer Rosengarten herbei, der dem Auserwählten seine geheimsten körperlichen Gelüste erfüllt und ihn für 12 Stunden in einem Rausch der Lust gefangen hält, nach dessen Ende der Gesegnete (auch als Laie) Entrückung erworben hat – und zwar für 36 Punkte (zusätzlich, wenn der Geweihte das Ritual auf sich gewirkt hat).

V Seele heilen, Besessenheiten austreiben /P

Herkunft: Fasar
Symbole und Gesten: Der Geweihte zieht sich mit dem Patienten zurück und versucht, hinter den



Ursprung der Erkrankung zu gelangen. Dann erbittet er von der Herrin die Leihgabe des Ersten Schleiers und bemüht sich, den beherrschenden Geist/Dämon zu verjagen, indem er ihn in einem künstlichen Rauschtraum des Erkrankten konfrontiert.

Dauer: mindestens ein Tag, manchmal länger, nach Stufe des Beherrschers

Auswirkung Eine erfolgreiche Heilung vertreibt den 'Besetzer', wobei der Patient sich noch an alles erinnern kann, aber im Einklang mit dem Geist der Göttin das Erlebte als Erfahrung zu schätzen lernt. Eine solche Behandlung ist immer mit einem großen Risiko für das Leben des Kranken und den Geist des Geweihten verbunden und sollte möglichst ausgespielt werden.

VI Rahjas Sinnlichkeit /G oder P

Herkunft: Fasar und Erkenstein

Symbole und Gesten: Der Geweihte oder Gesegnete legt die Kleidung ab und gibt sich den Elementen preis.

Dauer: 1 SR

Auswirkung: Unter dem Einfluss des Segens ist der Betroffene für eine Stunde körperlich unverwundbar und erleidet weder Schäden durch Feuer oder Wasser, Waffen oder Magie, während er zugleich alle Sinneseindrücke vollständig und sogar verstärkt erlebt. Dieses Ritual diente wohl der mahandischen Kirche zur Erfahrung besonderer Ekstase, aber auch zur Segnung ausgewählter Säbeltänzer.

Der Meister sollte die angerichteten SP dennoch bestimmen, da die sinnliche Erfahrung eines Schmerzes von mehr als 15 SP auch dem unverletzten Gesegneten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+SP abverlangt.

VI Rahjas wunderbare Verbrüderung /PPP

Herkunft: Joborn

Symbole und Gesten: Der Geweihte bittet in einem Gebet die heilige Dorlen um ihren Beistand. Dann stimmt er ein heiteres Lied an, mit dem er das Joborner Friedenslicht herbeiruft.

Dauer: 2 SR

Auswirkung: siehe bei Talismanen.

Die Symbolik der Rahjakirche

Die Darstellung der Göttin zeigt sie in den meisten Tempeln in einer der drei klassischen Formen, nämlich reitend (vor allem im Norden), tanzend (vor allem im Horasreich, Almada und Aranien) oder gefesselt (am ehesten im Süden). In ihrem Palast in Belhanka wird die Göttin thronend dargestellt. (Dazu kommt noch die mhanadische Darstellung der Radscha Uschtammar, die auf Nicht-Tulamiden verstörend wirkt: Nicht nur, dass sie vielbrüstig ist wie die Rahja von Teremon, sie ist auch durch einen Phallus ausgezeichnet. In ihren vier Händen trägt sie die Schale mit dem Feuer der Ekstase, den Gong, dessen reiner Ton die Harmonie aus sich selbst ist, den Speer, den man allgemein der Erkenntnis zuordnet, und die Geißel, die die Überwindung des Fleisches wie auch ihren Status als Göttin anzeigt – was aber auch aus ihren ausgebreiteten Flügeln erkenntlich ist.)

Der 'Kuss der Göttin': Ein sehr häufig anzutreffendes Symbol ist das der vollen, glutroten Lippen. Es ist der Kuss der Göttin und steht ebenso für diese universelle Geste der Liebe und Freundschaft wie für den Genuss des süßen Weines – in diesem Aspekt wird das Symbol manchmal mit einem symbolischen Tropfen dargestellt; ebenso verbreitet ist die Abbildung der Lippen, zwischen denen eine winzige Zungenspitze hervorlugt. Die Lippen der Göttin sieht man sowohl als Tempeldekoration wie auch als kleine Anhänger bei Geweihten und Gläubigen, ausgeführt aus buntem Kristall oder Emaille.

Viele Geweihte bevorzugen jedoch die älteste Darstellungsform gegenüber diesen künstlerischen Spielereien: Der echte 'Kuss der Rahja' ist der mit den geschminkten Lippen der Geweihten erzeugte Abdruck an einem Weinkelch oder auf der Haut des Gläubigen.

Sulvos Licht: Der rotglühende Stern Sulvo, das 'Auge der Stute' im gleichnamigen Sternbild, hat der Sage nach einst die Roben der Geweihten mit seinem Licht gefärbt. Auch heute ist das Symbol eines roten, meist zwölfstrahligen Sternes der Rahjakirche heilig, und in ihren Tempeln wird man rote Laternen finden, die an das Licht des Sternes erinnern sollen.

Der Tharf: Der gesegnete Wein der Rahjakirche wird nur beim Ewigen Fest im Tempel gereicht und kann eigentlich auch nur dort seine Kraft entfalten, doch auch wenn ein Fest unter freiem Himmel abgehalten wird, dann wird Tharf bereitet. Geschaffen durch den Heiligen Kelch der Rahja, ist das Getränk in der Lage, dem Trinkenden Schönheit zu schenken: Die Haut erwirbt einen samtenen Schimmer, Falten, Unreinheiten und Narben verschwinden und man erlebt und empfindet seinen Körper mit Wohlgefallen. Alle Sinneseindrücke werden voller wahrgenommen und man kommt der Ekstase näher.

(Es ist unnötig, hier Werte anzugeben, weil diese ganzen Verbesserungen eben keine Eigenschafts- oder Talentboni für normale Rollenspielproben mit sich bringen: Die vom Tharf jedem Trinkenden geschenkte zeitweilige Götternähe und Entrückung hebt den *regeltechnischen* Nutzen wieder auf.)

Übrige Symbole: Der Edelstein Rahjas ist der *Amethyst*; als besonders der Rahja verbundene Pflanze gilt neben *Rose* und *Wein* auch der *Rosenholzbaum*, doch wird ihm wenig Bedeutung zugemessen, die über den häufigen Gebrauch für allerlei hölzerne Gerätschaften und Verzierungen hinausgeht – 'heilig' ist das Rosenholz nicht zu nennen.

Dass manche Übersichten den *Zucker* zum Gewürz der Rahja erkoren haben, wird mit Humor wahrgenommen, und wirklich gilt Konfekt und Zuckerwerk als angemessenes Gastgeschenk beim Tempelbesuch, doch eine mystische Bedeutung gibt es nicht. Im Gegenteil, in früheren, weniger ernsten Zeiten war die angebliche Eignung von Zucker als Rahjaicum oder gar dämonenbannendes Mittel beliebt, um Novizen naszuführen oder den Aberglauben mancher Leute zu verspotten.

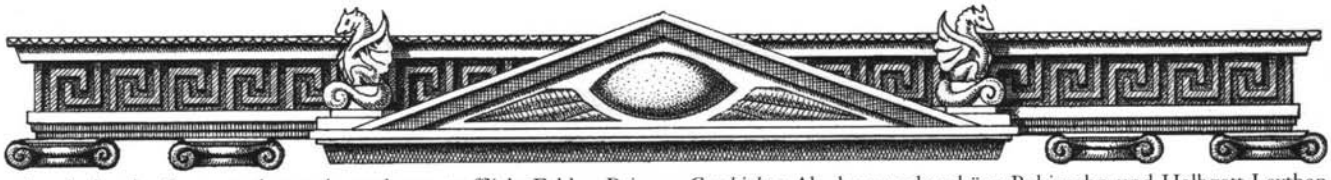
Andere klassische Symbole sind das *Glühende Herz* als Zeichen der Verliebtheit und die *Goldene Traube* als Symbol für Wein und Rausch.

Tracht der Geweihten: Die Dienerinnen der Liebe tragen leichte Kleider aus dünnem, fast durchsichtigem roten Stoff (am liebsten Seide), die entweder gerade schenkellang oder hüfthoch geschlitzt sind oder andere neckisch-verführerisch Merkmale besitzen. Männer tragen meist knie- oder knöchellange Hosen aus dünnem rotem Stoff und ein entweder sehr weites oder sehr enges Hemd – oder aber sie tragen eine rote Toga oder halten den Oberkörper nackt. Im Tulamidenland, besonders Aranien, ist auch bei beiden Geschlechtern die rote Seidenhose und die offene rote Brokatweste mit symbolischer Stickerei häufig. Als Schuhe werden je nach Wetter goldene Sandaletten oder rote Wildlederstiefelchen getragen.

Alveraniare, Heilige und ihre Reliquien

Die Himmelsrösser

Sulva ist die Stute der Rahja, Tharvun ihr Hengst. Die Namen stammen aus dem Tulamidya: *sulef* heißt 'Liebreiz' oder 'Schönheit', *taref* bedeutet 'Wollust'. Die beiden sollen die Stammeltern aller Pferde Deres sein; vor allem von Tharvun sagt man, er paare sich auch heute noch



mit verlockenden Stuten und zeuge besonders vortreffliche Fohlen. Beide Himmelsrösser werden oft in der Kunst dargestellt, häufig mit Flügeln. Der bei den Tulamiden populäre Ausruf *Challawalla!* bedeutet wörtlich 'Erhabene Stute!' und ist als Ehrung Sulvas oder auch Rahjas zu verstehen.

Khabla gilt nach herkömmlicher Tradition als der Mann, der Levthan gezeugt und ausgetragen hat; er wird zugleich als Bruder der Meriban (der Mutter Ifirns) bezeichnet. In Mhanadistan (aber auch bei den Novadis) hingegen gilt Khabla als weiblich und leibliche Mutter des Widdergottes; denn zumal die dortige Rahja auch mit Phallus dargestellt wird, ist es für die Tulamiden keine Schweirigkeit, dass eine Göttin einer Sterblichen ein Kind zeugt. In jedem Falle gilt Khabla, ganz gleich, welchen Geschlechts, als Schutzalveraniar der Schönheit und Lieblichkeit.

Heilige

Dorlen von Joborn war die Geweihte, die die Göttin um eine Ende des tobenden Kampfes zwischen Nostrianern uind Andergastern bat und die Joborner Verbrüderung hervorrief. Sie gilt als Spenderin der Harmonie zwischen Feinden.

Ascandear von Baburin war ein Gläubiger, der in solcher Liebe zum vollendeten Bild der Liegenden Rahja im Templ von Baburin entbrannte, dass er jeder anderen Liebe entsagte und seine Freude bis ins hohe Alter nur aus dem selig versonnenen Betrachten des Kunstwerkes gewann. Als Lohn für diese Hingabe schenkte ihm die Göttin jugendliche Schönheit bis zu seinem Tode und nahm ihn als Beschützer der Hingabe in ihr Paradies auf.

Die heilige **Rahjalina** ist eine frühere Geliebte der Göttin, die für eine unsterbliche Leistung bekannt wurde: Sie hat den Bosparanjer erfunden, diesen prickelnd-schäumenden Göttertrank aus edlem Wein.

Kaiser Valpo von Gareth wird von der Rahjakirche als Heiliger gerechnet, dessen heitere Gelassenheit nur von den nachfolgenden Kriegsherren, speziell dem grausamen Perval, missverstanden und verhöhnt worden sei. Im Besonderen gilt er als Patron der Brauer, Winzer und Zecher.

Heilige Talismane und Artefakte

Der Kelch der Rahja

Geschichte: Der Kelch der Rahja stammt angeblich aus dem Güldenland und wurde von den ersten Siedlern nach Aventurien gebracht. Als die Garether Bosparan stürmten, wurde der Kelch auf die Zyklopeninseln nach Teremon gebracht und aus diesem sicheren Asyl knapp hundert Jahre später wieder auf das Festland geschafft, wo nach einer göttlichen Erscheidung die Insel Paradisela im Norden Belhankas zu seinem neuen Stadtort erklärt wurde. Seitdem wird der Kelch jedes Jahr im Rahja an Bord der Galeere *Seestute* von Belhanka noch Teremon und zurückgebracht.

Gestalt: ein goldener, anderthalb Spann hoher Pokal mit einem Stiel in Form von umeinander geschlungenen Rebstöcken, deren Weinblätter sich um die Trinkschale schmiegen. Kostbare Amethyste in Form von Weinbeeren schmücken den Kelch.

Kräfte: Der Kelch der Rahja hat die Gabe, jegliche hineingegossene Flüssigkeit in edlen Tharf zu verwandeln, so dass überall dort ein Fest der Göttin gefeiert werden kann, wo der Kelch anwesend ist.

Das Levthansband

Geschichte: Als der wunderschöne Rahjasohn und Halbgott Levthan die Satuaria begehrte, erbat er sich von Hesinde eine Zauberfessel, die er noch verstärkte, indem er feurige Leidenschaft, wildes Begehren und göttliche Empfindsamkeit hineinwob. Dann überwältigte und band er Satuaria und zwang ihr seinen Willen auf.

Das Levthansband aber gelangte später auf unbekannte Weise nach Aventurien und schließlich in den Rahjatempel zu Tiefhusen, sein Geheimnis wurde jedoch erst im Jahre 29 Hal offenbar – zuvor war es einfach als 'die Rahjafessel' heilig gehalten worden.

Gestalt: Äußerlich gleicht dieses Artefakt einem teuren Gewandgürtel: Es ist aus roter Seide mit goldenen Stickereien, etwa anderthalb Schritt lang und zwei Finger breit. Die Stickereien wirken wie eine unbekannte Schrift, es ist aber keine Rahjasymbolik zu erkennen.

Kräfte: Das Levthansband hat die Kraft, sterbliche und selbst halbgöttliche Wesen zu fesseln und ihre Kräfte zu unterdrücken, solange es ihnen wie eine Fessel umgelegt (nicht notwendigerweise verknotet) wird. Das Opfer oder der Nutznießer fühlt während der Fesselung jegliche Empfindung, seelischer wie körperlicher Art, ins Unermeßliche gesteigert: Lust wird zur himmlischen Ekstase, Schmerz zur niederhöllischen Folter – die Verantwortung des Anwenders ist daher gewaltig. Daher wird das Levthansband in seinem Heimattempel zu Tiefhusen vor allem zur Novizenweihe gebraucht. Denn es kann dem Gläubigen besondere Momente der Göttinnennähe und Erleuchtung schenken, doch sind diese besonderen Erfahrungen offensichtlich nicht für den allzuhäufigen Gebrauch durch Sterbliche geeignet.

Das Liebeslicht

Geschichte: In Joborn trafen 860 v.H. die Kämpfer Nostrias und Andergasts aufeinander und fast hätte sich ein weiteres Gemetzel ergeben, wenn nicht die Rahjageweihte Dorlen ihre Göttin um Frieden gebeten hätte. Die unscheinbare Duftlampe der Geweihten strömte auf einmal himmlische Rosendüfte aus, die bei den Bewaffneten Angst und Hass schwinden ließen und Freundschaft erzeugten. Die nachfolgende Verbrüderung gipfelte in einer große Orgie.

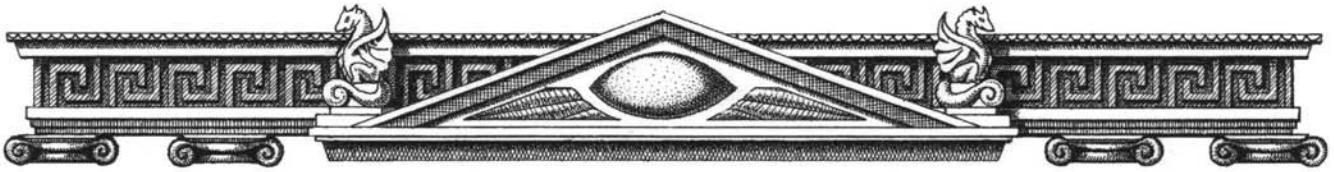
Das Joborner Friedenslicht war lange verschollen und wurde erst vor wenigen Jahren wieder entdeckt.

*Gestalt:*Ein unscheinbare irdene Duftlampe mit einer Schale, um ein Parfümöl aufzunehmen und einer Öffnung für eine Kerze oder ein Talglicht. An der Außenseite ist sie ungeschickt mit Rosenblüten verziert, die in den feuchten Ton gestempelt wurden.

Kräfte: Die wunderbar weitragenden Düfte des Liebeslichtes schenken denen, die sie wahrnehmen (Faustregel: 500 Schritt Umkreis), eine Gabe der Göttin: Freiheit von Verzagtheit, Angst und dem daraus geborenen Hass. Man fühlt Zuversicht und spürt die göttliche Nähe und Harmonie, so dass es spontan zu Verbrüderungen und Freundschaften kommt. Die Ähnlichkeit dieses Zustandes mit dem gutwilliger Betrunkener ist unverkennbar. Das Liebeslicht wirkt nicht gegen die Aggression bei Angreifern, die wie Untote nur von Befehlen bewegt werden oder die wie Meuchler der Hand Borons sicher in ihren Überzeugungen ruhen.

Der Erste Schleier

Geschichte: Eine alte, oft unterdrückte Legende der Tulamiden behauptet, dass sich der Göttinnensohn Levthan einst mit der Erzdämonin Belkelel eingelassen habe und von ihr festgesetzt worden sei; entweder in einem echten Kerker oder aber in Fesseln der Leidenschaft. Die göttliche Mutter Rahja sei daher in die Niederhöllen hinabgestiegen, ih-



ren missratenen Sohn zu befreien; doch an jeder der sieben Höllenpforten habe sie einen ihrer Schleier dem Torwächter überlassen müssen. Als sie nackt und wehrlos in der Domäne der Belkelel stand, habe ihr das aber erst ermöglicht, den Sohn zu befreien.

Gestalt: Was immer genau diese Sage bedeuten soll – in Fasar wird seit ewigen Zeiten eine hauchzarte Stoffbahn (?) von glutroter Farbe gehütet und bewahrt, die der Erste Schleier der Göttin sein soll.

Kräfte: Der Erste Schleier ist aus so dünnem Gespinst, dass er deutlich nicht von dieser Welt stammt – er gehört ins Reich der Träume und ermöglicht es einer Geweihten, die sich in diesen Schleier kleidet, in den Träumen einer beliebigen Person zu erscheinen

Der Zorganer Rosengarten

Dieses (zeitweilige?) Heiligtum der Rahja ist jüngst in der Stadt am Rande zum finsteren Oron entstanden, als bei der Einweihung einer herkömmlichen Lust- und Wandelgartens die schlummernden Dryaden der Rosenbüsche erwachten und die Feiernden in ihre lustvolle Umarmung zogen.

Der Platz dient den aranischen (und auswärtigen) Rahjagläubigen als Quell der Freude und Erquickung, denn selbst wenn es selten vorkommt, dass ein Rosendschinn (wie die Einheimischen die Geistwesen nennen) erwacht und einen Gast in seine Arme zieht, ist der Garten doch auch so ein freudiges Erlebnis für alle Sinne, in dem man seinen Kummer gut vergessen kann.

Orden und Laienbruderschaften

Der Orden der Säbeltänzer

Im Blut der Tänzerin kocht die Ekstase des bevorstehenden Kampfes. Der Kriegstanz dauert nun schon eine Stunde und hätte jeden anderen erschöpft, doch sie wird bald ins Gefecht tanzen, nichts als rote Farbe und das Blut der Feinde am Leib, und ihr Säbel wird ihr Gefährte im Tanz sein, den sie zu Ehren der Herrin Rahja aufführt. Seele und Körper werden im harmonischen Gleichgewicht sein.

Nach dem Gefecht wird die Tänzerin für die Herrin den zweiten Tanz vollführen, den der sich windenden Leiber. Einer ihrer Begleiter, der junge Beni Gareth, wirkt geeignet, doch wenn er das Gefecht nicht überlebt, wie sie befürchtet, wird sie einen der überlebenden Feinde auswählen. Sie ist erfahren genug, den Tanz auch mit ungeübten Gefährten zu leiten.

Hintergrund

Es gibt viele ungewöhnliche Orden im Tulamidenland, und einer davon ist die Gemeinschaft der Säbeltänzer: Sie betrachten den Kampf als Spiel schöner und athletischer Körper und verbinden Gewandtheit mit Waffenkunst, so wie Kunstfertigkeit ohnehin die größte Rolle spielt. Sie sollen entstanden sein, als sich vor Jahrhunderten einige Kämpferinnen des noch jungen Amazonenordens von der strikten Geschlechtertrennung abwandten und einem Stamm der Ferkinas anschlossen. Heute liegt ihre wichtigste Festung und Sitz ihrer Sheika in Erkenstein in Mhanadistan, wo sie immer wieder von den Novadis belagert werden – ohne dass diese die ekstatischen Kriegerinnen und Krieger bezwingen könnten. (Mehr zu diesem Hintergrund finden Sie in dem Abenteuer **Rahjas Herde**.)

Die Ordensleute sind mit wenigen Ausnahmen allesamt Laien/Akoluthen. Sie dienen in den Tempeln von Aranien und Mhanadistan als Wachen und Kulttänzer, doch in jüngster Zeit kann man sie auch vereinzelt im übrigen Aventurien antreffen.

Die Rolle der Säbeltänzerin

Immer wieder verlassen Säbeltänzer zeitweilig ihren Orden, um die Welt kennezulernen. Von den Sitten der Adelshöfe und Städte haben sie aber zu Beginn ihres Abenteurerlebens nur wenig Kenntnis. Eine Säbeltänzerin ist von bemerkenswerter Offenheit und ohne jede falsche Scham, wie sie in den Städten gedeiht.

Die rahjagefällige Mystik der 'Harmonie im fechtenden Körper' vereint Schönheitssinn und Gewalttätigkeit, und obgleich Säbeltänzer ihren Körper im Kampf ungehindert zur Schau stellen, sind sie doch alles andere als leicht zu haben – und wenn sie einem Werber nachgeben, wird der oftmehr Wildheit erleben, als er wollte: Wirkliche Bindungen gehen Säbeltänzer nur in ihrem Orden ein, und so bleibt jede andere Liebelei ein kurzer, aber intensiver Göttinnendienst, um zu Ehren Rahjas alle Gefühle intensiv auszukosten.

Spielen Sie einen Säbeltänzer als zugleich esoterischen und barbarischen Kämpfer, der Mystik und Wildheit verbindet und sich nie wirklich durchschauen lässt, so wie er selber auch die Finten der adeligen Gesellschaft nicht durchschaut.

Zitate

»Halalalalalalaaa, hai, hai, halalalalalalaaaa!«

»Du siehst gut aus. Lass mich deinen *zihrab* fühlen!«

»Der Kampf ist meine Kunst, der Säbel mein Instument. Die, die unter seiner Klinge fallen, sind wie Töne, die verklingen, wenn ihre Aufgabe im Lied erfüllt. Ah, ich wußte, dass du das nicht verstehen würdest.«

Kleidung und Waffen

Säbeltänzer tragen keine Rüstung und im Kampf nicht einmal herkömmliche Kleidung: Entweder kämpfen sie völlig nackt oder bedecken ihren Leib mit roten Malereien oder tragen weit flatternde Kleidung aus dünnem rotem Stoff, ohne Schutzwert (RS/BE 0/0). An den Füßen tragen sie rote Wildlederstiefel mit weichen Sohlen. Ihre Waffe ist der Amazonen- oder Reitersäbel, den sie auch vom Pferderücken aus verwenden.

Außerhalb des Kampfes tragen die meisten Säbeltänzer ihre weiten Gewänder, die mit großen Ärmellöchern und dem breiten, aber leichten Lendenschurz mehr enthüllen als verdecken.

Besonderheiten

Der Kampfstil der Säbeltänzer ist sehr rauschhaft-ekstatisch. Sie müssen daher stets Ausfälle (Attacke-Serien) versuchen, die bei ihnen die Form von scheinbar hypnotischen Tänzen mit der blitzenden Klinge annehmen. Während einer Attacke-Serie verbessert sich ihr AT-Wert um einen Punkt; und sie sollten auch dabei rege von angesagten Attaken und Finten Gebrauch machen. Andererseits ist ihnen der defensive Kampfstil verboten.

Säbeltänzer sind es nicht gewohnt, Rüstungen zu tragen und werden von ihnen mit dem vollen Wert behindert. Der Spieler kann sich zudem entscheiden, besonders die Beweglichkeit geübt zu haben und bis zu drei Punkte auf seinen Ausweichen-Wert addieren, wenn zugleich

genausoviel Punkte auf die BE gerechnet werden, sobald der Charakter auch nur einen Punkt BE hat. Dieser Bonus/Malus kann, einmal festgelegt, nur bei einem Stufenanstieg um jeweils einen Punkt verringert werden.

Voraussetzungen: MU 13+, CH 12+, GE 13+; GG 4–, JZ 5–
Startwert-Veränderungen zum Basistypus Amazone: *Infanteriewaffen* –1, *Linkshändig* +3, *Zweihändig* –2, *Körperbeherrschung* +2, *Reiten* –2, *Tanzen* +4, *Etikette* –2, *Fallenstellen* –2
Herkunft, Haarfarbe, Körpergröße, Lebensenergie: wie Amazone

Die Kriegerschule der Kavaliere Rahjas zu Belhanka

"Wer sind denn die?" Aufgeregt blickt das Kind zu den prachtvoll Gerüsteten mit ihren roten Mänteln und Helmbüschen hinüber, die auf ihrem Schimmeln einherreiten, die Stoßlanze erhoben. "Das, Alrik, sind Kavaliere Rahjas. Sie haben geschworen, die Diener der Schönen Göttin zu schützen."

Hintergrund

Die letzten Jahre haben gezeigt, dass auch dem friedfertigen freudvollen Klerus der Rahja vielerlei Gefahren drohen, denen nur mit Götterfurcht entgegenzutreten töricht wäre. Daher hat die Kirche eine in ihrer 'Heimatstadt' Belhanka existierende Kriegerschule offiziell anerkannt: Die Absolventen der Schule sind und bleiben zwar Laien, doch ist schon ihre Ausbildung sehr rahjabetont, und der Salon (und das Boudoir) sind ebenso ihr Revier wie der Turnierplatz und das Schlachtfeld. Sie sind ebenso berittene Krieger für Umzüge und Paraden wie wehrhafte Agenten für besondere Missionen, aber auch kultivierte Leibwächter, die auch auf Empfängen, Tanzfesten oder Turnieren (und selbst im Schlafgemach, wie viele meinen) an der Seite ihrer Schutzbefohlenen bleiben können, ohne sich oder sie zu blamieren.
Zum Studium zugelassen werden daher nur Schülererinnen und Schüler, die nicht allein körperliche Kraft, sondern auch die nötige Ausstrahlung mitbringen.

Die Rolle des Rahjakavaliers

Der Rahjakavalier hat gelernt, nicht nur verschiedene Waffenöle, sondern auch Weinlagen und Kunststile zu unterscheiden. Doch trotz aller erworbenen Schöngeistigkeit bleibt er ein Mann für den Kampf, der schnell und entschlossen zuschlagen kann, wenn es nötig ist, und wehe dem, der das vergisst. Spielen Sie den Rahjakavalier als gelassenen, aber selbstbewussten Charakter, dem die spöttischen Blicke seiner Standesgenossen wenig ausmachen – er weiß, was er kann, und bevorzugt es, wenn sich die anderen irren.

Die meisten Kavaliere spielen ein Instument und pflegen eine andere künstlerische Liebhaberei, vor allem aber sind sie (außer Dienst) keinem Techtelmechtel abgeneigt. Ein Rahjakavalier als Held sollte ohnehin einen Sonderauftrag haben, der ihm viele Reisen auf eigene Faust ermöglicht.

Zitate

»Ich kann Euch nicht zustimmen, dass die Musik dieser Torbenia der des Aldifreid überlegen sein soll. Sie beherrscht doch nur Bauernlieder, gerade richtig zum Trampeltanz.«
»Ich, Signorina? Seht mich als die geballte Faust im seidenen Handschuh.«
»Zurück, Bursche. Keiner bewegt sich!«

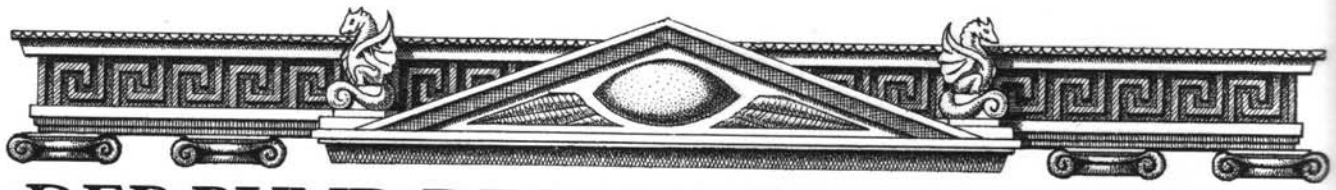
Kleidung und Waffen

Die formelle Paraderüstung ist aus allerlei Einflüssen zusammen gefügt, zugleich schützend wie körperbetont: Am Oberkörper sitzt ein Plattenharnisch oder Kürass, der ihre Muskeln (und, bei Frauen, auch die Brüste) genauestens nachzeichnet, am Unterleib tragen sie nur einen roten Streifenschurz und einen kurzen Rock. Dazu kommen Arm- und Beinschienen als Plattenzeug und der altertümliche Bronzehelm mit wehendem rotem Pferdeschweif und schützender Vollmaske aus Metall, die das ideale Antlitz wiedergibt; alles in allem bringt ihnen das Werte von RS 9, BE 6 ein.
Ihre traditionelle Waffe ist die tulamidische Dschadra oder Stoßlanze, die sie sowohl als Reiterlanze wie auch im Fußkampf verwenden. Ihnen wird auch beigebracht, den Gegner mit der Dschadra wie mit einem Kampfstab zu entwaffnen, wenn sie sie erst einmal meisterlich beherrschen (**Kaiser Retos Waffenkammer**, S. 26).
Auf Reisen und als Leibwächter bevorzugen Rahjakavaliere leichte, kurze Kettenhemden (und modische Kleidung, die sie darüber tragen können) sowie alltäglichere Waffen wie Reitersäbel oder Florett.

Besonderheiten

Der Rahjakavalier ist wie alle Krieger so gewohnt, Rüstungen zu tragen, dass sie ihn um einen Punkt weniger behindern.

Voraussetzungen: MU 12+, CH 11+, GE 12+, KK 11+; JZ 3–
Startwert-Veränderungen zum gewöhnlichen *Krieger*: *Infanteriewaffen* –4, *Schwimmen* –2, *Sich verstecken* –4, *Tanzen* +4; *Betören* +4, *Etikette* +4, *Menschenkenntnis* +1, *Wildnisleben* –2, *Götter und Kulte* +2, *Magiekunde* +1, *Mechanik* –2, *Rechnen* –2; *Heilkunde Wunden* –2, *Lederarbeiten* –2, *Musizieren* +2, *Singen* +2, *Gefahreninstinkt* +2
Herkunft, Haarfarbe, Körpergröße, Lebensenergie: wie Krieger



DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

»Als die Zeiten am dunkelsten waren, vernahm die Prophetin Illumnestra den Klang der Sphären, wurde erleuchtet und verkündete den Menschen Aventuriens die Kosmogonika – die Schöpfungssage der Welt Dere.«
—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, *312 v.H. vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt, seither Schulbuch des Neuen Reiches; Kaiser-Hal-Ausgabe, 1 Hal*

Wann genau Illumnestra ihre Kenntnisse über die Geschichte der Welt erlangte, ist nicht überliefert. Ebenso wenig ist bekannt, wann aus den Jüngern der Prophetin der Bund des Wahren Glaubens wurde.
Illumnestra beschrieb bereits – ohne ihre Namen zu nennen – eine Einheit der Götter, die erst deutlich nach ihr, im Zwölfgötter-Edikt Silem-Horas' offiziell anerkannt und als einzig wahr und verehrungswürdig für alle Zeiten als Zwölfgötter festgelegt wurde. Eine erstaunliche Tatsache ist zudem, dass der Hesindeheilige Cereborn schon zu Anbeginn der Güldenländer Siedlerzeit die gleichen Götter in den *Annalen des Götteralters* beschrieb. Es liegt nahe, dass der Bund einen nicht unerheblichen Einfluss auf den gelehrten Kaiser Silem-Horas, möglicherweise auch auf die frühe Hesindekirche, gehabt hat.
Der Bund des Wahren Glaubens fühlt sich allen Zwölfen verpflichtet. Seine Schwestern und Brüder (als *Illumnestraner*, *Mantrashianer*, *Oberfelser* oder im Volksmund auch als *Zwölfgöttergeweihte* bekannt) finden sich überall dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische oder Namenlose noch anhält. Auch die Illumnestraner sind nicht gegen die scheinbaren Widersprüchlichkeiten der Zwölfe gewappnet. Auch sie schwanken bisweilen zwischen Praios' und Phexens Idealen, wägen zwischen Rondra und Tsa ab. Daher scheinen sie bisweilen unentschlossen oder Stimmungswechseln unterworfen. Haben sie sich jedoch zu einer Entscheidung durchgerungen, setzen sie diese mit einer Entschlossenheit um, die der eines Praiosgeweihten gleicht, der einen Dämon austreiben will. Um keinem der Zwölfe zu wenig und allen gleich zu dienen, leben die Illumnestraner abwechselnd nach den Geboten einer Gottheit aus dem Zwölfkreis: An einem Tag ein stürmischer Liebhaber, am nächsten stolz wie Praios selbst, in der Praiosstunde kommt kein falsches Wort über seine Lippen, in der Phexensstunde listig wie ein Fuchs. Manch Illumnestraner trägt nicht genug Stärke in seiner Seele und erliegt der zwölffachen Bürde, indem er dahinsiecht, ein Kloster der Noiona aufsuchen muss, oder gar leicht zu verführende Beute für die langen Schatten der dreizehnten Macht wird.
Derzeit sind die meisten Illumnestraner im Osten Aventuriens, in den Heptarchien der Schwarzen Lande unterwegs; die Novadi-Mission ruht derweil. Viele Geweihte verschiedener Zwölfgötter, die nur in der Einheit der Kirchen eine Zukunft sahen, sind in den letzten Jahren dem Bund beigetreten, so dass seine Mitgliederzahl trotz großer Verluste nach wie vor bei 400 liegt.
Der Orden stellt viele Wanderprediger, die ebenso häufig auf den Marktplätzen der großen Städte wie in den Schänken abgelegener Weiler zu finden sind. Neben der steten Ermahnung an die Einheit der Zwölfe betreibt der Bund des Wahren Glaubens intensive Missionierungsarbeit, sei es bei den Waldmenschen, Novadis oder auch so hoffnungslosen Fällen wie Orks und Elfen. Dies kann durch Wanderprediger geschehen oder durch Unterstützung des Tempelbaus in entlegenen Gebieten – wie seinerzeit in der Grünen Ebene (siehe **Schatten über Travias Haus**), als der Bund seinen Baumeister Turundir, Sohn des Togomil mitsandte. Weitere Quellen: Zitate aus der *Kosmogonika* finden sie in **Die Götter des Schwarzen Auges**, S.7, 27–28. Mehr über das Ordenswirken in den Schwarzen Landen finden Sie in der Box **Borbarads Erben**.

Struktur und Hierarchie

Seit der Zerstörung des Klosters *Marano* im Orkensturm ist die Kirchenstruktur weitgehend mit der Hierarchie des Klosters *Mantrash'Mor* identisch.
Novizen: Novizen werden normalerweise im Alter von zwölf Jahren in den Orden aufgenommen. Gewöhnlich findet die Ausbildung in Mantrash'Mor statt. In den letzten Jahren haben sich jedoch Wanderprediger öfters Kindern angenommen, die ihre Eltern in einem der vielen Kriege verloren haben, und sie im Sinne des Ordens erzogen. In den Reigen der Novizen reihen sich ebenfalls die Kinder der Illumnestraner ein, denn auf Mantrash'Mor leben auch einige Bündler-Familien. Eine besondere Art eines verkürzten Noviziats treten Geweihte einer der zwölfgöttlichen Kirchen an, die dem Orden beitreten. Es dauert lediglich zwölf Monate.
Akoluthen und Priester: Geweihte und Nicht-Geweihte stehen gleichberechtigt nebeneinander. Das Ordensgewand und die gemeinsame Mission überdeckt alles vorher dagewesene.
Äbte: Jedem Kloster steht ein Abt oder eine Äbtissin vor, die sich insbesondere um die weltlichen Belange des Ordenshauses kümmern.
Erzäbtissin: Seit der Prophetin Illumnestra I. trugen alle Ordensoberen diese Bezeichung, die Rang und Name zugleich ist. Seit damals zählen wir erst zwölf Träger des Titels. Es heißt, die Götter gewähren jedem Ordensvorsteher 12 x 12 Jahre, in denen er nicht altert, dann aber binnen weniger Stunden dahinwelkt. Der Nachfolger der amtierenden Äbtissin wird durch eine Prophezeiung bestimmt, die sein Vorgänger noch zu Lebzeiten empfängt. Bisher waren die Erzäbte und -äbtissinnen alle verschiedene Geweihte eines der Zwölfgötter. Eine Legende berichtet, dass die kommende Illumnestra XIII. den Orden in seine finsterste Zeit führt. Eine Zeit, der mit Bangen entgegengesehen wird und die immer näher rückt.

Weihegrade im Bund des Wahren Glaubens

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize		schlichte, weiße Leinenkutte
Akoluth/Priester		schwarze Kutte, weißes Skapulier
Praetor	Abt	weiße Kutte, schwarzes Skapulier
Patriarch	Erzabt	weiße Kutte, schwarzes Skapulier

Kirchliche Persönlichkeiten

An der Spitze des Ordens steht Erzäbtissin und Fürstäbtissin **Illumnestra XII**. Selten verlässt die Rahjageweihte die Kammer der Prophezeiung; sie kümmert sich ausschließlich um die Ausbildung der Novizen und neue Missionsstrategien. Die Verwaltung des Klosters Mantrash'Mor obliegt dem südländischen Hesindegeweihten **Miron ab Djugan'Kaij**, der mit dieser Aufgabe nicht sonderlich glücklich ist und lieber in den Schwarzen Landen die Lehren der Zwölfgötter stärken

würde. Weitere bekannte Illumnestraner sind *Ancorium* (**AB 69**, S. 5), *Memento* (**Die Kaiserstadt Gareth**, S. 49), *Khorim Jenderen*, ein Bote der Illumnestra (**AB** 76, S. 12) und Schwester *Thalia* vom Zug der Edlen.

Der Orden und die Obrigkeit

Der Ordenssitz Mantrash'Mor liegt in der horasischen Signorie Oberfels-Mantrash (und keineswegs in der Signorie Mantrash), die schon seit Jahrhunderten von den Berîsacs im Auftrag der Illumnestra verwaltet wird. Der Titel einer Fürstäbtissin gewährt dem Oberhaupt des Ordens weitgehende Autonomie, denn sie ordnet sie lediglich der Horas unter. Trotz dieser Verflechtung in das horasische Reich bemüht sich der Orden erfolgreich um politische Neutralität. Er ist der Meinung, dass Staat und weltliche Herrscher sich den Zwölfgöttern und ihren Vertretern unterzuordnen haben. Aus diesem Grund hat sich der Orden auch – vergeblich – für eine Aufhebung des Verbots des Praios- und Phexglaubens in Mengbilla eingesetzt.

Mit dem Erstarken der Finstermächte im Osten Aventuriens wurde deutlicher, dass nur eine vereinte Vorgehensweise das Böse zu bezwingen half. Selbst alte Konflikte zwischen Praios- und Rondrakirche wurden beigelegt, und die Einheit der Kirchen führte zum Erstarken des Bundes des Wahren Glaubens, dem der Orkensturm einen hohen Blutzoll abverlangt hatte. Der Orden ist bei allen Kirchen hoch angesehen, und selbst ein nicht geweihter Illumnestraner wird mit dem gleichen Respekt behandelt wie ein Geweihter einer der Zwölfgötterkirchen. Insofern wird der Bund oft gebeten, in Kirchenzwisten zu vermitteln und zu schlichten. Oft genug ist er das einzige Garn, das die Kirchen beisammen hält.

Der Orden und das Volk

Auch das einfache Volk wird stets angehalten, die Gemeinschaft der Zwölfgötter zu bedenken. Die Illumnestraner sehen es nicht gerne, wenn ein Fischer zwar Efferd verehrt, die anderen Zwölfgötter jedoch vernachlässigt.

Die Symbolik des Bund des Wahren Glaubens

Als Symbol des Bundes gilt das *Dodekagramm*, ein zwölfzackiger Stern, dessen jede Zacken ein Symbol eines der Zwölfgötter aufweist. Es ziert oft die Tracht der Geweihten oder ihre Amulette.

Heiligtümer und Artefakte

Obwohl es zu den heiligen Schriften des Ordens zählt, ist der Zugriff auf das **Silem-Horas-Edikt** nur mit Genehmigung der Illumnestra möglich. Die von den Schülern Illumnestras I. niedergeschriebene **Kosmogonika** ist jedoch die wichtigste und heiligste Schrift des Ordens.

Kette der Zwölfgötter

Geschichte: Sie gilt als heiligstes Gut des Ordens. Eine Legende berichtet, sie sei das Band, mit dem die Götter das Zwölfgötter-Edikt Kaiser Silem-Horas' bestätigt hätten. Lange Jahre wurde die Kette im Praiostempel zu Neetha aufbewahrt, später nach Marano überführt und war seit dem Orkensturm verschollen. Das Amulett Borons wurde 24 Hal wiedergefunden.

Gestalt: Eine Kette mit zwölf Amuletten einer unbekannten, goldschimmernden Legierung. Ein jedes von ihnen zeigt das Bild eines der Zwölfgötter.

Kräfte: Als Ganzes, so sagt man, gibt die Kette dem Träger Macht über andere Menschen, selbst über große Entfernungen hinweg. Zusäzlich schreibt man einzelnen Amulett auch eine eigene Kraft zu. So wird dem Amulett der Tsa eine heilsame Fähigkeit angedichtet.

Einst sollen alle Teile eine überderische Wirkung gehabt haben, doch im Laufe der Jahrhunderte sind einige der Amulette aus dem Gefüge gelöst und durch Kopien ersetzt worden. Lediglich von einem der entfernten Amulette ist der Aufbewahrungsort bekannt. Das mit Delphinen und Walen verzierte Stück des Efferd ziert die Delphinkrone der zyklopäischen Seekönige. Dies war der Grund, warum man beim Verschwinden der Kette im Jahre 7 Hal keine Nachricht an den Seekönig sandte, obwohl man die Teile der Kette auf den Zyklopeninseln wusste. Man vermutete wohl, dass dieser versuchen würde, sich der anderen Amulette zu bemächtigen.

Regeltechnik: nach Belieben des Spielleiters

Ordenstracht: An der Tracht der Bündler erkennt man Tätigkeit und Rang: Wanderprediger tragen über schwarzer Kutte ein weißes Skapulier, Gesandte der Erzäbtissin und sie selber sind in weißer Kutte und schwarzes Skapulier gekleidet, Novizen tragen ein weißes Gewand aus grobem Leinen. Ein weiterer Bestandteil der Ordenstracht ist bei Geweihten ein zwölfzackigs Amulett, das oft einen Gwen Petryl in der Mitte trägt.

Klöster

Derzeit entsteht das neue Kloster **Göttertrutz** in der nordtobrischen Baronie Erlschwerd (Mark Drachenstein). Es wird der Ausgangspunkt für Ordensmissionen in den Schwarzen Landen sein.

Mantrash'Mor: Am Nordrand der Goldfelsen, hoch über dem Yaquirbogen, wo die Gugella einmündet, liegt das Urkloster des Bundes. Es ist das einzige Kloster, das nach der Blütezeit während der Dunklen Zeiten und der Zerstörung Maranos bestehen blieb. Der Name stammt vermutlich aus dem Tulamidischen: Mantra (Zauberformel, Hymne), Ras (Fund, Lösung, verfinsternder Sandsturm), Mor (Luftschloss, wundersamer Anblick).

Zum Gebiet des Klosters gehört die Signorie Mantrash, verwaltet von Archo-Defensor (Vogt) Vascal Berîsac de Mantrash, dennoch aus der Struktur des Horasreiches durch eine Sonderstellung der Illumnestra als Fürstäbtissin herausgehoben.

In Mantrash'Mor steht der einzige aventurische Tempel der Zwölfgötter. In den unterirdischen Hallen des halb in den Fels gehauenen Klosters leben und arbeiten die Brüder und Schwestern des Bundes. Sie studieren die Zwölfgötter und deuten auch nicht Offensichtliches als deren Wirken. Ungewöhnlich mag die Anwesenheit von Kindern scheinen,

Geheimnisse von Mantrash'Mor

Die in den Fels gehauenen Skriptorien des Klosters und geheime Kammern sind nicht nur älter als die Besiedlung durch die Güldenländer, sie bergen neben auserlesenen Schriften zum Pantheon der Zwölfe einige interessante Werke, deren schiere Existenz nur wenigen bekannt ist: Hier liegen noch Schriften des Blutkaisers Fran-Horas, versiegelte Dokumente Silem-Horas' und ketzerische Traktate aus der Herrschaft der Hela-Horas unter Verschluss. Die wertvollsten Schreiben sind jedoch eine Urschrift des *Silem-Horas-Edikts* und die Erstschrift der *Kosmogonika*.

doch einige der Bündler haben den Traviabund geschlossen und leben mit ihren Familien im Kloster.

Die Kavernen und Gänge des Klosters bergen einige interessante Orte, unter anderem die Gräber der Illumnestren und die Kammer der Prophezeiung, von der es heißt, dass hier Illumnestra erleuchtet wurde und dass man hier das Alter der Welt ablesen kann.

Das Monument der Zwölfgötter: Seit Jahrhunderten arbeitet der Bund in den Goldfelsen am größten Monument der Zwölfgötter: Nahe einer Stelle, wo sich heute die Grenzen des Neuen Reiches, des Horasreiches und des Kalifates treffen, prangen an den Feuersteinfelsen die Häupter der zwölf Götter, wenn auch bis heute erst Praios, Rondra, Efferd, Travia und Hesinde fertiggestellt wurden. Die Arbeiten am Götterbild Borons kommen infolge eines Streits über die Art der Darstellung zwischen den Boronkirchen von Punin und Al'Anfa nur langsam vorwärts.

Der 'Illumnestraner' bei Spielbeginn

Obwohl ca. 85 % aller Ordensmitglieder keine Weihe erhalten haben, kommt es bisweilen vor, dass sich Geweihte dem Orden zuwenden. Tritt ein Geweihter dem Bund des Wahren Glaubens bei, so behält er seine Stufe, Karmaenergie und Liturgien. Regeltechnisch wird er weiterhin wie ein Geweihter seines Gottes geführt. Diese 'geweihten Illumnestraner' sollten Sie nur im Ausnahmefall spielen und nicht zur Steigerung der Effektivität im Spielgeschehen.

Auflagen

Mit Worten und Taten gegen Zweifel und Unglauben zu fechten, niemals zu lange nach den Geboten nur eines der Zwölfe zu leben und zu handeln.

Zitate

»Die Gemeinschaft der Götter ist die Mauer, die uns schirmt, der Grund, der uns trägt, und die Frucht, die uns nährt.«

»Nieder mit dem unheiligen Freveltum der Schwarzen Lande. Wer von den Göttern abfällt, verwirkt sein Leben und seine Seele.«

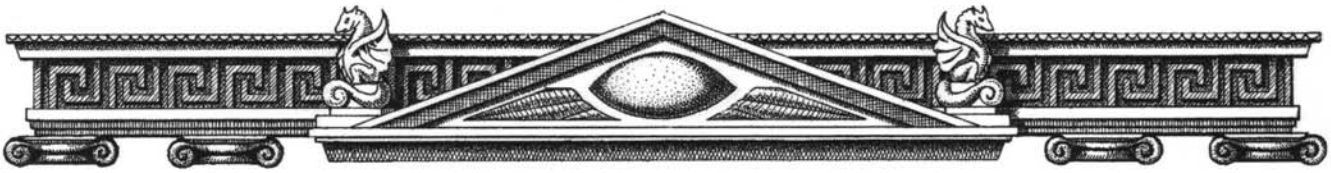
»Wenn du zu vierhundert Menschen predigst und auch nur eine Seele auf den Pfad des wahren Glaubens führst, so war deine Mühe nicht vergebens.«

»Im Namen der unteilbaren Zwölfe.«

Kleidung und Waffen

Da sie sich auf ihren Missionen oft ihres Lebens erwehren müssen, haben die Illumnestraner den Umgang mit dem Kampfstab gelernt.

Voraussetzungen: MU 12+, KL 11+, CH 11+
Herkunft, Haarfarbe, Körpergröße, Lebensenergie: Sofern Herkunft, Haarfarbe, Körpergröße und Gewicht nicht beliebig bestimmt werden, finden Sie in **GDSA** 86 eine Tabelle zum Auswürfeln.
KE erhält ein Illumnestraner jedoch nur, wenn er vorher Geweihter eines anderen Gottes war (s.o.).



WEITERE KIRCHEN DER ZWÖLFERGEMEINSCHAFT

Neben den anerkannten Kirchen der Zwölfgötter gibt es eine ganze Reihe von anderen Kirchen- und Ordensgemeinschaften, die allgemein als Teil der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft akzeptiert werden. Neben den Kirchen der Halbgötter, die als Kinder der Zwölfe gelten, gibt es darunter auch einige Gemeinschaften am Rande zur Sekte, die trotz sehr abweichender Lehren jedoch akzeptiert werden, weil ganz offensichtlich die Gottheit ihre Form der Verehrung ebenfalls gutheißt – so etwa die sehr eigenständige zwergische Verehrungsform Angroschs.
Im folgenden sind die verschiedenen Glaubensgemeinschaften in der Reihenfolge der 'Elterngottheiten' der Gottheit beschrieben.

Ucuri: Verkünder der Göttlichen Ordnung

Ucuri, dessen Symboltier der Falke ist, wird üblicherweise als der Erste Halbgott angesehen, denn es heißt, Praios schuf ihn mit einem "Es sei!" aus sich selbst, um ihn als Bote von Ordnung und Frieden nach den Gigantenkriegen zu den Sumukindern zu schicken – und Ucuri war es auch, der in allen Sphären die Neue Ordnung des Mysteriums von Kha verkündete.
Ucuri wird üblicherweise als aufsteigender und zum Himmel aufsehender Falke dargestellt. In dieser Form ist er auf einigen mittelreichischen Wappenbildern, aber auch als siegverheißendes Amulett zu finden – schließlich gilt sein Zeichen am Himmel, der Wandelstern gleichen Namens, nicht nur als Praios' eingesetzter Wächter über die Nachtstunden, sondern auch als Signum der Herrscher und Sieger. Und so ist auch der Falke mit dem Spruchband 'In hoc signo vinces' (in Purpur auf weißem, purpurumrandetem Tuch) die Standarte der Ucuri-Kirche.
Trotz des hohen Ansehens der Gottheit gibt es in ganz Aventurien nur zwei echte Tempel des Göttlichen Falken: die Kapelle des Ucuri in der Stadt des Lichts und den Stadttempel in Alt-Gareth. Zwar sind in vielen Praiostempeln auch Ucuri-Schreine zu finden, aber eine echte 'Geweihtenschaft' ist – bis auf die Tempelbesatzungen der vorgenannten Häuser – nicht vorhanden; stattdessen organisiert sich die Gefolgschaft des Praiossohnes in einem aventurienumspannenden Orden.

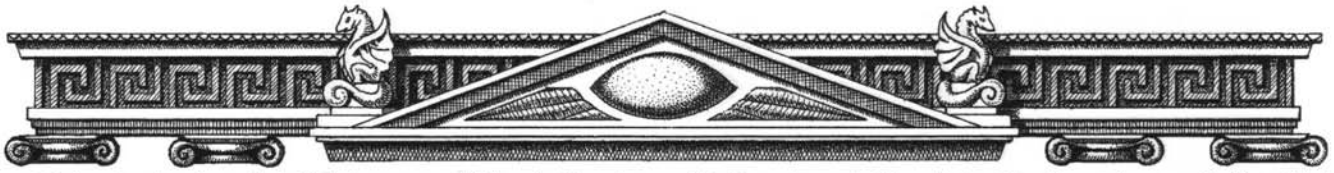
Die Ucuriaten: Orden des Goldenen Falken

Dieser kleine Praios-Orden (80 Mitglieder) beruft sich auf Ucuri in seiner Rolle als Verkünder der göttlichen Ordnung (die sich primär in Praios, dem Herrscher Alverans manifestiert).
Die Ucuriaten haben zwei Hauptaufgaben, denen sie sich mit Leib und Seele verschrieben haben: Sie stellen die zeremonielle Ehrengarde des Lichtboten und sie sind die offiziellen Herolde aller Zwölfgötterkirchen (primär natürlich der Gemeinschaft des Lichts). In dieser Funktion ist der enigmatische *Greif* ihr Hochmeister, dem als Marschallin die Hohe Verkünderin Falconia von Eslamsroden zur Seite (und damit dem Orden vor-) steht. Die einzelnen *Augen*, *Schwingen* und *Krallen* des Falken sind die einfachen Ordensmitglieder, die nach ihren Aufgaben *Observation von Unordnung* (Beratertätigkeit an Herrscherhöfen), *Verkündigung von Ordnung* (Herolde) und *Bewachung ordnender Kräfte* (Ehrengarden) so genannt werden, wobei ein Jeder und eine Jede für alle drei Aufgaben geschult ist.
Ihre Tracht ist eine weiße, bodenlange Robe (die des Hohen Verkünders ist golddurchwirkt) mit purpurnen Säumen, unter der ein vergoldeter, archaischer Harnisch getragen wird. Ein vergoldeter Flügelhelm und vergoldete Beinschienen komplettieren die Kleidung der Ucuriaten; zu ihrer Ausrüstung und ihren Standeszeichen zählen der geweihte, falkenköpfige Zeremonien- oder Heroldsstab, mit dem sie auch im Kampf die göttliche Ordnung verteidigen können, und die 'Goldene' Geißel, mit der Rüpel und Unruhestifter gezüchtigt werden können.
Das Ordenshaus der Ucuriaten ist die Kapelle des Ucuri in der Stadt des Lichts, doch finden sich die Niederlassungen des Ordens in jeder Stadt Aventuriens, die entweder einen Praiostempel oder mindestens sechs Tempel der anderen alveranischen Gottheiten beherbergt – auch, wenn die Niederlassung häufig nur aus einem einzigen Ucuriaten besteht. Einzig in Gareth oder im Gefolge einer zwölfgöttlichen Eminenz sind sie ein etwas häufigerer Anblick. Sie sind, egal wie sie auftreten (und das ist stets korrekt, höflich, aber doch entschlossen), sakrosankt, und ein Übergriff gegen einen Ucuriaten ist selbst für einen Kaiser ein schwerer Frevel.
Aventurische Ucuriaten sind (mit der Ausnahme der Novizen, einer Handvoll Akoluthen und weniger Laiendiener) stets Praiosgeweihte, auch wenn sie ihr Gelübde auf die Zwölfe als Gesamtheit abgelegt haben. Im Zuge der Zusammenarbeit der Kirchen der Zwölfe sucht die Hohe Verkünderin allerdings in den letzten Jahren Novizen auch aus dem Umfeld der anderen Kirchen, um speziell die Aufgabe des zwölfgöttlichen Botendienstes möglichst effektiv zu erfüllen.

Da sie entweder die Ehrenwache oder den Herold eines Praiosgeweihten stellen oder in dringlicher Mission zwischen den Tempeln der Zwölfe unterwegs sind, eignen sie sich nicht als Spielercharaktere. Ihre herausragenden Eigenschaften sind Mut und Charisma, ihre wichtigsten Talente *Peitsche*, *Speere und Stäbe*, *Reiten*, *Selbstbeherrschung*, *Bekehren/Überzeugen*, *Etikette*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Götter und Kulte*, *Rechtskunde*, *Sprachen kennen*, *Staatskunst*, *Fahrzeug lenken* und *Sinnenschärfe*.

Der Heilige Horas

Kaum ein Halbgott ist in seinem Ursprung so umstritten wie Horas – die Praioskirche betrachtet ihn als den Sohn des Ucuri und Enkel des Praios, während im Horasreich selbst eine andere Sichtweise vorherrscht: Der Heilige Horas gilt hier als Erzalveraniar, der allen Zwölfen



zugleich verbunden ist und als Gründervater und Schutzheiliger des ganzen Landes über allen anderen Heiligen steht. Ob er jedoch in seinem Ursprung ein gewöhnlicher Sterblicher oder von einem Gott gezeugt oder aber ein fleischgewordener Himmelsbote war, darüber schweigt auch das *Heilige Horarium*, in dem die Geweihten des Horasreiches sein Lob zusammengetragen haben.

Das Volk nennt ihn auch den *Erzheiligen*, der die Anliegen der Menschen vor den Rat der Götter trägt. Als Schutzpatron von Land und Volk verehrt ihn fast jeder Liebfelder neben seiner eigentlichen 'Hauptgottheit'; er gilt als Symbolfigur des goldenen Zeitalters und steht für Zufriedenheit und Harmonie – die Lehren der Astrologie und der Volksglaube kommen sich hier sehr nahe.

Den immensen Stolz auf die uralte Tradition des Heimatlandes findet man beim höchsten Adligen ebenso wie am Herd des Großbauern, und die ärmeren Schichten sehen Horas vor allem als Vertreter des goldenen Zeitalters, auf dessen Rückkehr sie hoffen.

Die beiden höchsten Feste der Horasverehrung sind *Horas' Erscheinen* am 7.Praios (gleichzeitig der Tag der mythischen Reichsgründung vor mehr als 2.500 Jahren – im Jahre 2485 vor Hal) und *Horas' Entrükkung*, die immer an jenem Markttag im Phex gefeiert wird, der auf den ersten Tag eines Monatsfünftel fällt. Daneben gibt es allerlei kleinere Feste bis hin zur *Vertreibung Fuldigors* am 27. Rondra, denn nach der Legende soll der Heilige den Alten Drachen aus seinem Domizil in den Goldfelsen ins Eherne Schwert verjagt haben.

Die Horasritter: der Horaskaiserliche Hausorden vom Heiligen Blut

In vieler Hinsicht ersetzt dieser Orden die nicht existierende Horas-Geweihtenschaft, denn zu seinen Aufgaben zählen die Lobpreisung des Heiligen und der Kaiserin, der Schutz der Monarchin und die Förderung der Treue gegenüber dem Horasiat, verbunden mit einer Verbreitung des Horasglaubens auf der Grundlage des Heiligen Horariums.

Zu diesem Zweck unterhält der Orden sogar in kleinen Städten und Dörfer kleine Häuser, die oft nur wenige Räume umfassen – doch an jedem Horastag hält hier der örtliche 'Ritter' im scharlachroten Talar eine öffentliche Zeremonie ab, bei der Lobeshymnen auf (die) Horas auf Bosparano rezitiert und predigtgleiche Ansprachen über den Glanz des Reiches, die Erhabenheit der Kaiserin und die Macht des Heiligen gehalten werden, begleitet von feierlichen Gesängen und Chorälen. Die Zeremonie ist so religiös, wie sie es ohne Erwähnung des Wortes Gottheit nur sein kann, und es ist offensichtlich, dass das horasische Volk diese Zurschaustellung von Macht und Prunk weit eher schätzt und bewundert als ablehnt.

In der Hierarche stehen über den dienenden Ordensknechten die *Horaspagen*, *-knappen*, *-rittern* und *-comture*. Der *Horasgroßcomtur* ist der faktische Ordensleiter, während der Titel des Ordensmarschalls bei Erzherzog Timor von Chababien liegt und Kaiserin Amene-Horas titular die Ordensgroßmeisterin ist. Näheres zum Orden finden Sie in **Fürsten, Händler, Intriganten** auf den Seiten 33f.

Die Gemeinschaft der Brüder des Blutes: die Kirche des Kor

Kor, der so viele blutige und blumige Beinamen trägt, dass man vermeint, von einem Erzdämon sei die Rede, gilt als Sohn Rondras und des Hohen Drachen Famerlor (dem Bezwinger Pyrdacors), den die beiden während eines neun mal neun Jahre dauernden Kampfes zeugten. In ihm vermischen sich das Schwarze Blut der Drachen und das Rote Blut der Göttin, aber während sein Blut wohl heiß ist, soll sein Herz ein kalter Karfunkelstein sein. Er gilt als höchster Streiter Rondras und unbarmherziger Wächter über das göttliche Wort.

Kor ist der Gott der Schlachten und des Blutvergießens, der Kampfeslust und des Kampfrauschs, und neben Söldnern und Gladiatoren haben auch Scharfrichter ihn zu ihrem Schutzpatron erhoben – und es stört sie wenig, dass nicht nur sein Bild und die ihm wohlgefälligen Taten, sondern auch sein Kult unverkennbar dem des *Kr'Thon'Chh* ähneln, dem Kriegsgott der altechsischen Leviatanim ...

Struktur und Hierarchie

Die kleine *Gemeinschaft der Brüder des Blutes*, der aventurienweit vielleicht 100 Geweihte und etwa 30 Novizen angehören, weist für eine quasi-militärische Gruppierung eine erstaunlich offene Hierarchie auf, an deren Spitze der *Richter der Neun Streiche*, der Herr des Fasarer Haupttempels steht. Die wenigen weiteren Tempel des Bruders des Blutes unterstehen einem Erzpriester, der hier Hauptmann-Geweihter, dort Sohn des Mantikors genannt wird (und noch einige phantasievolle Wortschöpfungen mehr). Der *Hüter des Kodex* (der Khunchomer Hochgeweihte) erhebt bisweilen Anspruch auf die höchste Würde, ebenso wie das Oberhaupt des Al'Anfaner Tempels, das die größte Gefolgschaft aufweist. Weitere Betstätten finden sich in Port Stoerrebrandt, Mengbilla, Kuslik und Thalusa.

Die Gemeinschaft kennt ein einjähriges Noviziat mit allerlei blutigen Prüfungen und Ritualen und besitzt auch eine kleine Gefolgschaft von Akoluthen, jedoch keine weiteren festen Ränge zwischen den Geweihten und den obengenannten Oberen.

Wenn sie einen eigenen Söldnerhaufen anführen, kommandieren die erfahrensten Geweihten ein Banner von 50 Kämpfern, jüngere Geweihte oder Akoluthen dienen als Adjutanten, Leutnants und Rottenführer.

Richtungen innerhalb der Kirche

Es gibt zwei große 'philosophische Schulen', die sich grob als die des 'Guten Kampfes' (Mystiker, Einzelkämpfer, Gladiatoren, oft auch Ferkinas oder walwütige Thorwaler und sogar einige Orks) und die des 'Guten Goldes' (organisiertere Kämpfer, Söldner, deren Anführer und Vermittler) einteilen lassen, die aber in der Kirche und den von ihr gestellten Söldnereinheiten wild durchmischt sind, so dass die Geweihten im Felde oft Schwierigkeiten haben, die verschiedenen Auffassungen zu einer effektiv kämfenden Einheit zu koordinieren.

Kirchliche Persönlichkeiten

Keine von bleibendem Einfluss, da der *Gevatter des Todes* die Geweihtenschaft gerne zu sich holt ...

Die Kirche und die Obrigkeit

Während die Rondrakirche im Laufe der Zeit den Richter der neun Streiche entweder als einen weiteren Meister des Bundes oder als einen Ordensgroßmeister angesehen hat, sieht sich dieser selbst durchaus als Erhabener und Anführer einer eigenen Kirche, was bisweilen schon zu gegenseitigen Bannflüchen geführt hat, doch wurden diese bald wieder aufgehoben.

Staatlich versucht der Kor-Kult Neutralität zu wahren, was aber bei

der großen Anzahl von Al'Anfanern in ihren Reihen nicht ganz einfach ist, aber immerhin dienen Kor-Geweihte auch den bornländischen und horasischen Kolonien. (Hier haben sie die Möglichkeit, auf ihre Kameraden zu treffen und sich im *Guten Kampf* zu messen.)
Wirklichen weltlichen Einfluss hat die Kor-Kirche primär durch die korgläubigen Söldnertruppen, namentlich die *Schwarzen Reiter* als Eliteschwadron der Tulamidischen Reiter in Fasar und natürlich den *Schwarzen Bund des Kor* (1 Regiment) und den *Orden des Schwarzen Löwen* (2 Banner Novizen und Akoluthen) in Al'Anfa, aber auch die *Ritter des Immerwährenden Kampfes*, die die Drachenei-Akademie zu Khunchom schützen.
Einige Anhänger Kors hatten sich in den frühen Tagen der borbaradianischen Invasion auf die Seite des Sphärenschänders geschlagen, doch geht man allgemein davon aus, dass sie den (naheliegenden) Versuchungen Xarfais erlegen sind.

Die Kirche und das Volk

Der Kor-Glaube ist von vielerlei (oft selbstgewählten) Mysterien umgeben, und so wundert es nicht, dass er nicht nur für den sinnsuchenden Kämpfer anziehend, sondern auch für die breite Masse des Volkes abstoßend wirkt, zumal sich selbst in der Rondrakirche hartnäckig Sagen halten, dass Kor gar nicht der alveranischen Götterwelt entstamme, dass er Borbarad die blutrünstigste Kampfzauberei gelehrt habe, dass sein Kult die Wiederkunft der Drachen vorbereite und dass er der Herr der Chimären sei.
Der Kor-Kult besitzt eigentlich nur in Südaventurien und in Mhanadistan eine wirkliche Anziehungskraft auf erfahrene Kämpfer – schon im Horasreich und in Almada (den Zentren des modernen Landsknechtswesens), aber auch in Aranien halten es die professionellen Kämpfer eher mit dem Herrn Phex.

Rituale und Liturgien

Kernelement aller Bitten, Gebete und Weiheformeln ist das Blut: Tieropfer oder das Blut des Geweihten selbst sind wichtige Gaben an den Söldnergott, ja sogar Selbstverstümmlung ist bisweilen gefordert. Roter oder schwarzer Rauch umwabert die Altäre (und zumindest ein entsprechendes Pulver führt fast jeder Geweihte mit sich). Ansonsten neigen alle Rituale dazu, laut und prahlerisch vorgetragen zu werden und die ganze Bandbreite der Beinamen Kors aufzuzeigen ...

Mirakel

Stoßgebete zur höheren Ehre Kors fördern die Eigenschaften MU, GE, KK und AT; alle bewaffneten Nahkampftechniken, die Talente *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Fahrzeug lenken (Streitwagen)* und die Berufsfertigkeiten *Anatom*, *Fleischer*, *Tätowierer/Bilderstecher* und *Waffenschmied*. Es ist dem Geifernden Schnitter ein Graus, die Sterblichen nach der Verlängerung ihres irdischen Daseins jammern zu hören, weswegen man mit einem Mirakel nur schwer die *Heilkunde*-Talente fördern kann, ebenso ist die göttliche Steigerung des *Gefahreninstinkts* für einen Korgeweihten, dessen Leben die Gefahr ist, eher zweifelhaft.

Die Liturgien

Die bekannten Liturgien zu Ehren Kors, namentlich *Donnerhall*, *Segnung des Blutes*, *Heiliger Befehl* und *Weihesegen der Waffe* ähneln denen der Rondrakirche (siehe S. 33), nur gehört hier stets ein Tieropfer (oder die eigene Verwundung) zur Vorbereitung der Liturgie, und rote Flammen oder roter Rauch begleiten jedes der mächtigeren Rituale zur Anrufung der Kräfte des Herrn der Neun Tödlichen Streiche.
Nur im Kult des Kor zu finden sind folgende Anrufungen, die beide – wie es sich gehört – für den Einsatz auf dem Schlachtfeld gedacht sind

I Neun Streiche in Einem /G

Der Geweihte stürzt sich, laut 'Neun für den Herrn der Tödlichen Streiche' brüllend, in den Kampf und begleitet jeden seiner Schläge, indem er von 'Eins!' bis 'Neun' hochzählt.
Dauer: Rezitation
Auswirkung: Der Geweihte ist für die Dauer eines Kampfes in der Lage, einen beliebigen Teil der angerichteten Trefferpunkte aus neun Schlägen 'aufzusparen' (also dem Gegner nicht zuzufügen, dieser muss jedoch mindestens 1 TP erleiden), um sie dann in einem mächtigen Schlag zu versammeln. Die Schläge müssen nicht direkt hintereinander folgen oder gegen denselben Gegner gerichtet sein, jedoch sind während der Konzentration auf die Neun Streiche keine weiteren Anrufungen möglich.

II Das Schwarze Fell durch das Rote Blut /G

Der Geweihte fügt sich selbst eine blutende Wunde (1W SP) am linken Arm zu und schüttelt diesen neunmal gegen den Feind, wobei er jeweils einen der Beinamen Kors ausruft.
Dauer: 10 KR
Auswirkung: Der Geweihte erhält für die Dauer eines Kampfes eine zähe und widerstandsfähige Haut, deren RS so hoch ist wie die Zahl der selbst zugefügten SP.

Symbolik der Korkirche

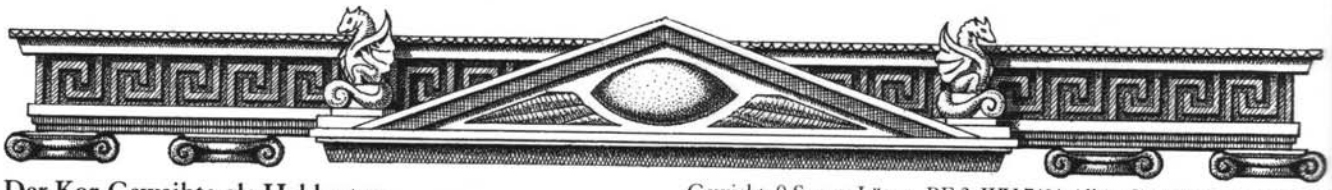
Kors farben sind das Schwarz des Todes und das Rot des Blutes, seine heilige Zahl ist die Neun (und die Opferung des zehnten Fingers und Gestik mit den verbliebenen neun sind ihm wohlgefällig). Als seine Symboltiere gelten der Mantikor (heraldisch: ein Löwe mit Drachenschwanz) und der schwarze Panther.

Alveraniare, Heilige und Reliquien

Kor werden zwar bisweilen Chimären und Mantikore als Gefolge zugeordnet, aber üblicherweise ist der Schwarze Panther ein 'Einzelkämpfer' ohne weiteres Gefolge. Der einzige Heilige des Kultes ist *Ghorio (Dorgulawend) von Khunchom* (um 700 v.H.), ein ehemaliger Rondrageweihter, der Stifter des Khunchomer Kodex, des Vertragswerks für Söldner und ihre Auftraggeber. Eine Walstatt, an der in Gutem Kampf viel Blut geflossen ist (Orkenwall ist ein gutes Beispiel aus neuerer Zeit), gilt vielen Korgeweihten als Wallfahrtsort.

Heilige Talismane und Artefakte

Der Kult kennt nur wenige heilige Gegenstände und Bücher, namentlich die *Urschrift des Khunchomer Kodex*, auf die auch die Heiligsten Eide abgelegt werden, und den *Schwarzen Speer*, eine vom Richter der Neun Streiche gehütete Waffe von gut vier Schritt Länge, die Kors Spieß Razhashthar darstellen soll, aber nach dem Dafürhalten derjenigen Kundigen, die die Waffe bereits gesehen haben, doch zeitlich 'etwas jünger' einzuordnen ist: als die geweihte Waffe eines Kr'Thon'Chh-Priesters vom Volke der Leviatanim ...
Einen Talisman (in dem Sinne, dass das Objekt eine Bilokationsfähigkeit besitzt) kennt die Kirche des Kor nicht.



Der Kor-Geweihte als Heldentyp

Korgeweihte kämpfen um des Kämpfens willen; sie haben die Verpflichtung, einen *Guten Kampf* zu liefern, d.h., alle Register der Kampfkunst zu ziehen, mit dem Gegner zu spielen, ihn 'häppchenweise' zu besiegen (wenn möglich, mit neun Streichen des rituellen Speers), dabei möglichst auch eigenes Blut zu vergießen – und schließlich zu triumphieren. Aus diesem Grund meiden Kor-Geweihte schwerere Rüstungen (üblich sind Kürass, Arm- und Beinschienen, Panzerhandschuhe und Helm im Gesamtwert von RS/BE 6/4), auch, wenn sie ihnen, speziell auf Kriegszügen, nicht untersagt sind.

Korgeweihte opfern vor einem guten Kampf regelmäßig ein wenig von ihrem eigenen Blut, indem sie sich eine kleine Wunde (1W6 SP) zufügen. Jeden Kampf, der ihnen kein Guter Kampf erscheint (also alle längeren Kriegszüge mit umständlicher Logistik, fremden Kommando-Hierarchien oder Plünderungsverboten), lassen sich die Geweihten auf Heller und Kreuzer nach den Buchstaben des Khunchomer Kodex mit Gold vergelten – und wehe dem Auftraggeber, der versucht, eine von Kor-Geweihten geführte Söldnereinheit um ihren Sold zu bringen: Das wird ein *Guter Kampf* ...

Kleidung und Waffen

Die Rüstung und Bewaffnung der Geweihten ist keineswegs einheitlich, und obwohl die mythische Waffe der Spieß ist, bevorzugen viele Geweihte die ihrem bisherigen Gewerbe vertrauten Söldnerwaffen.

(Ein ritueller Kor-Spieß ist eine zweihändig geführte Infanteriewaffe, die nicht geworfen werden kann, nur den Geweihten des Kor zusteht und folgende Werte aufweist: TP 2W+2, TP+ KK–15, 140 Unzen Gewicht, 9 Spann Länge, BF 3, WV 7/6.) Allen Geweihten gemein ist der blutrote Mantel, den entweder der schwarze Mantikor (universell), der schwarze Panther (Al'Anfa), der Korspieß (Fasar) oder das neunfach geschachte Feld (Khunchom) ziert, dazu ein geschwärzter Helm mit langem, dunkelrotem Helmbusch. Die meisten Korgeweihten tragen geschwärzte Rüstungsteile und alle, Männer wie Frauen, scheren ihr Haupthaar vollständig ab.

'Freundlichen' Hinweisen, dass ihre Farbwahl doch sehr an die der Borbaradianer erinnere, können sie übrigens ... sehr wenig Freude abgewinnen.

Voraussetzungen: Erfahrung auf kämpferischem Gebiet (mindestens Stufe 3); MU 12+, CH 12+, GE 12+, KK 12+, GG 4+; eine Nahkampffertigkeit muss mindestens 10 betragen

Talentsteigerungswürfe während des einjährigen Noviziats (anstelle eines regulären Stufenanstiegs): *Ringen* (2), *Speere und Stäbe* (9), *Körperbeherrschung* (2), *Selbstbeherrschung* (2), *Bekehren* (2), *Feilschen* (3), *Menschenkenntnis* (3), *Schätzen* (1), *Götter und Kulte* (2), *Kriegskunst* (2), *Rechtskunde* (3) sowie die Talente *Lesen/Schreiben* und *Rechnen* auf einem TaW von 4, falls sie es bislang noch nicht so gut beherrschen.

Besonderheiten: Zum Zeitpunkt ihrer Weihe erhalten Kor-Geweihte 12 KP, mit denen sie Mirakel wirken und Liturgien zelebrieren können; ein direktes Eingreifen des mitleidlosen Gottes, also ein Großes Wunder, ist aus keiner Zeit und von keinem Ort historisch belegbar. Kor-Geweihte erhalten einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz

Der Gottwal Swafnir

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

Ein Sohn entsprang dieser Liebe, vollendet sein Leib, kraftvoll wie Sturmwind, doch ernst wie das Meer. Da kam Reue ob Efferd, der Toten Tausend trauerte er, die Lebenden traf sein Blick. So hieß er den Sohn sie bewahren, sie lehren, den Fluten zu trotzen. Swafnir ward er geheißen, der da schweift durch die Meere, denn walgleich wurde sein Leib, wie ein Eiland so groß. Dem Hjaldi erschien er, beschirmend und weisend, und kundigen Rat obreichte ihm Swafnir.«

—Hjaldi-Lied, güldenländisch

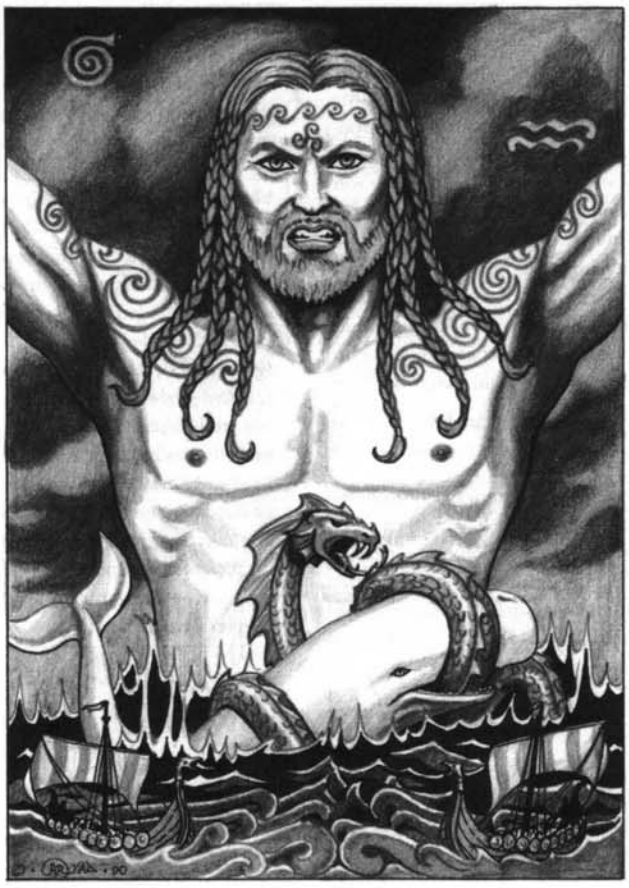
Seit frühester Zeit steht Swafnir dem Volk der Thorwaler bei: Er brachte ihnen die Kunst des Schiffbaus und der Seefahrt und lehrte sie die Kriegskunst. Er führte Jurga und die ihren an die Gestade Aventuriens. Er gilt als der große Bruder der Thorwaler, die sanfte Ifirn, seine Gefährtin, als die große Schwester dieses stolzen, seefahrenden Volkes. Er verkörpert die unbändige Kraft und stille Weisheit ebenso wie Fürsorge, Freiheit und den Mut, den Kampf über das Ende hinaus zu führen. Und die Hjaldi-Sage erzählt vom Kampf Swafnirs gegen Hranngar – und wenn der Gottwal siegt, werden Wellen die Welt überschwemmen und nur die, die gelernt haben, die Wellen zu bezwingen, werden dies überleben.

Die Kirche Swafnirs

Sie ist nur in jenen Gebieten vertreten, in denen zumindest eine Thorwaler Otta siedelt oder eine größere Gruppe Thorwaler sich als Söldner verdingt hat. Dort jedoch gehört sie als Selbstverständlichkeit zum alltäglichen Leben. So kleiden sich die Geweihten kaum anders als ein normaler Thorwaler, lieben aber besonders den Schmuck der Geschenke des Meeres. Nur zu besonderen Gelegenheiten werden der reich verzierte blauschwarze Kriegsmantel des Blauen Seetigers oder gar der aus Silber getriebene Swafnirhelm getragen. Ihre bevorzugte Waffe ist die Einhandaxt in Verbindung mit einem runden Schild, der stets einen weißen Wal auf blauem Grund zeigt.

Die Tempel Swafnirs sind große, langgestreckte Hallen, die typisch thorwalschen Jolskrimi, geschmückt mit Trophäen, Opfergaben und Gedenkstücken von Dutzenden von Generationen; der älteste und damit wichtigste ist in Olport zu finden. Die Tempel werden von zumindest einem Geweihten betreut, im Winter können es auch schon einmal zwei Dutzend sein, im Sommer jedoch findet man die meisten Geweihten auf der Wanderschaft zu Land oder – häufiger – zur See. Ihnen obliegt die Durchführung der Rituale, die Auslegung alter Gesetzestexte und die Teilnahme an den Dankesfesten in den Hallen Swafnirs als Geschichtenerzähler wie auch als trinkfeste Brüder und Schwestern der Thorwaler Gemeinschaft. Sie sind die Verkörperung der Thorwaler Seele, berufen in aller Regel durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine Vision. Auffallend ist ihr Hang zu tiefster Melancholie und Schicksalsergebenheit im Wechsel mit unerschütterlichem Mut und Ehrlichkeit, Lebensfreude und einem starken Gemeinschafts-

gefühl. Alle Geweihten zeichnen sich zudem durch eine hohes Maß an Selbstbeherrschung aus. Sie sind diejenigen, die die Swafnirkinder in ihre Obhut nehmen und den Walwütigen, den erwählten und gleichermaßen verfluchten Kindern Swafnirs, durch ihre Erziehung ein Leben in der Gemeinschaft überhaupt erst ermöglichen.



Eine Hierarchie innerhalb der Kirche gibt es kaum, auch wenn zu Swafnirs Thing ein Hohepriester bis auf Widerruf bestimmt wird. Diejenigen, die der Ruf Swafnirs ereilt hat, verbringen eine unbestimmte Zeit in den Tempeln oder begleiten einen wandernden Geweihten als Sucher Swafnirs, bis die Zeit ihrer Weihe gekommen ist. Aber immer bleibt er oder sie dabei ein freier Thorwaler mit allen Rechten und Pflichten eines freien Mannes oder einer freien Frau. Im Ansehen eines Geweihten gibt es hingegen deutliche Unterschiede – jeder Swafnir-Geweihte wird an seinen Taten und seinem Wort zu jeder Zeit gemessen. Und angesichts eines Hjaldi, einer Jurga, legendären Helden und Heiligen und der immer noch unbestrittenen, wenn auch inzwischen körperlich alternden Höchsten Priesterin des Swafnir Bridgera Karvsolmfara und des Seher und Erwählten des Swafnir, Jurge Swafnirsgredh, liegt der Maßstab für einen vor Swafnir und dem thorwalschen Volk geachteten und verehrten Geweihten äußerst hoch. Dass es allerdings kaum einen Geweihten gibt, der in den Augen der Thorwaler kein 'echter' Swafnirsthorwaler ist, liegt sicher daran, dass ein Geweihter seine Berufung sehr ernst nimmt und als Auszeichnung ansieht. Zudem wird auf Swafnirs Thing, einer in unregelmäßigen Abständen an einem gleichsam zufällig gewählten Ort stattfindenden Versammlung des größten Teils der Kirche Swafnirs, mit unvergleichlicher Härte über einen Verräter ihrer Gemeinschaft gerichtet. Die Todesstrafe ist die Regel.

Mirakel+: MU, IN, GE, KK, AT; unbewaffnete Nahkampftechniken, alle körperlichen Talente außer *Fliegen*, *Fischen/Angeln*, *Orientierung*, *Tierkunde (Meeresgetier)*, *Wettervorhersage*, *Geographie*, *Boote fahren*; Berufsfertigkeiten *Fischer*, *Schiffsbauer*, *Seefahrer*, *Tätowierer/Bilderstecher*, *Schiffszimmermann*

Mirakel–: *Etikette*, *Feilschen*, *Lügen*, *Rechtskunde*, *Staatskunst*, *Gefahreninstinkt*, *Stimmen imitieren*

Die Liturgien

Alle Ritualgebte der Swafnirkirche haben etwas unverfälscht thorwalsches, soll heißen kumpelhaftes an sich: Dem Swafnir wird klar gesagt, was man von ihm, dem Großen Bruder, erwartet, und wenn es gegen Feinde geht, etwa gar gegen die dämonischen Diener des Xarfai oder der Charyptoroth (letztere gern als Hranngarsbrut zusammengefasst), dann wird geflucht und geschimpft, was das Zeug hält, und die Erinnerung an Thorwaler Recken früherer Zeiten heraufbeschworen, die es dem Gezücht schon einmal ordentlich gezeigt haben.

I Gesegneter Fang /Z

Gesten: Der Geweihte bewirkt mit entsprechenden Worten der Glückwünschung eine höhere Fangausbeute.
Dauer: Gebet von 1Minute Länge, bis zum erfolgreichen Fang können allerdings mehrere Stunden vergehen
Auswirkung: Was sich allerdings in Netzen und Reusen findet, ist immer noch vom Zufall und der See abhängig, aber auf jeden Fall essbar. An Bord eines Expeditionsschiffes hat diese Liturgie schon etliche Ottas vor dem Verhungern bewahrt.

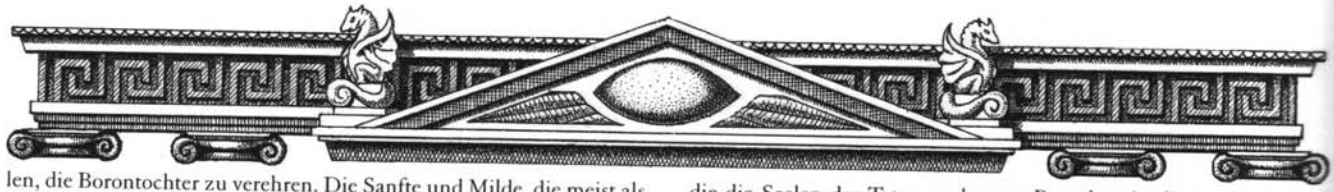
IV Gesang der Wale /PPP

Gesten: Der Geweihte ruft singend mit in das Wasser getauchten Händen einen oder mehrere Wale oder Delphine, eventuell auch eine ganze Schule von Swafnirs Geschwistern und Kindern herbei.
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Art und Verweildauer der Tiere unterliegt dem Meisterentscheid. Swafnirs Sendboten können die nächste Küste weisen, Schiffbrüchige an Land tragen oder auch in einem Kampf beistehen.

Ebenso kennt die Swafnir-Kirche die Entsprechungen zu den Liturgien *Donnerhall* und *Segnung des Blutes* der Rondrakirche (siehe S. 33) und *Segen des Plättlings*,*Gesang der Delphine*, *Bootssegen*, *Mannschaftssegen*, *Weihegesang der Heiligen Elida von Salza* und *Swafnirs Fluke* aus der Efferdkirche (S. 39f.), die – wenn auch mit thorwalsch unverblümteren Worten – dieselben oder sehr ähnliche Effekte wie das Wirken der Geweihten Efferds und Rondras hervorrufen

Marbo, Fürbitterin der Seelen

Sie besitzt keine Kirche im eigentlichen Sinne, stattdessen wird die Halbgöttin Marbo, die Tochter Borons und der Sterblichen Etilia, hauptsächlich von Boronpriestern verehrt. Die Marbiden (eigentlich der *Orden zur Sanften Ruhe*) sind demnach ebenfalls Priester des Boron, wie auch die Etilianer vom Orden zu Ehren der Heiligen Etilia. Trotzdem gibt es Tempel der Marbo, in denen die sanfte Tochter des Herren des Todes um Mitleid und Fürsprache angefleht wird – nämlich in Fasar, Al'Anfa und Arivor, und andere boronnahe Städte wie Punin und Rashdul besitzen zumindest große Schreine.
Es sind vor allem die Diener jener beider Orden, die sich berufen füh-



len, die Borontochter zu verehren. Die Sanfte und Milde, die meist als *weiße Taube* dargestellt wird, ist den Menschen so viel näher als ihr dunkler Vater, so dass sich die Gläubigen gerne an sie wenden, um Boron zu erweichen. Man bringt ihr ähnliche Gaben wie dem Gott des Todes – verbrannte Rauschkräuter, Weihrauch, Karneole, Granate – und nähert sich ihr in rauschhaften Trancezuständen, Traumvisionen und tiefen Gebeten. Ihr wird der blutrote *Granat* zugeordnet, der die Sinne den Geistern und Träumen öffnen soll und der als steingewordenes Blutopfer gesehen wird.

Im Namen Marbos pflegen die Priester Kranke an ihrem Sterbebett und geleiten sie in den sanften Tod ohne Schmerzen und Ängste. Bisweilen geschehen jedoch in ihrem Zeichen wunderhaft anmutende Heilungen längst verloren geglaubter Patienten, die Marbo aus ihres Vaters Griff hat lockern können oder deren Zeit einfach noch nicht gekommen war. Doch man ruft die Stille, die Blasse auch an, um der Vergangenheit zu huldigen, dem Althergebrachten und Traditionsbehafteten.

Darüber hinaus gilt die sanfte Marbo vielen als Meisterin der beiden Alveraniare Golgari und Bishdariel. Sie leitet die Seelen, die Golgari über das Nirgendmeer geflogen, Uthar eingelassen und Rethon gewogen hat, schließlich hinauf nach Alveran. Sie ist die Traumwächterin, die die Seelen der Toten zu kurzen Besuchen in die von Bishdariel gewirkten Träume der Lebenden geleitet, um diese zu beruhigen, zu ermahnen oder ihnen einen letzten Abschied zu gönnen. Sie ist die liebende Seite des Todes, geboren aus der Liebe zum Tod.

In den Landen der Tulamiden wird die Tochter des Todes weniger um Gnade angefleht als mit ihr kokettiert, ihr den Hof gemacht. Selbstmörderische Risiken nennt man hier 'Anbändeln mit Marbo', und nicht selten stehen Selbstmorde unter ihrem Stern. Bei den Novadis kennt man sie als Marhibo, die siebte Frau Rastullahs, die den von Rastullah gesandten Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz berührte. In ihrem Namen folgen bisweilen novadische Frauen ihrem toten Gemahl zu Rastullah, ein Wunsch, der nicht bei allen Stämmen respektiert wird und dessen Verweigerung zu stiller Todessehnsucht führt.

Erwähnt sei noch der Mythos, Marbo sei das erste der Kinder der Nacht, der borontreuen Vampire, da Etilia sie im Totenreich empfangen habe. Diese Kreaturen der Nacht und des Todes nähren sich zwar von menschlichem Blut, sollen jedoch ihrer mythischen Urmutter dienen und ihre Liebe zu den Menschen teilen. Von diesen Wesen soll es in Aventurien gerade einmal ein Dutzend geben, sie sollen die Tempel Borons und Marbos betreten können und sich sogar bisweilen ihren Priestern anvertrauen.

Die Bruder- und Schwesternschaft des Nandus

Nandus, der mitunter den Beinamen 'Hesindes Weisheit' trägt, gilt als Sohn der Hesinde und des Phex. Seine Aufgabe ist die eines Vermittlers des göttlichen Wissens und Überbringers der Einsicht, vor allem aber die des Schutzpatrons der (Volks-)Bildung. Es heißt, er habe den Menschen die Schrift, das Orakel und das Inrah gebracht.

Viel mehr als Hesinde, die in erster Linie Wissen sammelt, wird Nandus als handelnder Gott verstanden – hier schlägt wohl das Erbe seines Vaters durch. Für ihn existieren Wissen und Weisheit nicht als Selbstzweck, sondern als ein Weg zu höherer Erkenntnis: Sie erhalten erst dann Sinn, wenn sie auch eine praktische Verwendung erfahren.

Struktur und Hierarchie

Offensichtlich widerstrebt es der Nanduskirche, eine feste Hierarchie zu etablieren, und das nicht nur wegen der geringen Größe dieses Kultes (in ganz Aventurien etwa 100 Geweihte, jedoch im Horasreich etliche Akoluthen).

Es gibt momentan genau drei Nandus-Tempel in Aventurien: Der wichtigste steht in Vinsalt, die anderen in Methumis (ein Neubau) und Brabak, ansonsten gibt es in den größten Städten Aventuriens noch etwa ein Dutzend Schreine, meist innerhalb der örtlichen Hesinde- (und seltener Phex-) Tempel. Die Universität von Al'Anfa verehrt ihn zwar ebenso wie die Nandusschule von Methumis als Schutzpatron, dort existiert jedoch nur ein bescheidener und wenig beachteter Schrein in einem der Universitätsgebäude.

Es gibt zwar drei Tempelvorsteher, die jedoch nicht automatisch als ranghöher als andere Geweihte gelten, sondern hauptsächlich eine repräsentative Position bekleiden – die oft von erfahrenen Geweihten übernommen wird, die nicht mehr in der Lage sind, durch die Welt zu ziehen.

Nach außen hin ist Schwester Rumina vom Vinsalter Tempel die höchste Vertreterin des Kultes, intern werden Entscheidungen jedoch auf dem alle zwei Jahre in Vinsalt stattfindenden Konzil getroffen, bei dem sich bis zu 50 Geweihte treffen, ihre neuesten Erkenntnisse und Spekulationen austauschen und – darauf basierend – in langwierigen Debatten die neuen Lehrpläne aushandeln.

Dennoch ist es nicht so, dass es keinerlei Rangunterschiede zwischen den Geweihten gäbe. Vielmehr durchlaufen die Geweihten im Laufe der Zeit eine Folge sogenannter *Weihegrade*, wobei der Aufstieg jeweils nicht von bestimmten Prüfungen abhängig ist, sondern ein Zeichen des Fortschritts auf dem Weg zur 'göttlichen Einsicht' darstellt und damit nur möglich ist, wenn der Geweihte von sich aus bestimmte Erkenntnisse erhalten und Rätsel gelöst hat. Ob dies der Fall ist, wird von anderen hochrangigen Geweihten unter Heranziehung bestimmter Texte des *Liber Enigmarum Nandi* entschieden.

Die Geschwindigkeit des Aufstiegs in den Graden ist somit individuell sehr unterschiedlich und steht in keinem Zusammenhang mit den weltlichen Aufgaben des Geweihten. Da viele Erkenntnisse im Glauben nur im 'Erfahren', sprich Bereisen der Welt und dem Kontakt mit vielen Geschöpfen unterschiedlicher Art gemacht werden können, ist es keineswegs selten, dass wandernde Geweihte höhere Grade innehaben als die Tempelvorsteher.

Theoretisch soll es insgesamt 12 Weihegrade geben, wobei das Erreichen des höchsten Grades einer Verschmelzung mit dem Nayrakis, der höheren göttlichen Ordnung entsprechen soll. Bisher sind keine Sterblichen bekannt, die einen höheren Grad als 9 erreicht haben – wobei es heißt, sowohl Rohal als auch Borbarad hätten zuletzt Grad 11 erreicht. Dass der 12. Weihegrad dem Status von Nandus selbst entspricht, wird von der Hesindekirche energisch abgestritten, da daraus logisch gefolgert werden müsste, dass sich Hesinde auf Grad 13 bewegt – was ja wohl schwerlich akzeptiert werden kann.

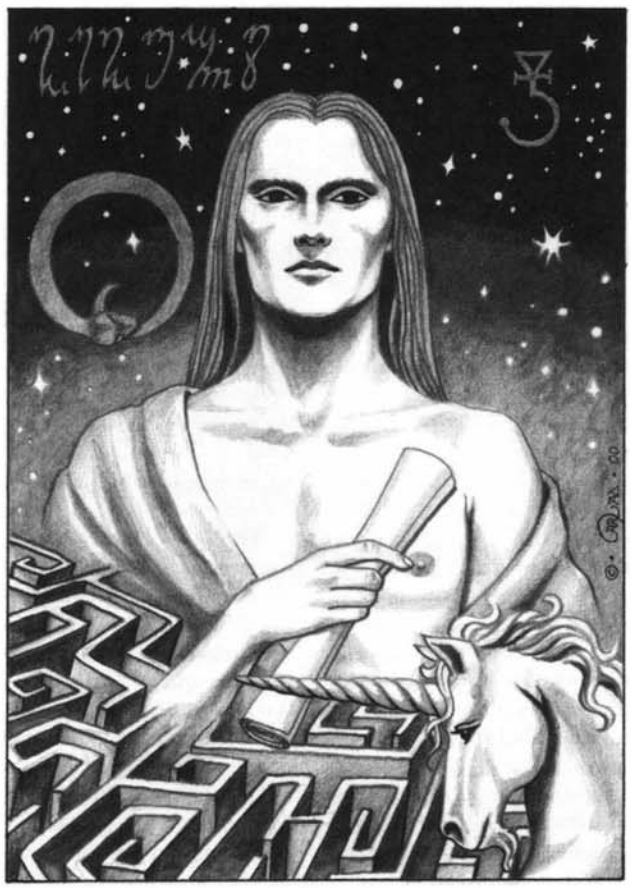
Richtungen innerhalb der Kirche

Zwar gibt es innerhalb der Nandus-Geweihtenschaft durchaus sehr widerstreitende Meinungen, aber für eine Aufspaltung in bestimmte Richungen ist die Geweihtenschaft deutlich zu klein. Außerdem verhalten sich die Geweihten anderen Meinungen gegenüber zumeist sehr

tolerant, entweder mit der Begründung, dass der Andere "die tieferen Einsichten noch nicht gewonnen hat, die ihn auf den richtigen Weg bringen würden", oder aber mit der selbstkritischen Annahme, dass man selbst noch längst nicht alle Geheimnisse entschlüsselt habe und deswegen vielleicht selbst nicht reif für die tiefere Wahrheit hinter den scheinbaren Fehlschlüssen des anderen sei. Aus letzterer Annahme heraus sind Nandus-Geweihte auch mitunter sehr interessiert und aufgeschlossen gegenüber Meinungen und Lehren, die andernorts als pure Blasphemie gelten ...

Kirchliche Persönlichkeiten

Die bekannteste Nandus-Geweihte ist die Vinsalter Tempelvorsteherin – und Quasi-Hochgeweihte – Schwester *Rumina von Bosparan*, die vor allem bei dem Damnatus wider Borbarad im Jahre 27 Hal auf dem Allaventurischen Konvent der Magie im Licht der Öffentlichkeit erschien. Wesentlich weniger bekannt sind Bruder *Lyleïcon di Phrÿgoros*, der greise Hochgeweihte von Brabak, der nur von Ahnungslosen für senil gehalten wird, und Schwester *Anghara saba Sathena* vom Tempel zu Methumis, die als eine der besten Kennerinnen unterschiedlichster und vor allem ausgestorbener Schriften gilt. Im Mittelreich etwas bekannter ist Bruder *Xerwolf Xandros vom Berg*, der sich dem Kampf gegen die Irrlehren des gefallenen Nanduskindes Borbarad verschrieben hat und der als hochrangiges Mitglied der KGIA gilt.



Die Kirche und die Obrigkeit

In keinem Reich wird die Lehre des Nandus wirklich gerne gesehen, wird doch in seiner Lehre die Herrschaft durch hohe Geburt durchaus angezweifelt. Vielmehr predigen seine Jünger die *Herrschaft der Fähigsten* – und das sind nicht zwingend die Angehörigen des Adels.

Auch die Volksbildung, der sich die Brüder und Schwestern verschrieben haben, wird keineswegs überall geduldet. Zwar hat sie gerade das Horasreich zu seiner jetzigen Blüte geführt, zum anderen "weckt sie beim Pöbel Begehr", was keinem Herrscher gelegen kommt. Außerdem treten Nandusgeweihte speziell im Horasreich als Pamphletisten auf, und ihnen werden intensive Verbindungen zum *Bund der Freidenker* und verschiedenen *Freiakademiker-Verbänden* nachgesagt.

Die meisten Nandusschwestern sind jedoch 'eher harmlose' Lehrerinnen an Praiostagsschulen, arbeiten in Druckereien oder als Schreiberinnen auf den Märkten.

Die Kirche und die Gläubigen

Seine größte Verbreitung fand der Nandusglaube in der Rohalszeit, in der auch die wichtigsten Heiligen dieser Kirche lebten. In den anschließenden Magierkriegen geriet der Kult weitgehend in Vergessenheit, wovon er sich später nur sehr langsam erholte. Aufgrund der doch sehr absonderlich klingenden Ideen und des vielerorts auferlegten Lehrverbots hat er bis heute außerhalb der großen Städte eine kaum nennenswerte Anhängerschaft, nur im Bürgertum des Horasiats erfreut er sich in jüngerer Zeit einer zunehmenden Beliebtheit. Dies liegt eben auch daran, dass der Nandus-Kult allen die gleichen Chancen einräumt, unabhängig von ihrer Geburt, wovon sich viele Bürger persönliche Vorteile versprechen. Dass dieser Vorteil keineswegs Ziel der Nandus-Anhänger ist und sein kann, erschließt sich erst bei einem höheren Weihegrad ...

Allerdings lehren die Nandusgeweihten auch nicht ganz so selbstlos, wie es manchmal erscheinen mag, denn Schüler, die sich nicht von sich aus lernbegierig zeigen, werden mit der Erkenntnis, sie seien "offensichtlich nicht reif für dieses Wissen" auch einfach aus dem Interesse der Geweihten gestrichen. Grundsätzlich haben sie aber ein Interesse daran, möglichst viele Menschen weiterzubilden, um die Menschheit(en) insgesamt der Vereinigung mit dem Nayrakis näherzubringen.

Nandus-Geweihte sind selten als flammende Redner auf Straßen und Plätzen zu finden, sie geben ihre Weisheiten lieber in kleinerem Kreise weiter. Allerdings pflegen sie mitunter auch gute Kontakte zu aufgeschlossenen Mitgliedern höheren Standes, was ihnen oft ermöglicht, unbemerkt hinter den Kulissen Fäden zu ziehen und so ihre Ziele zu erreichen.

Rituale und Liturgien

Viele Weiheformeln der Nandusgeweihten ähneln denen der Hesindekirche, jedoch verwendet die Nanduskirche meist verständliche Sprachen, wenn auch die Form der Ritualtexte ihren alttulamidischen Ursprung nicht verhehlen kann. Zu den Gesten siehe Symbolik.

Mirakel

Die Meditationsformel zur Harmonisierung der göttlichen Kräfte im Geweihten mit dem derischen Wirken lautet: *»Meister Nandus, Meister der Meister, stärke mein Wollen, mein Denken, mein Tun, auf dass ich ...«*

Nandus wohlgefällig sind Mirakel zur Förderung folgender Eigenschaften und Talente: KL, IN, CH, FF, Ausweichen; *Bekehren/Überzeugen*, *Etikette*, *Feilschen*, *Gassenwissen*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Schätzen*, *Pflanzenkunde*, *Orientierung*, *Tierkunde*, alle Wissenstalente, alle Handwerkstalente außer *Boote fahren*, *Fahrzeug lenken* und *Taschendiebstahl*, *Sinnenschärfe*; die Berufsfertigkeiten *Anatom*, *Apothekarius*, *Baumeister*, *Brettspiel*, *Geldwechsler*, *Gesteinskundiger*, *Glasbläser*, *Goldschmied*, *Gra-*

veur, Heraldiker, Hüttenkundiger, Instrumentenbauer, Kartograph, Krämer/Händler, Müller, Schiffsbauer, Schreiber, Schriftsteller, Drucker, Semaphorist, Feinmechanikus.

Nandus ist keine weltliche Tätigkeit so fremd oder widerwärtig, dass es dem Geweihten erschwert wäre, sie durch Harmonie mit der Göttlichkeit zu fördern.

Die Liturgien

Viele Weihehandlungen der Nanduskirche sind in ähnlicher Form auch aus der Hesindekirche (*Sicht auf Madas Welt, Blick an den klaren Himmel, Geschick aus den Sternen, Schrifttum der Ahnen, Unverstellter Blick, Aura der Form, Cereborns Handreichung, Schrifttum ferner Lande, Versiegeltes Wissen, Verbannung der unreinen Geister;* S. 56f.) oder der Phexkirche (*Händlerehre, Wundersame Verständigung;* S. 73f.) bekannt, wobei die Geweihten des Nandus jedoch natürlich ihre eigenen Gebetsformeln und Handzeichen verwenden.

Typische eigenständige Liturgien der Nanduskirche sind:

II Entzug von Nandus' Gaben /P

Symbole und Gesten: Dieser Nandusfluch erfordert ein kurzes Gebet, bei dem der Geweihte das Zeichen des Hohen Trigons schlägt.

Dauer: Rezitation: *»Meister Nandus! Meister der Meister! Siehe den Frevler, der Deine Gaben missbraucht. Siehe, wie er die Gaben Hesindes missbraucht! Siehe, wie er Phexens Gaben missbraucht. Lege Nebel um seinen Geist. Lege Ketten an seine Gedanken. Lege Steine auf seine Sinne. Siehe den Tor ohne Deine Gaben!«*

Auswirkung: Der vom Geweihten Verfluchte wird bis zum nächsten Sonnenaufgang mit Dummheit (KL–7, IN–3) und umnebelten Sinnen (TaW *Gefahreninstinkt* und *Sinnenschärfe* je –7) geschlagen.

II Eine Seite aus Satinavs Buch /G

Erfordert ein Weihegebet, bei dem der Geweihte sich intensiv darauf konzentriert, dass sich in der Sinneswahrnehmung, die er erhalten will, ein deutliches Zeichen der Anwesenheit der Göttlichkeit zeigt.

Dauer: Rezitation: *»Meister Nandus! Meister der Meister! Meister der Augen, der Ohren, der Nase, der Zunge und der Hände. Gewähre meinem [gewünschter Sinn] Bestand. Gewähre meinem Geist Festigkeit, auf dass er [das Bild/den Geruch ...] erhält. Gewähre, dass Satinav nicht [das Bild/den Geruch ...] verschwimmen lässt!«*

Auswirkung: Der Geweihte kann sich einen einzelnen Sinneseindruck in allen Details auf ewig einprägen (dazu legt er eine um 12 Punkte erleichterte *Sinnenschärfe*-Probe ab), egal, ob es sich dabei um den Blick auf eine Landschaft, einen Text, den Geschmack eines Getränks, den Geruch einer alchimistischen Mixtur oder die feinen Oberflächenstrukturen einer unbeleuchteten Relieftafel handelt. Der Moment, den er memorieren kann, dauert nicht länger als das Weihegebet selbst.

IV Hoftag der Sprachen G, viele P

Symbole und Gesten: Erfordert ein Weihegebet, das einmal in Bosparano gesprochen, dann in Ur-Tulamidya und schließlich in der vorherrschenden Umgangssprache wiederholt wird, wobei der Geweihte jeweils das Zeichen des Hohen und des Niederen Trigons in die Luft zeichnet.

Mirakelprobe: zusätzlich erschwert um halbe Anzahl derjenigen, die am Ritual teilnehmen.

Dauer: Rezitation: *»Meister Nandus! Meister der Zungen, Meister des Verstehens, Meister der Meister! Forme die Zungen, forme die Ohren. Forme alle Sprachen zu einer Sprache. Forme alles Verstehen zu einem Verstehen. Lass Sprechen und Verstehen eins sein. Lass unser Sprechen und Verstehen eins sein. Lass alles Sprechen und Verstehen eins sein.«*

Auswirkung: Alle Personen, die an diesem Ritual teilnehmen, sind in der Lage, sich ohne Sprachbarrieren mit den anderen Ritualteilnehmern zu unterhalten, so lange sie mit diesen an einem Ort bleiben. Die Wirkung hält längstens bis zum nächsten Sonnenunter- oder Sonnenaufgang an.

Symbolik der Nanduskirche

Die Farben der Nanduskirche sind Hesindes Grün und Phexens Grau; als das Symboltier Nandus' gilt das Einhorn. Beliebte Symboliken in Nandustempeln oder in nandusgefälligem Schrifttum sind neben dem Einhorn, dem Ouroboros und den Sternen noch Labyrinthe, magische Zahlenquadrate und andere Rätselbilder oder Versinnbildlichungen mathematisch-geometrischer Zusammenhänge wie des goldenen Schnitts oder des Odenius-Dreiecks. Besonders gerne gesehen sind Zeichen, die auf den ersten Blick profan aussehen, von Eingeweihten jedoch bei näherer Betrachtung als Rätselbilder von hoher und höchster Komplexität erkannt werden.

Nandus-Geweihte beherrschen fließend die Geheimschrift Nanduria, so dass die meisten von ihnen abgefassten Dokumente und auch Spruchfriese in den Tempeln in diesen Zeichen gehalten sind.

Übliche Handzeichen sind Kreis und Dreieck (deren Kombination ja auch das astrologische Zeichen für Phex bilden), wobei der Kreis das *Große Rätsel* genannt wird, während das Dreieck mit der Spitze nach oben das *Niedere Trigon* (mit Nandus an der Spitze), das mit der Spitze nach unten das *Hohe Trigon* (Nandus unten, Phex und Hesinde darüber) darstellen.

Gewandung: Nandus-Geweihte legen wenig Wert auf Prunkentfaltung, und so tragen sie meist nur eine einfache graue Kutte mit grünem Skapulier (Tempelgeweihte ein solches mit goldener Borte), ein grünes Stirnband mit silbernem Einhornkopf (Tempelgeweihte das aus der Hesindekirche bekannte Kopftuch) und einen einfachen Schlangen-Armreif (bei den reisenden Geweihten aus Silber, bei Tempelgeweihten aus Weißgold, bei der Vinsalter Hochgeweihten aus Mondsilber).

Alveraniare, Heilige und Reliquien

Reliquien und heilige Gegenstände gelten im Nandus-Glauben nur als Fokus oder Konzentrationshilfe, tragen also keine eigene göttliche Macht. Doch auch dies ist eine Erkenntnis, die eine gewisse Reife, sprich einen höheren Weihegrad erfordert. So wird beispielsweise die Suche nach dem Heiligen Strohsack des Nandus durchaus unterstützt – aber erst, wer von sich aus erkennt, dass der Strohsack als solcher völlig bedeutungslos ist und nur die Suche als solche einen Sinn hat, ist bereit für einen höheren Weihegrad.

Bis vor kurzem waren keine Nandus-Alveraniare bekannt, in jüngster Zeit setzt sich jedoch die Meinung durch, dass Rohal als solcher zu betrachten ist. Borbarad hingegen galt als Heiliger, bis ihm dieser Status im Jahr 27 durch das bekannte Damnatus aberkannt wurde. (In der offiziellen Darstellung hatte er einen sehr hohen Weihegrad erreicht, sich dann jedoch im Gegensatz zu seinem Bruder für den falschen Weg entschieden, woraus sich die Erkenntnis ziehen lässt, dass selbst eine große Reife nicht vor dem Fall bewahrt.)

Weitere wichtige Heilige sind *Niobara von Anchopal*, die als Sternen- und Sphärenkundige und Seherin gleichermaßen von Phex, Hesinde und Nandus begünstigt war, sowie *Thamos Nostriacus*, der in seinen Prophezeiungen sehr nandusgefällig vorging: Wer reif ist, zu verste-

hen, dem ist Erkenntnis gegeben; wer diese Reife noch nicht erlangt hat, der muss noch weiter nach Einsicht suchen.
Heilige werden allgemein als Vorbilder angesehen, nicht jedoch als Mittler zu den Göttern, denn die Weisheit kann ein jeder nur auf seinem eigenen, steinigen Weg erreichen.

Heilige Talismane und Artefakte

Da nandusgefällige Artefakte keine eigenständige Kraft haben, sondern nur dem Reifenden auf seinem Weg helfen können, gibt es keine heiligen Talismane oder Artefakte. Recht verbreitet sind hingegen Kultgegenstände, die als Erkenntnishilfen dienen, und sei es nur durch ein ihnen innewohnendes Rätsel.
Einen sehr wichtigen Stellenwert hat jedoch das heilige Buch, *Liber Enigmarum Nandi*. Was für den Nichteingeweihten wie ein wirres Sammelsurium kruder Texte, Zeichnungen und Rätselspiele wirkt, ist für den Nandus-Geweihten wichtigster Anhaltspunkt auf dem Weg zur höheren Reife. Denn nur wer sich intensiv mit Weisheit, Wissen und dem Anwenden davon auseinandersetzt, gewinnt die Fähigkeit, die Rätsel und Wahrheiten in den Texten zu erkennen und zu entschlüsseln. So gilt es auch als Sakrileg, einem anderen die Geheimnisse des Buches zu offenbaren, da nicht die Lösung entscheidend ist, sondern der Weg dorthin.
Abgesehen davon heißt es, dass nur mit dem höchsten Reifegrad alle Rätsel dieses Buches zu entschlüsseln wären – und da niemand diesen Grad erreicht hat, birgt es sicherlich noch zahlreiche Geheimnisse. Die Herkunft und der Autor des Buches sind ungeklärt, aber im Tempel zu Vinsalt soll es ein Exemplar geben, das teilweise in Nanduria, teilweise aber in einer sonst unbekannten Sprache verfasst ist und aus prähorasischer Zeit stammen soll. Das Wissen und die Einsicht, die aus diesem Buch gewonnen werden können, scheinen jedoch dem zu ähneln, was in den *Chroniken von Ilaris* niedergelegt ist ...
Ansonsten gelten zahlreiche Bücher unterschiedlichster Themenbereiche als wichtig, wobei zu fast allen bekannteren theoretischen Abhandlungen eigene Ergänzungskapitel (die sogenannten Nandus-Anhänge) existieren, in denen Hinweise zur Benutzung des Buches gegeben werden und die praktische Anwendbarkeit der Theorien diskutiert wird. Aus sich heraus 'heilig' sind Rohals *Gespräche*, die ja oftmals als Rätsel formuliert sind.

Der Nandus-Geweihte als Heldentyp

Höchste Pflicht der Nandus-Geweihten ist es, Wissen zu verbreiten, wo vordem Unwissenheit herrschte, auf dass ein jeder den gleichen Zugang zu Hesindes Gaben genieße. Das heißt, dass sie die freie Zeit, die sie nicht mit dem Sammeln von Wissen verbringen, dazu nutzen, ihr Wissen zu verbreiten und Hesinde, Phex und Nandus zu loben, sei es durch kostenlose Seminare in abgelegenen Dörfern oder in den Armenvierteln einer Stadt, sei es durch die Verbreitung von Flugschriften. Allerdings gilt es ihnen hierbei nicht als Pflicht, demjenigen das Wissen anzuerziehen, der es nicht will: Wer nicht reif dafür ist, den braucht man auch nicht damit zu überfordern.
Wenn Sie also einen Charakter spielen wollen, dessen Ansichten selbst für das Horasreich als zu modern gelten, ist der Nandus-Geweihte der richtige für Sie – Sie müssen allerdings damit rechnen, irgendwann von den Draconitern festgesetzt und außer Landes expediert zu werden. Anderseits kann ein Nandus-Geweihter mit seinen guten Beziehungen zum einfachen Volk und einigen Verbindungen 'nach oben' auch zu (umstrittenem) Ansehen gelangen. Außerhalb des Horasreichs sind Nandusgeweihte noch viel mehr 'Exoten' und haben mit noch mehr Restriktionen zu kämpfen ...

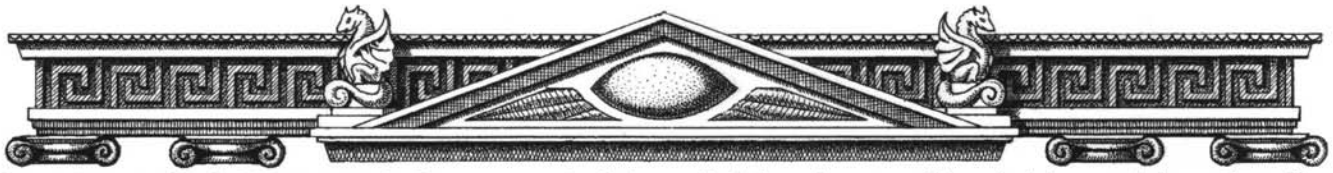
Kleidung und Waffen

Zur Geweihtentracht s.o.; ihr Recht auf die Verbreitung von Wissen, ihre Schriften und Lehrbücher verteidigen sie mit Verbissenheit, Fäusten, den (als modern, städtisch und bürgerlich geltenden) Zweililien – bisweilen sogar mit gezogener Balestrina. Den Umgang mit Rüstungen sind sie nicht gewöhnt (und demzufolge entsprechend behindert wie auch Hesinde-Geweihte).

Voraussetzungen: KL 12+, CH 12+, NG 5+, AG höchstens 4
TaW-Startwerte (auf der Basis der Hesinde-Geweihten): *Raufen +1, Speere und Stäbe +1, Schusswaffen (Armbrust) +2, Gaukeleien +4, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Zechen +1, Bekehren/Überzeugen +1, Feilschen +1, Gassenwissen +1, Lehren +1, Lügen +1, Menschenkenntnis +1, Pflanzenkunde –1, Alte Sprachen –1, Geographie +1, Geschichtswissen –2, Götter und Kulte –2, Kriegskunst +3, Lesen/Schreiben –1, Magiekunde –3, Rechtskunde –1, Sprachen –1, Staatskunst+3, Heilkunde Gift –1, Heilkunde Krankheit –1, Malen/Zeichnen +1;* Nandusgeweihte können zu Beginn zwischen den Berufsfertigkeiten *Drucker*, *Schreiber* oder *Schriftsteller* (auf einem TaW von 3) wählen.
Besonderheiten: Nandusgeweihte beginnen das Spiel mit 12 Karmapunkten. Sie erhalten einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz.

Mokoscha

Mokoscha gilt als Schutzgöttin der Reisenden und Händler, vor allem jedoch ist sie die wichtigste Göttin der Norbarden, die sie als Tochter Hesindes verehren. Ihr heiliges Tier ist die Biene, ihre wichtigsten Aspekte sind Fleiß, Hilfsbereitschaft gegenüber der Sippe und Reiselust, die darauf abzielt, aus der ganzen Welt die reizvollsten Fundstükke, durch ehrlichen Handel erworben, zusammenzutragen.
Im Mokoschakult ist die Biene nicht nur ein Symbol, sondern gilt in ihrer Gesamtheit des Schwarms als leibhaftige Manifestation der Göttin. Entsprechend konkret und volkstümlich sind die Glaubensriten. Der einzige Tempel Mokoschas steht in Festum, ansonsten wird die Göttin an Schreinen verehrt, neben denen sich die Bienenstöcke der einzelnen Norbardensippen befinden. Die sogenannte *Immenmutter* lässt den heiligen Stöcken eine rituelle Verehrung angedeihen: Am Prüfungsfest der Hesinde wird der Staub einer Schlangenspur vor das Flugloch gestreut, zum Erleuchtungsfest werden die Stöcke mit brennenden Kerzen umschritten und in den Korb selbst die Haare der Muhme eingeflochten. Je nach Sippe werden sie mal mit Milch bestrichen und mal mit Blumen geschmückt. Bei manchen Familien soll es Glück bringen, einen heiligen Stock einer anderen Sippe zu stehlen; andere sind davon überzeugt, dass man jeden Bienenräuber zum Widergänger machen kann, wenn man eine Faser des gestohlenen Stocks in eine Flasche packt und diese im Born versenkt.
Jede Norbardensippe sucht in regelmäßigen Abständen die heiligen Stöcke auf, um bei traditionellen Feiern den Met in Strömen fließen zu



lassen. Dann werden die Weissagungen der Immenmutter eingeholt, die die Zeichen Mokoschas zu deuten versteht: Sind etwa die Waben in der Mitte verbunden, weist das auf Handelserfolge hin, sind die Bienen unruhig, stirbt ein wichtiges Sippenmitglied. Die frisch Verheirateten müssen sich von den Bienen prüfen lassen, und auch von Todesfällen und dem Gang der Geschäfte wird den Tieren Bericht erstattet. Auch sonst glaubt man fest daran, dass Bienen gute von bösen Menschen unterscheiden können und darum Leichtsinnige, Trinker und Fluchende besonders häufig stechen. Wer es wagt, in ihrer Nähe zu streiten oder sie gar wegzuscheuchen, bringt der ganzen Sippe die Missgunst der Göttin ein. Beim Kauf eines Bienenstocks zu feilschen gilt als besonders verwerflich und wird nur noch davon übertroffen, sich die Tiere schenken zu lassen, denn das kommt einer offenen Missachtung gleich.

Ebenfalls als mokoschagefällig gelten Wachs, Met und Honig, der als Heilmittel und Grabbeigabe beliebt ist. Honig zu verschenken gilt bei manchen Sippen als sicheres Mittel, die Bienen zu besänftigen; nach Meinung der anderen soll es dazu führen, dass die heiligen Tiere beim Schwärmen durchgehen. Ob sich freilich hinter der Sage vom goldenen Zeitalter, da einst der Himmelshonig von den Bäumen tropfte, eine uralte Erinnerung an die tulamidischen Wurzeln verbirgt, bleibt Spekulation.

Mada, die Frau im Mond

Von den Elfen als größte der Lichtelfen verehrt, von den Nivesen als erster Mörder verflucht, von den Tulamiden und Almadanern, aber auch manchen Hexen, als Bringerin der Träume und der Magie angesehen, sind die Verehrungsformen der Hesindetochter Mada höchst widersprüchlich. Doch eine tatsächliche kultische Anbetung Madas findet man allein in Almada, Aranien und Mhanadistan.

Während man sie in Fasar in einem Tempel verehrt, der tags verschlossen wird und in den nur das Mondlicht Einzug hält, besitzt sie im Puniner Hesindetempel einen großen Schrein (sowie einen Tempel im nahen Ort Madasee). Nichtsdestotrotz verehren viele Almadaner die Mondgöttin als Tochter Phexens und Hesindes und sehen in ihr die Wandlerin in den Träumen, die des nachts Weissagungen und Gesichte schickt und über ihr Volk im Lande Al'Mada wacht. Die Ähnlichkeit einer mysteriösen Elfe namens Madalya Traumweberin ist unübersehbar.

Die *Schwesternschaft der Mada* dagegen ist ein Zusammenschluss von Hesindepriestern, Magiern und sogar einigen Hexen, wie man munkelt, die Mada als Befreierin der Magie ansehen. Sie durchbrach die Sphären, um den Menschen die Magie zu bringen und ihnen Erleichterung in ihrer Mühsal zu verschaffen. In ihrem Namen bemüht sich die Schwesternschaft um einen hilfreichen Einsatz der Astralkraft zum Wohle anderer, dient jedoch auch zum Austausch von Wissen und Zaubersprüchen.

Madaya war den Elfen die Erlöserin aus den weltlichen Krallen des Namenlosen. Sie gab ihre Wirklichkeit auf, um in die Wahrheit zurückzukehren, und träumt laut den Elfenliedern noch immer in den Salamandersteinen. Sie wird als *erste und letzte* der Elfen bezeichnet.

Eher gefürchtet denn geliebt wird *Mada der Mörder* bei den Nivesen. Er tötete die Kinder der Himmelswölfin Liska und beendete so aus Neid und Habgier das gemeinsame Leben von Bruder Wolf und Schwester Mensch. Die Wölfe heulen in Vollmondnächten sein Mal der Schande an, das auch die Menschen beklagen.

Ifirn, die milde Tochter Firuns

»Als der Wintergott die Meriban, die schwarze Blume der Wüste, erblickte, schmolz Sein Zorn und Er führte die Sterbliche als die Seine in Sein eisiges Reich. Und aus Liebe gebar Meriban Firun Seine Tochter: Ifirn, die Schwanengleiche genannt, denn Ihr Haut und Haar sind so weiß wie federweicher Schnee unterm mittäglichen Praios, und ihr Wesen ist warm und zugetan dem aufrechten Jäger und der mutigen Jägerin. Wo Firuns Zorn die fehlenden Menschen eisig strafend trifft, so ist sie die Mittlerin, die den strengen Vater milde zu stimmen vermag. Doch hüte dich, verderbter Frevler, deine Bitte an die Göttin zu richten, denn auch Sie folgt dem strengen Gesetz des göttlichen Vaters und weiß wohl in dein Herz zu sehen!«
—die Ifirnssage, erzählt von Iloïnen Schwanentochter, Tochter der Ifirn

Die Kirche der Ifirn

Ebenso wie der Kult des Firun wenig Wert auf prächtige Bauten legt, ist Ifirn als seine Tochter in der Weite des eisigen Nordens zuhause. Daher sind ihre Geweihten zumeist unter freiem Himmel zu finden. Der bedeutendste Tempel stand in Eestiva, doch hat das Schwarze Eis über das Schwanenhaus auf der einstmals blühenden Insel triumphiert. Die Schwäne sind fortgezogen, Geweihte gab es dort allerdings auch vorher nicht. Somit ist der Ifirntempel zu Olport das heiligst zu nennende Haus der Weißen Göttin. Dort hüten die Novizen und Priester um *Ifirniane Raskirsdottir* Ifirns Ewigen Eiskristall, doch ist die Tempelpraetorin selbst kaum in Olport, sondern fast immer auf der Wanderschaft durch den kalten Norden zu finden. Der hünenhaften Thorwalerin verdanken bereits etliche Menschen ihr Leben. Auch *Iloïnen Schwanentochter*, die als leibhaftige Tochter Ifirns und Enkelin des Himmelswolfes Reißgram gilt, kämpft nun mit dem Ifirnsrudel, einer Gemeinschaft aus Wölfen, Wolfsmenschen, Elf und Hexe, gegen die Schrecknisse des Nagrach-Eises und hat ihre Aufgaben als Vorsteherin des Festumer Wintertempels anderen Geweihten übergeben.

So ist eine Hierarchie im allgemeinen zwar vorhanden und beginnt bei den Novizen, steigt über Priester zum Tempelvorsteher, unter denen die angesehensten eben jene beide voranstehend erwähnten Frauen sind, verliert im Zweikampf mit der Natur, auf der Jagd und im Ringen gegen die dämonischen Gewalten aber beinahe jede Bedeutung. Auch gibt es etliche Jäger und Ifirnanhänger, wie auch die Mitglieder des Ifirnrudels, die in anderen Kirchen Akoluthen genannt würden. Vor Ifirn ist allein das Herz und die Tat bedeutsam und nicht der derische Rang ihres sterblichen Gefolges. Verehrt wird die Schwanengleiche in der Hauptsache von Jägern und Jägerinnen, die sie als Mittlerin für ihren strengen Vater Firun anrufen. Aber auch der im Norden Reisende wird sich um Schutz auf seinem Weg und in Notlagen zuallererst an die Weiße Göttin wenden.

(Zu den Ifirngeweihten Ifirniane und Iloïnen können Sie weitere Informationen in der Box **Thorwal** bzw. in der Box **Rauhes Land im hohen Norden**, in der **WunderWelten 42** und im Abenteuer **Sumus Blut** finden.)

Das Wirken der Geweihten

Rituale und Liturgien werden fast ausnahmslos unter freiem Himmel gewirkt. Es gibt Rückzugsorte, die gleichermaßen Firun heilig sind und häufig heckengeschützte kleine Haine darstellen, an denen manches hilfreiche Wunder leichter zustandekommt. Eine schwanenweiße, unberührte Schneedecke bietet sich zudem an, das Zeichen der Schwanenflügel zu ziehen (mit nackten, gespreizten Fingern gleichzeitig links und rechts vor dem knieenden Geweihten). Alle Gebete und Liturgien werden entweder völlig stumm oder, in Anwesenheit anderer Gläubiger, leise gesprochen, so dass sich das Rieseln des Schnees und die Stimme des Nordwindes in Gedanken und Worte weben können.

Mirakel+: IN, CH, GE; alle körperlichen Talente, alle Natur-Talente, *Gefahreninstinkt*, *Prophezeien*, *Sinnenschärfe*, *Eissegler fahren*, *Hundeschlitten fahren*, *Skifahren*, Berufsfertigkeiten *Falkner*, *Gerber/Kürschner*
Mirakel–: keine

Die Liturgien

Es ist den Ifirngeweihten möglich, einige der Ritualgebete der Firunkirche (S. 64) zu vollziehen: *Norden finden*, *Eisige Zuflucht*, *Sicheres Wandern im Schnee*, *Eisbrücke*, *Winterschlaf*
Die folgenden Rituale sind der Ifirnkirche zu eigen:

II Tier-Empathie /G

Gebet: »Leben in Ifirns Hand, Bruder/Schwester meiner Seele, offenbare mir dein Wollen und Fürchten! Fürchte nicht die Jagd und vertraue meinem Wort und lass mich in deine Seele blicken!« Hierzu nähert sich der Geweihte einem Tier, bis es ihn bemerken muss, wenn er diese Worte leise spricht.
Dauer: so lange die Annäherung und das Aussprechen dauert, die Wirkdauer richtete sich nach Wildheit des Tieres (Meisterentscheid).
Auswirkung: Blickt das Tier den Geweihten an, besteht für einige Augenblicke eine Verbindung zwischen Mensch und Tier, die den Geweihten die Gefühle des Tieres erkennen lässt. Ein kurzer Einblick in die Gedankenbilder ist möglich, stellt sich aber nicht immer ein. Es versteht sich von selbst, dass das Tier vor einer Jagd nach dieser Liturgie einen deutlichen Vorsprung erhält.

IV Tiersprache /G

Gebet: »Geschöpf des Winterlandes, Gefährte, Beute und Jäger! Fürchte nicht meine Jagd und vertraue meinem Herzen! So wie Ifirn unsere Worte dem strengen Herrn Firun zu Gehör bringt, auf das er die Sterblichen versteht, so höre und verstehe durch die Gabe Ifirns meine Worte an dich und sprich mit mir!«
Dauer: 1 SR
Auswirkung: Auch wenn es hier um 'Sprache' geht, ist eine lautlose Verständigung gemeint und wird auch die Liturgie nicht ausgesprochen. Der Geweihte muss sich zu dem Tier in Rufweite befinden und sich ihm bemerkbar machen. Gelingt die Liturgie, so wird sich das Tier ihm nähern und eine Verständigung wird möglich. Das Tier wird sich dabei je nach natürlicher Intelligenz mitteilen können. Wenn es ein Anliegen des Geweihten verstehen soll, muss dieses einfach sein. Antworten auf Fragen nach örtlichen Gegebenheiten sind meist leicht zu erhalten, einen Auftrag wird ein wildes Tier nur in den seltensten Fällen begreifen und/oder ausführen. Der Geweihte beherrscht die 'Tiersprache' mindestens 1 SR lang, nach Meisterentscheid auch einige SR länger.

V Schwanengestalt /G

Symbole und Gesten: Der Geweihte zieht sich an einen einsamen Ort zurück und versenkt sich in stumme Meditation. Schwanenfedern, eine Figurine oder die Betrachtung eines Schwanes können hierbei sehr hilfreich sein.
Dauer: 1 Stunde
Auswirkung: Gelingt die Einstimmung, fühlt sich der Geweihte bis zum nächsten Sonnenaufgang wie ein Schwan und erhält die Fähigkeit, sich mit Schwänen zu verständigen, zu schwimmen, ohne seine Kleidung mehr als oberflächlich zu durchnässen, zu fliegen und sich wie ein Vogel zu orientieren. Dabei behält der Geweihte seine menschliche Gestalt, verliert aber seine menschlichen Verhaltensweisen, seine Sprache und Fingerfertigkeit und handelt eher intuitiv als überlegt, sein Charisma steigt gegenüber Firun- und Ifirngläubigen um +8. Für einen Betrachter wirken Haar und Kleidung wie Gefieder, wobei dies als natürlich empfunden wird.

Mythen der Ifirnskirche

Das Nordlicht, heiliges Zeichen der Ifirn

Das Nordlicht gilt als Ifirns Segen, dessen bunte Lichtbänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Die Deutungen des Himmelsphänomens sind zahlreich. Insbesondere gelten unterschiedliche Formen den einzelnen Silberschwänen, den Kindern Ifirns, zugehörig. Sagen des Nordlandes erklären es als den Widerschein von Ifirns silbernem Schlitten und der vier Silberschwäne, die ihn ziehen, oder als die Wiederspiegelung des Polardiamanten.

Die Silberschwäne, das Gefolge Ifirns

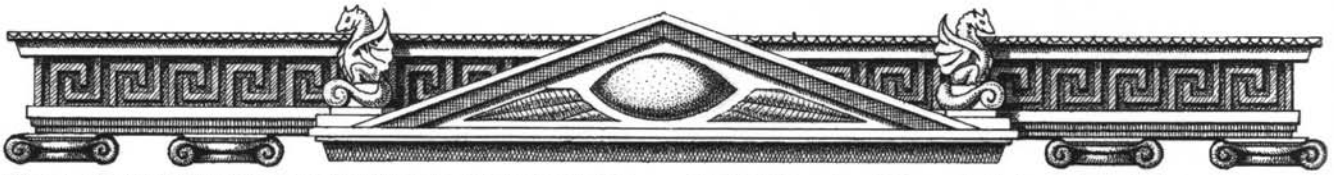
Ifirn wurden Vierlinge aus Schwaneneiern geboren: Nidari, die älteste und Tochter des Himmelswolfes Gorfang, Wächterin über das alte Gesetz der Jäger, nicht unrecht zu töten; Yidari, Tochter des Himmelsadlers Iyi, die der guten Waldläufer Schuss führt; Lidari, Tochter des schlauen Fuchses Rajok, die den Wanderer Schutz auf Weg und im Gebüsch verleiht; und Aidari, Swafnirs Tochter, die Schutz gewährt auf Weiher und See.

Die fünfte Schwanentochter

Versagt habe sich Ifirn dem wütenden Kor: *»Da tat der zornerfüllte Kor Ifirn Gewalt an und so gebar die Göttliche eine fünfte Schwanentochter, deren Herz aber von Hochmut und eisiger Mordlust erfüllt war. Sie verabscheute ihre vier Geschwister und begegnete selbst ihrer milden Mutter nur mit Verachtung. Da es sie zürnte, dass sie Ifirn an Macht nicht gleich kam, bot sie sich in ihrer unbeherrschten Machtgier jenem Gott feil, der ohne Namen ist. Als ihre vier Geschwister diesen Frevel bemerkten, packten sie ihre bösartige Schwanenschwester, stopften ihr das Süßmaul mit Daunen und verbannten sie auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen, wo ihr zorniges Flüstern und ihr Wutgeschrei noch heute erklingen sollen. Aus Rache hat sie geschworen, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen ihren kaltes Karzer erklimmen. Und so kommt es, dass nicht nur die Geweihten des Namenlosen bis heute nach ihres dunklen Herrn 'Kalter Braut' suchen ...«*
—*aus dem* Almanach des Volksglaubens, *Honinger Ausgabe, 72 v.H.*

Ifirns und Swafnirs Kinder

Es heißt, Ifirn hätte sich gerne dem Swafnir hingegeben, und die



Thorwaler sehen in der Göttin die Gefährtin des Gottwales. So kennen die thorwalschen Sagen auch allerlei weitere halbgöttliche Kinder: Die Schwimmende Eisblume und der Schwanendelphin sind nur die bekanntesten von ihnen, und auch diese werden in den Sagen unter verschiedensten Namen und mit den unterschiedlichsten Taten gerühmt.

Die Legende vom Polardiamanten

Auch der Zwergenkönig Fafka soll um Ifirn geworben haben und ihr zum Zeichen seiner Liebe und gleichsam als Bestechung den wunderbaren Polardiamanten der Zwerge geschenkt haben. Ifirn habe den Stein angenommen, aber ohne auf das ungehörige Werben des Zwergenkönigs einzugehen, und ihn mit ihrer Macht erfüllt als Nordstern an den Himmel gesetzt. Der Nordstern ist der einzige Stern, der seine Position nicht verändert, da er gleichsam die Achse des derischen Himmels darstellt, und somit den wichtigsten Orientierungspunkt aller Seefahrer und Wanderer in eintönigen Landschaften, seien es eisige oder sandige Wüsten, darstellt.

Simia der Erneuerer

Ebenfalls bei den Menschen und den Elfen verehrt wird Simia. Im Zwölfgötterglauben der Sohn Tsas und Ingerimms, steht Simia für schöpferischen Neubeginn und wird der Erneuerer genannt, der den Erfindungsreichtum der Mutter mit dem Handwerkstalent des Vaters verbindet. Töpferscheibe und Keramik sowie der Webstuhl und etliche andere komplizierte Handwerksgeräte gehen angeblich auf seine Erfindung zurück.

Der wichtigste Tempel Simias steht in Gareth, wo auch das Prisma ersonnen wurde (ein dreieckiger Glasstab, der Praios Licht in die Farben der Herrin Tsa verwandelt). Die Neuerungen des fortschrittlichen Handwerks führen immer wieder zum Disput mit den eher traditionellen Dienern Ingerimms, während das Tsaglas heftigste Kritik im Praioskult ausgelöst hat ...

Das Zeichen Simias ist die *regenbogenfarbene Flamme*, sein Stein der rötlich schimmernde *Feueropal*. Es gibt keine eigene Priesterschaft, der Garether Tempel wird abwechselnd von simiaverehrenden Geweihten der Tsa und des Ingerimm geführt.

Die Elfen kennen *Simia der-aus-dem-Licht-trat* als ersten ihres Volkes und als ersten König der Hochelfen, gar als ersten Lichtelfen, der den Boden Deres betrat. Seine Stadt Simyala im Reichsforst soll von den Schergen des Namenlosen und dem Basiliskenkönig vernichtet worden sein.

Bei den Brillantzwergen verehrt man eine weibliche Simia, Tochter Ingerimms und Tsas, als Schirmherrin. Jüngst machte sie den Auszug der Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen möglich und schuf aus ihrem *Stein der Simia* sieben Flammen, deren Hüter folgende Respektspersonen sind: die *rote Flamme des Feuers* besitzen die Ambosszwerge (König Arombolosch), die *orangefarbene Flamme des Erzes* die Erzzwerge (Bewahrer der Kraft Xolgorim). Die *gelbe Flamme des Windes* befindet sich in der Hand der Brillantzwerge (Matriarchin Ingrascha), während die Auelfen die *blaue Flamme des Wassers* (Gräfin Naheniel Quellentanz), die Firnelfen die *violette Flamme des Eises* (Ayalamone Silberstreif) und die Waldelfen die *schwarze Flamme der Kraft* hüten (Oionil Tauglanz). Angeblich ermöglichen diese Flammen der Simia den sieben Alten Völkern den Neubeginn in diesem Zeitalter der Menschen, das mit Borbarads Vernichtung seinen Anfang nahm.

Als die dritte Frau Rastullahs kennen die Novadis die erfindungsreiche *Shimja*, die ihrem Herren immer neues Spielzeug ersinnt, das sie auch schon mal hinunter zu den Menschen schickt, um ihnen das Leben leichter zu machen.

Der Glauben der Zwerge: Angrosch der Schöpfer

Mögen die Menschen auch denken, dass es viele Götter gibt und jeweils einen davon besonders verehren – für die Angroschim ist es eine unumstößliche Wahrheit, dass sie von *einem* Gott gemacht wurden und dass nur *ein* Gott sich um ihre Belange kümmert. Die simple Tatsache, dass Angrosch als Schöpfer der Zwerge zugleich ihr Stammvater ist und schon deshalb die vielfach vergrößerten Ehren verdient, die auch den sterblichen Ahnen zuteil werden.

Anscheinend kann ein intelligentes Volk allerdings auf Dauer nicht mit einem einzigen Gott leben, ohne sich wenigstens die unterschiedlichsten Bilder von ihm zu machen – auch die Angroschim machen hier keine Ausnahme. Eine Vielzahl von frommen Gruppen vertritt jeweils eine eigene (und manchmal 'die einzig richtige') Sichtweise des Gottes, sei es nun als gütiger Stammvater, weiser König der Erde, irrsinnig gewordener Schmied oder als der zerstreute Konstrukteur des großen Weltenmechanismus. Nicht wenige Sippenfehden und Stammeskriege der Zwergengeschichte haben mit Streitigkeiten über das Wesen des Hochgottes Angrosch zu tun ...

Zur Zeit haben die meisten Völker der Zwerge allerdings jeweils ein eigenes Bild des Angrosch gewonnen, die sich zwar in vielen Detail unterscheiden, letzten Endes aber ähnlich genug sind, um neue Religionskriege zu verhindern. Dabei sind innerhalb der Völker die Priester des Gottes in der Regel in mehr oder minder strikt geregelten Orden organisiert, an deren Spitze jeweils ein Hochmeister (Patriarch, Erzpriester) steht, der in zeremonieller Hinsicht den Schöpfergott Angrosch vertritt und dadurch auch außerhalb der Rituale eine enorme Autorität besitzt. Als Ranghöchster dieser 'Kirchenfürsten' gilt traditionell der Bewahrer der Kraft von Xorlosch, der in besonderem Maße die Unbeugsamkeit und Strenge der Erzzwerge verkörpert. Seine unbedingte Oberhoheit über die anderen Orden wird allerdings von den übrigen Völkern geleugnet.

So haben die Ambosszwerge ihren eigenen Kirchenfürsten, der zugleich ihr oberster Herrscher ist: Der König von Waldwacht, dem ersten und größten Reich der Ambosszwerge, verbindet richterliche und geistliche Macht. Als *Angroschs Waffenträger* leitet er die Hohen Zeremonien und überwacht die Liturgie, ernennt einen Hohepriester als Beauftragten für Novizenausbildung und alltägliche Aufgaben und hat zugleich die Befugnis, einen Frevler aus dem Volk auszustoßen. Diese im Verkauf der Jahrhunderte nur sehr behutsam ausgeübte Macht ist mit Grund dafür, dass sich die streitlustigen Ambosszwerge noch nicht in endlosen Sippenfehden selbst ausgelöscht haben, und führt auch dazu, dass der Hohe Richter von Waldwacht als 'Priesterkönig' oft eine herausragende Stellung unter den zwergischen Bergkönigen genießt.

Das Volk der Hügelzwerge hat seine Heiligen Hallen im Kosch vor Jahrhunderten verlassen und sich einem Leben untrer den Menschen zugewandt. Daher ist es nicht weiter überraschend, dass der Angbarer Ingerimmkult, der gemeinhin auch der 'menschliche' genannt wird, bei ihnen sehr großen Einfluss genießt.
Die durch Borbarads Schergen ihrer Heimat beraubten Brillantzwerge schließlich verehren den Angrosch als strengen Vater, dessen übertriebener Vorsorge man sich am besten durch einen gewissen Respekt vor Phex und vor allem eine galante Verehrung der Prinzessin Simia entziehen kann: Das Kind Ingerimms und Tsas, hier als Frau gesehen, gilt ihnen als eigentliche Schützerin ihres neugierigen und erfindungsreichen Volkes.

Die Kirche des Aves

»Habt Ihr Euch nicht auch schon immer gefragt, was hinter dem letzten Horizont liegt? Kommt, lasst uns nachschauen!«
—Rhayamanthys Saimodos, Hoher Geweihter des Aves zu Teremon

Der Begriff 'Avesjünger' wird ebenso als Schimpfwort für einen Herumtreiber wie als anerkennendes Prädikat für einen Weitgereisten verwendet. Avesgeweihte vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie allerdings weniger anderen schenken als selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (wobei sie List und Scharlatanerie mehr schätzen als das Erstreben persönlicher Vorteile oder angehäuften Besitz). Einige Avesgeweihte sind der Ansicht, die Welt dehne sich in alle Unendlichkeit aus und halte mehr Wunder bereit, je weiter man reist.

Struktur und Hierarchie

So unstet wie die Geweihtenschaft Aves' ist, so wechselhaft können auch Rang und Stand in der Kirche des Paradiesvogels der Götter sein:
Novizen: Es mag sein, dass ein reisender Geweihter einen Knaben aufliest und ihm Aves' Wege zeigt. Es kam ebenso vor, dass ein Kaufherr des Geldscheffelns müde war und etwas von der Welt schauen wollte und so seine Hingabe zu Aves' Idealen im betagten Alter entdeckte. Es gibt keine Regelzeit für die Länge des Noviziats. Gewöhnlich dauert es etwa drei Jahre Wanderschaft. Unterwegs lernt der Novize Aves' Ideale, und praktische Dinge, wie das Umgehen von Zollformalitäten, ein paar Bröckchen der verschiedensten Sprachen und das Überleben in der Wildnis.
Akoluthen: Es gibt keine niederen Weihen im Aveskult, jedoch den Akoluthenstatus als seltene Ehrbezeichnung für Wanderlustige, die sich *"in Abenteuer begeben, um des Abenteuers wegen"*. Dass von dieser Ehre geldgierige Söldner oder ähnliche 'Abenteurer' ausgeschlossen sind, versteht sich von selbst.
Priester und Tempelvorsteher: Ein Geweihter ist üblicherweise ein Wanderer. Nur wenige Geweihte entschließen sich in einem Tempel Dienst zu tun, meist sind dies ältere Geweihte, deren Beine nicht mehr dazu taugen, die Welt zu durchwandern – erst dann nehmen sie die Bürde auf sich, andere zu unterweisen und zu weihen, anstatt selbst die Welt zu sehen.
Der Weltwandelnde: Das Amt des höchsten Geweihten zu Fasar wird auf keine feste Dauer festgelegt. Es währt so lange, bis wieder das Fernweh erwacht und er sein Amt an einen gerade verweilenden Geweihten überträgt. (Somit ist der Aveskult die einzige Kirche, in der ein Spielerheld – befristet – Kirchenoberhaupt werden kann.)

Weihegrade der Aveskirche

Funktion	Titel	Tracht/Abzeichen
Novize	Weltsuchende(r)	—-
Akoluth	Zugvogel	hölzerne Flöte
Wanderpriester	Zugvogel	hölzerne o. bronzene Flöte
Tempelpriester	Zugvogel	silberne Flöte
Praetor	Weltsehende(r)	goldene Flöte
Patriarch	Weltwandelnde(r)	Lapislazuliflöte

Die Kirche und die Obrigkeit

Avesgeweihte lassen sich nicht in starre hierarchische Strukturen und die höfische Gesellschaft mit all ihren Riten und Normen einpassen – einigen Fraktionen gelten ihre Ideale gar als gefährlich demokratisch. Sie versuchen Konflikte mit Recht und Gesetz zu meiden, werden jedoch oft als 'Mäusefänger' beschimpft, die das Volk mit aufrührerischen Reden vom Felde locken. Dennoch sind sie gern gesehene Gäste an der Tafel so manches Adligen, dem Geschichten aus fernen Reichen eine interessante Kurzweil bereiten und der einem Geweihten eher traut als umherziehenden Abenteurern.

Die Kirche und das Volk

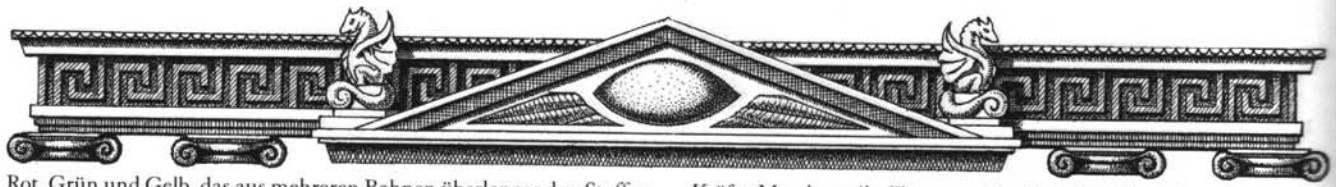
Die Jüngerschaft Aves' sieht es als ihre Aufgabe an, einem jeden von den Wundern der Welt zu erzählen, um etwas Farbe in den grauen Alltag zu bringen. So mancher Bauer hat schon sein Feld verlassen, weil solche Reden in ihm Fernweh entfacht und seine Abenteuerlust erweckt hat.

Rituale und Liturgien

Mirakel+: IN, CH, FF, GE, Ausweichen; alle körperlichen Talente außer *Selbstbeherrschung*, alle gesellschaftlichen Talente, *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Sprachen kennen*, *Boote fahren*, *Fahrzeug lenken*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, *Singen*, alle intuitiven Begabungen; die Berufsfertigkeiten *Falkner*, *Fischer*, *Heraldiker*, *Kartograph*, *Schiffsbauer*, *Seefahrer*, *Zureiter*
Mirakel–: bewaffnete Kampftechniken
Die Kirche des Aves kennt von der Phexkirche die Rituale *Weg des Fuchses*, *Sterne funkeln immerfort*, *Händlerehre*, *Sternenspur*, *Wunderbare Verständigung* (S. 73f.) sowie von denen der Rahjakirche *Wilder Ritt*, *Erquickung* und *Khablas Jugend* (S. 90f.)

Die Symbolik der Aveskirche

Es gibt keine einheitliche **Darstellung Aves':** Oft wird er als bunt gekleideter Mann dargestellt, der die Kennzeichen eines Wanderers trägt. Manchmal stellt man ihn dar, wie er am Ruder eines Schiffs steht und den Blick in die Ferne schweifen lässt. Es gibt jedoch auch Bilder, die ihn auf einem Paradiesvogel reitend zeigen. Eine Darstellung in Fasar zeigt ihn am Steuer eines von Vögeln gezogenen 'Himmelswagens'.
Rang und Tracht: Novizen kleiden sich in ein gelbes Gewand mit einem eingestickten Paradiesvogel in Herzhöhe. Geweihte tragen ein oft mit dem Paradiesvogel besticktes, buntes Gewand in den Farben Blau,



Rot, Grün und Gelb, das aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes besteht, so dass das kürzeste Stück blau gefärbt ist und das gelbe Untergewand die längste Stoffbahn darstellt. Als Schmuck dienen dem Geweihten bisweilen bunte, ins Haar geflochtene Bänder. Eine Rangzuordnung kann man an den Vogelpfeifchen erkennen, die die Geweihten tragen.

Symbole: Die Farbenpracht des Paradievogels symbolisiert die Vielfalt der Welt. In Horoskop und Astrologie steht der kleine Wandelstern Aves für offenbarte Gefühle, Spontanität, unüberlegtes Handeln und unbegrenzte Freiheit. Der Stein Lapislazuli ist Aves heilig. Er gilt als Schutzstein der Seeleute und Abenteurer, weist den Reisenden den Weg und vermag – der Legende nach – durch seine Kraft Unglücksfälle zu verhüten.

Heilige Talismane und Artefakte

Das bedeutendste Artefakt des Aveskultes ist das *Nest des Paradiesvogels*, der denjenigen auf seinem Rücken über die Welt trägt, der ihn zuerst erreicht. Einer Legende nach liegt es an dem Punkt Deres, der als letzter von einem Mensch entdeckt wird. Alle Avesgeweihten suchen nach ihm und tragen dazu bei, es zu finden, denn zuvor muss die ganze Welt erforscht werden!

Die Alveransfeder

Geschichte: Sie soll Aves' Reitvogel entstammen und wird im Teremoner Tempel aufbewahrt. Mit ihr wird der Segen über jedes Schiff erteilt, das von dort gen Güldenland segelt.

Gestalt: eine anderhalb Schritt lange Schwungfeder in hundert schillernden Farben

Kräfte + Regeltechnik: nach Meistermaßgabe

Die Lapislazuliflöte

Geschichte: Die Lapislazuliflöte zu Fasar ist nach alter Überlieferung ein Geschenk Aves an die ersten Siedler.

Gestalt: Um die anderthalb Spann lange Flöte aus reinstem Lapislazuli winden sich eingravierte Federn und Wellenlinien, die man als Wassersymbole oder Schlangen deuten mag.

Kräfte: Man kann ihr Töne von überderischer Klarheit und Schönheit entlocken.

Regeltechnik: Das Flötenspiel erleichtert Charismaproben nach Meistermaßgabe.

Der Avesgeweihte bei Spielbeginn

Auflagen

Die meisten Avesgeweihten verarbeiten ihre Erlebnisse zu Geschichten und Gedichten (in den seltensten Fällen schreiben sie sie nieder) und sind angehalten, die Schönheit der Welt und das 'Überschreiten des Horizonts' in Worten und Taten zu preisen, keinen festen Wohnsitz anzunehmen oder andere Herren als die Götter über sich anzuerkennen.

Zitate

»Die Götter gaben uns die Gabe zu sehen. Aves gab uns alles, um dorthin zu gelangen, wo es etwas zu sehen gibt.«

»Ich bin gekommen, um zu sehen, nicht, um davon zu berichten.«

»Bücher sind tote Welten auf Papier.«

»Wenn sich die Welt nicht bewegt, musst du dich bewegen.«

Kleidung und Waffen

Der Geweihte meidet unnötiges Gepäck und besinnt sich auch bei seinen Waffen auf den einfachen, oft bändergeschmückten Wanderstab und die einfache Schleuder, die nicht schwer ist und für die die Natur selbst ihm Munition bietet.

Voraussetzungen: IN 11+, NG 7+, JZ 3–

Startwert-Veränderungen auf der Basis der Rahjageweihten: *Speere und Stäbe* +2, *Schleuder* +3, *Klettern* +3, *Selbstbeherrschung* –2, *Bekehren/Überzeugen* –1, *Betören* –2, *Etikette* –1, *Lehren* –1, *Sich Verkleiden* –2, *Pflanzenkunde* –1, *Orientierung* +2, *Geographie* +3, *Sprachen Kennen* +2, *Heilkunde Seele* –2, *Heilkunde Wunden* +2, *Schneidern* –2, *Wildnisleben* +3, *Gefahreninstinkt* +1, *Glücksspiel* –1

Haarfarbe, Herkunft, Körpergröße, Gewicht, Lebensenergie: Siehe **GDSA** 86. Verändern Sie die Ergebnisse folgendermaßen: 1–3 unfrei, 4–6 arm, 7–16 mittelst., 17–19 reich, 20 adlig.

Der Kult des Levthan

»Sohn der Rahja, komm, eil herbei,
schenk uns die Lust von allem frei,
reiß uns mit im wilden Reigen
bis dass sich des Morgens Boten zeigen.«
—ein Hexenlied aus Sewerien

Es ist unmöglich, von einer einheitlichen 'Kirche' des Levthan zu sprechen, denn seine Anhänger sind so ungebändigt und sprunghaft wie der Mannwider selber. Die Gläubigen unterwerfen sich keinen strengen Reglementierungen, denn dies käme ihnen wie ein Verrat an den Prinzipen des Levthan vor, der die ungezügelte Leidenschaft und den wilden Trieb verkörpert.

So gibt es zwar einen einzigen offiziellen Tempel des Gottes, nämlich in Fasar, dafür aber (vor allem im Norden) unzählige Lichtungen, Haine und Wälder, denen man nachsagt, sie seien Levthanskult- und/oder Hexentanzplätze. Denn gerade unter den Hexen gibt es viele, die den wilden Levthan ebenso sehr hassen und begehren wie ihre Göttin und die ihn als Gast zu ihren Hexenfesten einladen.

Manche behaupten, dass Levthan in seiner wilden Lust längst alles Göttliche hinter sich gelassen habe und nunmehr fest zu Belkelels Gefolge gehöre – und gerade die im Moghulat Oron sehr verbreitete Sekte der Levthansjünger, von denen sich einige tatsächlich in Mannwidder verwandeln können, hat viel zur Festigung dieser Theorie beigesteuert. Von einzelnen Geweihten des Gottes ist auch zu hören, dass sie sich als Rächer des Gottes sehen und schöne Hexen jagen und schänden, um sich für die Levthan angetane Schmach zu rächen.

In den Tulamidenlanden, vor allem in Mhanadistan, glaubt man schließich die Sage, dass sich Levthan tatsächlich einmal habe von Belkelel in die Niederhöllen locken lassen, aber von seiner Mutter unter großen Opfern von dort wieder befreit worden sei.

Weiteres Material zum Kult des Mannwidders finden Sie in dem Abenteuer **Rahjas Herde**.

DER NAMENLOSE

I – Ohne Namen

»...«
—Schweigen Rohals zur Frage "Was ist das Böse, Meister?". Die einzige Frage, die der Weise je unbeantwortet ließ; Gespräche Rohals des Weisen, Band XIII

Hinter allem Seienden sickert ein Schatten durch das Weltgefüge: eine Entität, derart böse und verdammt, dass sie ohne Namen bleiben muss. Der namenlose Gott gilt als die erzverderbliche Macht, das personifizierte Allböse, das Verrat am Kosmos begangen hat. Seine Existenz ist das akkumulierte Schlechte, das den sechs Sphären von Los und Sumu immanent ist, das gewollte und damit wirkliche Böse (während die Dämonen gar nicht anders können, als Übel zu bringen).

II – Wissen



»Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach Namenlosen nennt, nur wenig [...]. Selbst manche Gläubige der Herrin der Weisheit halten es offenkundig für erträglicher, Lügen oder Halbwahrheiten in die Welt zu setzen, als zuzugeben, wie wenig sie tatsächlich wissen. Inwieweit die hier angeführten Darstellungen also der Wirklichkeit entsprechen, ist eine Frage, die nicht einmal die Zwölfe beantworten können – oder wollen.«
—aus den Chroniken von Ilaris, *Schriften einer ketzerischen Hesinde-Sekte aus Zorgan und Jergan, um 190 v.Hal*

Vier von fünf Aventuriern wissen über den Namenlosen kaum etwas außer der Bezeichnung und dass er Feind aller Götter und Menschen ist. Alle sonstigen Vorstellungen vermengen sich mit denen über Dämonen und Geisterwesen, Kobolden und Elementarwesen, Hexen und Schwarzmagiern zu abergläubischem Geschwätz, Gruselgeschichten und den sprichwörtlich namenlosen Dingen, "über die man nicht spricht." Das Namenlose wird für Erklärungen oft überstrapaziert, so dass es vom Elfen über den Kindsmörder bis hin zum Dämonenpaktierer jedem geschehen kann, als Scherge des Rattenkindes bezeichnet zu werden: *»Selbstverständlich sind Ratten Tiere des Namenlosen, denn sie plündern Scheune und Speicher, um die Menschen zu verderben – und die Mäuse sind die Diener der Ratten.«*

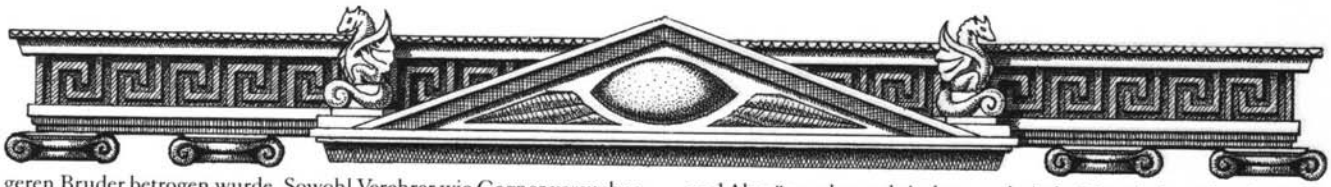
III – Ungenannt

Es ist ein Paradoxon, dass keine andere göttliche Wesenheit so viele Namen kennt wie der Namenlose: durchgehend Auslassungen, Umschreibungen und Deutungen, denn sein Wahrer Name scheint seit Äonen vergessen. Der *Gott ohne Namen*, der *Gesichtslose* und *der Dreizehnte* sind die häufigsten Paraphrasen. *Rattenkind* soll eine Bezeichnung früher Völker sein, die alten Bezeichnungen der *Güldene* oder *Goldener Gott* spielen auf eine Erscheinungsform an, als *Älterer der Äonen* soll er der erste Gott sein. *Er, der liegt* wird als hymnische Formel verwendet. Die Tulamiden nennen ihn *Iblis* (etwa: 'Netzweber'), die Nivesen fürchten nur den *Überzähligen*, die Maraskaner fluchen auf den *Bruder-* oder *Geschwisterlosen*, die Waldmenschen kennen den Bösewicht *Burdaq*, der seines Tapams beraubt wurde, Zyklopen spüren den *Herren des Weltenbrands*, die Elfen knurren vom wesenslosen *dhaza* ('Das-das-Eins-zerstört' oder 'das-das-Sein-bekämpft'), während die in Ewigkeit meißelnden Zwerge alles Böse dem Drachen ihrer Historie zuschreiben. In Teilen Myranors verehrt man *Naaghot-Shaar* ('der mit den zwei Gesichtern') oder den *Vielgesichtigen*, alte Siedlungsgebiete der güldenländischen Einwanderer glauben an den *Verheißenen*. Seine Anhänger intonieren Gesänge an den *Purpurnen*, den *All-Einen* oder den *Herrscher der Herrscher*.

IV – Mythologie

»Im Morgentraume des fernen Westens erschufen und verehrten die Sterblichen einst drei böse Götzen, die ihnen die breitgewölbte Welt wogen. Ihre Namen waren Gier, Tücke und Hass und so wurden sie altgierig auf ihren Idolen geheißen. Die Gier wollte die Huldigungen nicht teilen, worauf sie vom Hass gewürgt wurde. Die Tücke erkannte die Gelegenheit und legte sich dunkel über beide, bis die drei Götzen eins wurden. Der Eine war jedoch noch voller Hass auf seine gierige Tücke und verschlang in der Wut seinen eigenen Namen, bis von ihm nichts blieb als Böswilligkeit, die er in die Welt hinaustrug, denn sein Volk hatte er im Kampf längst zerschlagen.«
—verbotenes Manuskript aus dem Nachlass der Tepheara von Methumis, 17 v.H., archiviert in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu Gareth

Thesen, die wie diese einen Ursprung des Namenlosen aus ethischen, kosmischen oder emotionalen Prinzipien ableiten, gibt es zuhauf. Beunruhigend häufig findet sich auch das Motiv des Erstgeborenen und zur Herrschaft berechtigten Unsterblichen, der von seinem lichten jün-



geren Bruder betrogen wurde. Sowohl Verehrer wie Gegner versuchen den Namenlosen bisweilen mit anderen Wesenheiten zu identifizieren: der Dämonensultan, der Eingott Rastullah, der dreizehngehörnte und ebenfalls gekettete Satinav, der zerschlagene Elementarherr der Kraft, der Drache Pyrdacor oder auch der Orkgötze Brazoragh.
Die *Annalen des Götteralters* erzählen die von den meisten zwölfgöttlichen Kulten akzeptierte Mythologie um die Widersachergottheit (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 11ff.): Herrschaft, Götterkrieg, Namensraub und Verbannung, Verrat und abermalige Niederlage.

»Dreizehn Ketten aus schierem Eternium, dem überschweren Gold der Götter, fesseln den Namenlosen Gott in die Große Bresche. Tausend Meilen misst jede Kette und jedes Glied ist so groß wie ein Kriegsschiff und so schwer wie ein Berg. Sie singen, gespannt von der Kraft des stärksten aller Götter, im Widerspruch von himmlischen Sphärenklängen und schrillem Zorn.«
—aus der heiligen Originalfassung der Annalen des Götteralters, *zurückgehend auf Cereborn, ca. 2.400 v.H.*

In allen Zeiten danach galt das Streben des Gottes ohne Namen seiner Befreiung aus den Ketten Ingerimms, dem Sternengefängnis Phexens, dem Blick Praios', dem Grollen der sechs Hohen Drachen und den tobenden Niederhöllen mit den malmenden Schaufeln der Seelenmühle hinter ihm. Er ist der Gott, der sich selber schändet, um seiner Strafe zu entkommen, reißt sich Körperteile aus und schleudert sie durch die Sphären. Im 5. Zeitalter raufte er sich das Haar. Im 6. Zeitalter, das als das Glückliche bezeichnet wird, buhlte er mit Dämonen und gab seinen Samen. Im 7. Zeitalter löste sich sein Schatten und wurde sein größter Diener und handelnder Avatar (das wahre *Rattenkind*, in unwissenden Quellen häufig synonym mit dem gefangenen Gott verwendet). Im 8. Zeitalter opferte er sich selbst ein Auge, das in dreizehn Teile zersprang (die Augen des Namenlosen). Das 9. Äon kostete ihn seine rechte Hand, die als Dämon Maruk-Methai seinen Geweihten Kraft und Führung gibt. Im 10. Zeitalter riss er sich das Gesicht herab und schmetterte es auf einen Kontinent Deres. Im 11. Äon biss er sich die Zunge ab, die in Gestalt der Elfe Pardona seine Lügen verbreiten soll. In der anbrechenden 12. Weltenstunde sollen die rasenden Zähne des Namenlosen hervortoben, bevor er sich im 13. Zeitalter sein Herz selbst herausreißt, alle Teile wieder zusammenfinden und die kosmischen Ketten unter dem sich erhebenden Gott bersten.
Immer wieder hat der Liegende andere Unsterbliche versucht: Levthan, die Vampirin Etilia, eine von Ifirns Schwänen, Pyrdacor, Borbarad. Dämonen hat er an seine Seite geholt und zu Handlangern gemacht. Als 'Daimon' verführte das Rattenkind zwei Waldelfensippen und ließ sie im Orkland neben dem größten aventurischen Hort Phexens die Stadt Ohort errichten. Den Zyklopen Gil'Pathar ließ es das Schwert *Seulasslintan* schmieden, das er mit der hasserfüllten Seele des Einaugen verfluchte. Der Meister der Lüge versucht stets, das herrschende Volk eines Äons zu verderben, um die Ernte ihrer Seele einfahren zu können (und die Zwölfe sollen sogar so perfide sein, dem Namenlosen zu Beginn eines neuen Zeitalters als Ablenkung manchmal ein falsches Herrschaftsvolk zum Fraß vorzuwerfen).

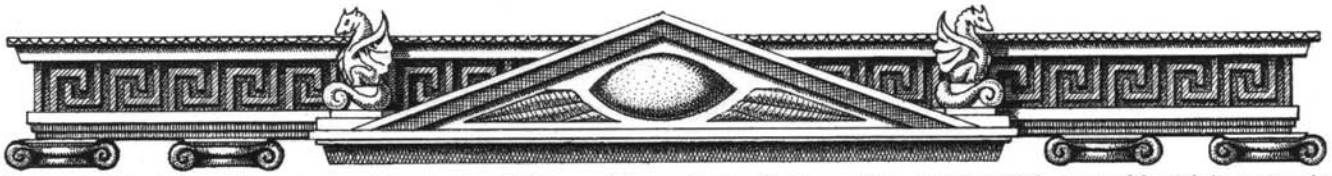
V – Namenlose Tage

Fünf Tage und Nächte zwischen 30. Rahja und 1. Praios hat der Namenlose an sich gerissen. Sie sind eine verfluchte Zeit, in der Unheil und Alpträume hervorkriechen, underische Wesenheiten über das Land wandeln und seine Diener auf Seelenfang gehen. Die Menschen verbergen sich betend in ihren Häusern, während manche Städte wüste Orgien feiern. Es werden keine Geschäfte abgewickelt, keine Urteile gefällt und keine Waffen getragen. Nivesen setzen alle zu dieser Zeit geborenen Kinder aus, Thorwaler bleiben im Hafen, den Zwergen gilt es als die Zeit, in der das drachische Himmelsfeuer am stärksten brennt und Angrosch verwirrt und geschwächt ist. Die Novadis kennen die Namenlosen Tage dagegen nicht, sondern feiern derweil sogar den Tag der Rache. Anhänger des Gesichtlosen glauben an sphärische Mächte, die jeweils einem Tag zugeordnet sind (die Tagesherrscher), und bennenen nach ihnen die Zeit zwischen den Jahren: Isyahadin, Aphestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad – allesamt mächtige, nicht den zwölf Erzdämonen untertane Dämonen.
Die Namenlose Sternenleere, jene Finsternis, an der der dunkle Gott den Zwölfkreis an seiner schwächsten Stelle zwischen Leidenschaft und Gesetz brach, steht im Meridian. Die Zwölfgötter haben nur wenig Macht, ihre geweihten Diener zweifeln, das Wirken von Wundern fällt ihnen deutlich schwerer.

VI – Verführung

»Der Namenlose ist das Böse an sich, der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht, sich und seine daimonische Brut davon zu nähren. Voller Verschlagenheit und List ist sein Wesen, er hasst wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstohlenheit, Gift, Versuchung und Verrat.
Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum. Wehe aber jenen, die ihm folgen, denn sie geben ihre Seele um eitlen Tand und leere Worte.«
—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

Die Faszination des Gottes ohne Namen erfasst vor allem die Klugen, die Unerfüllten, die Verzweifelten – und die schlichtweg Bösherzigen. *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen* (siehe **Mysteria Arkana**, S. 242; **Geheimnisse der Elfen**, S. 16) bestechen durch ihre fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen jedes Aventuriers zu beantworten. Der Ruch des Verbotenen zieht Gelangweilte an, von Schicksalschlägen Heimgesuchte (bei denen eventuell etwas nachgeholfen wurde) wenden sich von den Zwölfen ab und suchen nach einer neuen Macht, die Sicherheit vor allem Unglück verspricht (weil sie selbst das Unglück ist ...).
Als Bauernfänger sind Handleser und Sterndeuter unterwegs, die die Opfer nach und nach auf Enthüllungen vorbereiten (oft unter dem Mantel von okkulten Praktiken zugunsten eines bisher unbekannten Halbgottes, meist aus dem Gefolge von Rahja, Phex oder Boron), die andernfalls jeden gläubigen Aventurier in die Flucht schlügen. Die eigentlichen Missionare treten meist erst auf, wenn neue Jünger bereits deutliche Anfälligkeit gezeigt haben. Andere Kultisten werden mit List und Gewalt geformt: Findelkinder, deren Eltern erschlagen wurden und die nie etwas anderes kennenlernen als den Kult, oder Unglückliche, die mit Rattenpilzen oder anderen Rauschpflanzen betäubt werden, bis sie allen Einflüsterungen nachgeben.
Beschwörer, die sich die Duglumspest zugezogen haben, erhalten das Angebot innerhalb von sieben Wochen eine arglistige Aufgabe für einen Zirkel zu erledigen und bekommen danach das sakrale Gegenmittel.



Ungewöhnlich viele Anhänger finden sich unter den Trägern weltlicher und himmlischer Macht: Barone, Grafen oder Höherstehende wie Rohafan von Pailos und Falgund der Verfluchte, ein einstiger Herzog Weidens. In manchen Provinzen soll jeder zehnte Adlige heimlich mit dem Erzbösen sympathisieren. Sogar Geweihte fallen den Lügen zum Opfer, lassen sich zum Diener des Namenlosen weihen und verrichten dennoch viele Jahre unerkannt ihren Tempeldienst. Die Zahl der Gottfrevler ist größer als jeder Sterbliche ahnt, wenn die Geschichte ein halbes Dutzend Fälle von Kirchenoberhäuptern kennt, die in Wahrheit hohe Diener des Rattenkindes waren.

VII – Kult

Die Anbetung des Namenlosen soll in wichtigen Teilen mit den ersten güldenländischen Siedlern nach Aventurien gekommen sein. Häufig im Verborgenen gärend und von fast allen anderen Religionen geächtet, herrschte der Kult im Laufe der Geschichte auch mehrmals öffentlich, wie es heute noch in Teilen Myranors der Fall ist. Beunruhigend sind die häufigen Hinweise auf Aktivitäten zwischen den Kontinenten: Die Augen des Namenlosen sind wie Pardona auch im Güldenland und Riesland aktiv.

Bei den Anhängern des Namenlosen gibt es zwei Hauptströmungen. Die eine sieht ihn als den wahren Gott der Herrschaft, die andere Glaubensausrichtung hat weniger Anhänger und ist doch ungleich gefährlicher. Ihre Vertreter sind zumeist Magier. Sie sehen den Namenlosen als Fürsten der Niederhöllen, dessen Macht die der Götter noch übersteigt. Ebenfalls unterscheidbar sind die einflussreicheren Kulte, die nach Macht streben, und die gefährlicheren, die von Rache, Zorn oder Wahnsinn geprägt sind.

Riten und Zeremonien drehen sich häufig um das Überschreiten von Grenzen, die einem andere aufgezwungen haben, um die Geschenke, die der Gott willigen Anhängern macht (diesseitige Macht, ewige Jugend oder Wiedergeburt) und um die Bestrafung derjeniger, die den Zielen im Weg stehen. Massenekstasen, eiserne Zucht, Menschenopfer und Entweihungen zählen noch zu den moderateren kultischen Handlungen, deren Widerwärtigkeit bis in Bereiche züngelt, die die Phantasie nicht zu erraten wagt.

Die Verehrung des Namenlosen hat soviele Sekten wie der finstere Gott Beinamen: Anhänger mit Glatze und Bart (in der Art des Rohafan von Pailos), goldgierige Gebetspfänder in Phexcaer, Meuchler mit Spinnentätowierungen unter dem Kinn, ein nur im Halbverborgenen gedeihender Zirkel in Fasar, Jünger, die den Dreizehnten als reuigen Sünder sehen, der sich die Rückkehr nach Alveran verdient hat. Die Schlitzer, von denen der Garether Marek aus der Valpozeit der Bekannteste ist, meucheln Priester und sammeln ihre Augen in der Hoffnung, bald selbst zu einem der Augen des Namenlosen erhoben zu werden. In den Dunklen Zeiten soll eine Sekte die Zyklopen als Kinder des Einäugigen angebetet haben. Alle Zirkel agieren sehr unabhängig voneinander, bisweilen finden sich gar vier verschiedenen Gruppierungen in einer Stadt, ohne voneinander zu wissen, so dass die Inquisition stets nur einen Rattenschwanz von Kultisten ans Licht bringt.

VIII – Geweihte

Vier Weihegrade kennen die namenlosen Kulte. Die charismatischen Geweihten tragen während ihrer Riten meist Roben in Schwarz und Purpur, das Oberhaupt eine goldene Maske. Möglicherweise hat es mit der Gefangenschaft des Dreizehnten zwischen der Sechsten und der Siebten Sphäre zu tun, dass eine Weihe nur erfolgreich ist, wenn sie mit Verstümmelung (also dem Opfer von Lebensenergie) verbunden ist. Andererseits fließt die Karmaenergie für Namenlose Wunder ebenso frei wie für die der Zwölfgötter.

Niedere Diener opfern dem Gott Zehen, Finger, Ohr oder Nase. Der zweite Weihegrad kostet meist ein Auge, das Geschlechtsteil oder eine ganze Gliedmaße, die dritte Weihe führt zum Verlust von Zunge oder Schatten, während die höchste Salbung dem nunmehr Erzgeweihten die Seele raubt – und keine Macht dieser Welt kann sie ihm wieder zurückgeben.

Die Inquisition musste wiederholt feststellen, dass Geweihte des Namenlosen selbst unter der Folter nicht sprechen oder gar weiterhin ihren Gott preisen – so, wie es die Legenden der Heiligen der Zwölfe berichten...

Mehrfach lösten sich Angehörige höherer Weihegrade bei ihrem Tod in Rauch, Sphärenkreischen oder schwarze Geflügelte auf. Zauberkundige, die den Pfad der Ratte einschlagen, zaubern nach der Weihe bis zum Ende ihrer Kraft und haben dann ein Problem – das sie jedoch eher als andere geweihte Magiebegabte mit Blutmagie umgehen.

IX – Tempel und Symbolik

So widerstreitend die einzelnen Traditionen und Liturgien der Kulte und Sekten des Namenlosen sind, gibt es doch einige typische Ritualgegenstände. Als größtes Heiligtum gelten die sagenumwobenen Inkarnationen wie Haare und Augen des Namenlosen selbst. Doch nur die größten Kultstätten eines Äons entstehen um solche Leibhaftigkeiten des Gottes. Daher sind Nachbildungen, Abbildung von Verstümmelungen und scheinbare Behältnisse für die Inkarnationen sehr verbreitet. (Eine gewisse Parallele zum Rastullahkult ist nur scheinbar: Die Novadis versuchen, eine Darstellung ihrer Gottheit zu vermeiden, während die Namenlose Kirche geradezu versucht, die leibhaftige Präsenz des Dreizehnten herbeizuführen.) Bekannt wurden goldene Statuen eines gesichtslosen Liegenden, verstümmelte Rümpfe, Torsi und Arme, durchwegs aus und mit Gold und edlen Gesteinen gefertigt, Saiteninstrumente, die tatsächlich oder scheinbar mit einem göttlichen Haar bespannt waren, göttlich belebte Spiegel oder Schattenbilder, Kanopenkrüge mit Imitationen konservierter Organe, überdimensionale vampirartige Fangzähne, kunstvollste Samenbeutel, Nachbildungen des göttlichen Phallus, Kultschädel mit oder ohne Auge und wertvolle Artefakte, die zungenlose Münder darstellen. Ratten, dreizehnbeinige Spinnen sowie Purpurwürmer (als Würmer, nicht Drachen) sind seltene Begleiter, goldene Ketten, purpurne Blutstropfen und schwarzes Skalpell bisweilen Attribute.

Manchmal wird der Gott als Dreizehnter dargestellt: über den geschmähten Symbolen der Zwölf triumphierend, den Kreis der ehrfurchtgebietend dargestellten Zwölfe noch überragend – oder in ihm fehlend. Klassische Symbole sind die Dreizehn, seltener auch Praios' Eins und Borons Fünf, sowie die Spalte im Kreis und das astrologische Symbol der dreifach umketteten Bresche.

Merkwürdigerweise ist dem Dreizehnten kein bekannter Edelstein heilig; viele Kulte interpretieren das dahingehend, dass dem Gott des Reichtums alle Edelsteine nahestehen. Purpur ist die Farbe von Herrschern und Königen. Daher wird sie *auch* vom Namenlosen, der sich als Herr der Welt sieht, beansprucht. Dass Schwarz die Farbe Borons ist, hat schon zu Irritationen geführt, die schnell wegfallen, wenn klar wird, dass die tatsächliche Farbe des Namenlosen Finsternis ist – ein bedeutender Unterschied.

Als die Horden des Namenlosen gelten die Ratten und ihre Könige, bei manchen Völkern auch Spinnen. Seltsam erscheint, dass die Tulamiden die 13 als Glückszahl sehen und die Ratte dort dem Glücksgott Phex zugeschrieben wird, während im Güldenland die Draydal auch auf riesigen Fledermäusen, phexischen Kreaturen, reiten ...

»Warum sprechen die Ungläubigen immer von den 'unteilbaren Zwölfen'? Zwölf ist, wie jeder Kundige der Al'Gebra weiß, durch 2, 3, 4 und 6 teilbar! Waren die Götter einstmals unteilbar, also Dreizehn oder Elf? Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.«
—aus den Schriften des Zauberers Abdul el Mazar, Oase Yiyimris, ca. 10 Hal, vier Jahre später von einem Auge des Namenlosen entführt

X – Ränke

»Die Geschichte hält für den Gerechten nichts Gutes bereit, sie ist vom eklen Namenlosen erdacht und von den niederhöllischen Daimonen hämisch verlacht!«
—Reichsbehüter Brin auf dem Garether Hoftag 21 Hal, abgedruckt im Aventurischen Boten Nr. 49

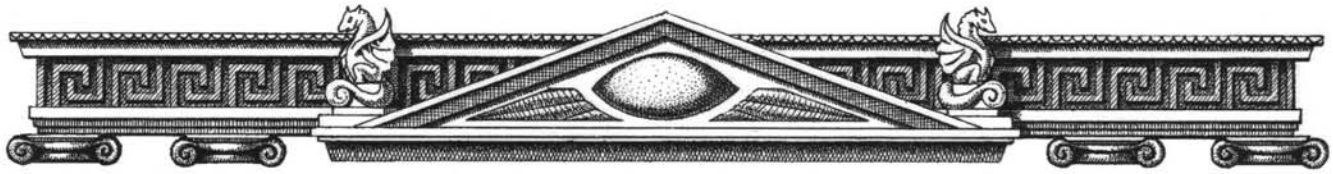
Nichts und niemand ist vor den heimlichen Bestrebungen des Namenlosen, eine neue Weltordnung zu schaffen, sicher. Attacken richten sich gegen Priester, Tempel, Kulte, ja sogar Halbgötter – was nebenbei noch auf der Strecke bleibt sind nur Späne.
Vor mehr als fünfzehn Jahrhunderten starb Kaiser Haldur-Horas an einem Dolch aus einem ölig schimmernden Purpurmetall. Das Attentat hinterließ seinen Sohn Fran mit Hass und Blutgier. Vor gut tausend Jahren starb Murak-Horas nach der Schlacht am Gadang an einer purpurn blutenden Speerwunde, woraufhin Hela-Horas die Tulamiden mit unerbittlicher Rachsucht verfolgte und unterdrückte. Die Zeit der Klugen Kaiser endete mit der Ermordung des Kronprinzen Rude II., auch er von Purpurblut umgeben. Es folgte Zwietracht zwischen den Kirchen der Zwölf und die Usurpation der klerikalen Gewalt durch die Praioskirche. Alle fünfhundert Jahre wird die Klinge des Kaisertöters neu geschmiedet und vielleicht zielt sie schon auf die Infantin Rohaja.
Kaiser Dozman versank mit seinem Schiff, als er in den Dunklen Zeiten einen Kultplatz des Dreizehnten auf den Zyklopeninseln ausheben wollte. Die Tode etlicher Herrscherinnen wie der Tochter Kaiser Valpos, der Hetfrau Swafnild Thorfinnsdottir oder der vermeintliche Unfall Fürstin Hildelinds von Rommilys erscheinen im purpurnen Licht ganz anders.
Der Hesindetempel zu Anchopal versank vor Jahrhunderten im Erdboden, ein ähnlicher Bau in Neetha brannte in der Bauphase ab. Um 180 v.H. stürzte die Kuppel des Rondratempels am Chabab plötzlich ein, nachdem man die Erscheinung eines alten Mannes gesehen hatte, der drohend die Faust reckte. Etliche Götterhäuser wurden ausgeraubt, entweiht oder gar umgeweiht. 13 Hal drohte der Donnersturm in die Hände des Rattenkindes zu fallen. In Tiefhusen stahlen Kultisten vor 15 Jahren ein Bild, an das sie das Leben Xeledons geknüpft sahen, und angeblich wurden sogar auf Borbarad nach seiner Rückkehr genau dreizehn erfolglose Attentate verübt.
Das Verbot von Praios- und Phexglauben in Mengbilla schwächte den größten Feind des Namenlosen und denjenigen Gott, der ihm als einziger an List und Heimlichkeit gleichkam. 70 v.H. löschten die bis dahin als Namenlose Sieche bekannte Krankheit in Zorgan die halbe Stadtbevölkerung und die Fürstin aus. Im Hintertobrischen wurde bei Burg Laescadir die Beschwörung eines Zirkels verhindert, die den Sphärenspalter auf die Welt loslassen wollte.
Der Erzmagier Rohezal zerschlug einen Kult, der das Ungeheuer vom Neunaugensee wecken wollte. Der havenische Arzt Wyben Berlind, geläuterter Anhänger, warnt vor dem, was namenlose Schlitzer im sterblichen Menschenleib suchen. Der Zwerg Turim Sohn des Xolgorim, Sohn des Bewahrers der Kraft zu Xorlosch, verfolgt seit Jahrzehnten die 'Diener des Drachen'.
Im Bund des Wahren Glaubens soll es Intrigen um die Nachfolge der jetzigen Illumnestra XII. geben, andere Anhänger suchen den verlorenen allerersten Tempel oder wollen Kerbhold den Ketzer aus seinem treibenden Limbusgefängnis befreien.
Die heiligste Suche gilt jedoch dem Tridekarion, dem dreizehnteiligen Namen des Namenlosen, der wichtigsten Essenz seiner Existenz. Einzelne 'Buchstaben' werden in enigmatischen Verstecken überall vermutet: im ewigen Eis, unter den Menschenmassen Gareths, in der tiefen See und dem Gestein des namenlosen Tafelbergs, der auch als Gorische Wüste bekannt ist.

XI – Geschöpfe der Finsternis

Der Namenlose hat viele Diener. Vielleicht schlummert das Namenlose in allen denkenden Kreaturen, wenn auch er einstmals Hand an den Stein der Weisen gelegt hatte. Bedeutende Geweihte des 4. Weihegrades sind *Graf Sephirim Isyahadan zu Laescadir* (**Enzyklopaedia Aventurica**, S. 105), ein derzeit auf den Zyklopeninseln weilender gutaussehender und charmanter Edelmann, sowie der ruchlose Einäugige *Perdan*, der im Svellttal umtriebig ist. Der Knabe *Tionnin Madaraestadin*, spirituelles Kind des Gottes, ist ins Güldenland aufgebrochen, um Kontinente zu verbinden. Die 13 Augen des Namenlosen sind mystische Beobachter und Sendboten des Namenlosen auf Dere. Die meiste Zeit des Jahres Alptraumgestalten, erwachsen während der Zeit zwischen den Jahren mächtige Wesen mit den Körpern Sterblicher aller Rassen, die auf schwarzen Einhörnern mit purpurroten Hörnern umherstreifen. Das Auge des Gottes tragen sie in der leeren Augenhöhle eines geopferten eigenen Auges. Es erscheint dem Betrachter als wirbelnder Mahlstrom von unendlicher Schwärze, kann den Verstand rauben und dem Betrachter mit demselben Wahnsinn bringenden Blick verfluchen.
Einer der ältesten Boten ist der greise *Zadig von Volterach* (**Enzyklopaedia**, S. 120), den man auch 'den, der auf fremden Altären opfert' nennt. Er versuchte schon vor über fünfzig Jahren, einen Knaben zu töten, von dem er wusste, dass er dereinst als Schwertkönig gefeiert würde; er mordete die Eltern des Lichtboten Jariel und des Schwertes der Schwerter Ayla von Schattengrund, als die spätern Kirchenführer noch Kinder waren. In den Tulamidenlanden erzählt man von der stets verhüllten *Iblistyssa*, einer einstigen selemitischen Piratin, während die drei Elfenvölker den Nachtalben *Feyangola*, den im Eis und Myranor schleichenden Elfenhammer verschweigen. Vampire und Erzvampire stehlen für den Namenlosen Sikaryan, die einzigartige Lebenskraft. Die höchste Legatin des Älteren der Äonen in unserer Zeit ist die elfenähnliche *Pardona*, das Werkzeug des Namenlosen aus dem elften Zeitalter, mit dem er auch das Zwölfte verderben will.

XII – Dunkle Wunder

Da Geweihte des Namenlosen stets Nichtspielercharaktere sein sollten, liegt das Wo, Wann und Wie eines unheiligen Mirakels stets in



Ihren Händen, lieber Meister. Den Aufwand an Karmaenergie können Sie analog zu den Angaben bei den Geweihten der Zwölfe abschätzen. Eindringliche Hymnen und bedrohliche Gesten können das Wunder begleiten, wenn sie die Stimmung unterstützen:

Namenloses Vergessen schafft Menschen ohne Erinnerung und identitätslose Kampfmaschinen; **Herbeirufung der Diener des Herren** ermöglicht die Invokationen von Vasallendämonen wie dem Feuerteufel *Ivash*, dem schwarzgeflügelten Löwe *Grakvaloth* und der Kraft *Maruk-Methai*; **Namenlose Kälte** lässt Widersacher erfrieren; **Des Einen bezaubernder Sphärenklang** macht Opfer durch unwiderstehliche Melodien und Bilder hörig; **Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung** erschüttert jeden Glauben und jede Moral; **Schwindende Zauberkraft** ist ein gefürchteter Magiebann und der **Fluch wider die Ungläubigen** zerstört schließlich ein Ziel des Hasses: Ein Brunnen vergiftet sich, ein Palast verfault, eine Straße verschluckt sich selbst, ein Acker vertrocknet.

Weniger bekannt sind Rituale zur **Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes**, mit dem Ratten gerufen und gelenkt werden können; Waffenflüche, die schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen; die **Goldene Hand**, die Gegenstände in Gold verwandelt und somit ebenso die Macht des Namenlosen zeigt wie die **Ewige Jugend**, mit der ein Geweihter sich oder andere für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann. Gänzlich im Gegensatz dazu steht die **Schleichende Fäulnis**, mit der man organische Gegenstände unaufhaltbar verrotten lassen kann. Mittels **Namenloser Raserei** werden Tiere in Kampfrausch versetzt und **Pech und Schwefel** ähnelt dem magischen Donnerkeil, nur dass hier ein Strahl schwarzer Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießt (2W6+Stufe SP, 3W6 KE).

Die grausamste aller Liturgien ist die **Seelenbannung**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird.

XIII – Das Letzte Zeitalter

»XXIII. Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.«

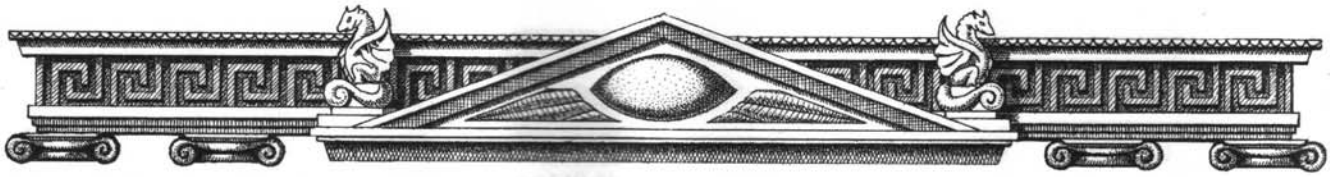
—Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen, *heiliges Buch seiner Anhänger, angeblich in den Dunklen Zeiten auf Papier gebannt, Auszug aus der I. Lobpreisung*

Wenn der Namenlose zu Beginn des dreizehnten Zeitalters die Sonne vom Firmament reißt, wird die Längste Nacht anbrechen. Dann wird sich die Letzte Schlacht mit den Niederhöllen nicht mehr aufschieben lassen. Der Lauf der Welt ist festgefügt, doch nicht im Detail: Wieder werden es Sterbliche sein, die auf Seiten von Licht oder Finsternis eine Entscheidung herbeirufen können – in einem Äon, in einem Jahr, in diesem Augenblick.

Unter Ratten (Meisterinformationen)

Beim Einsatz namenloser Kulte in Abenteuern sollten Sie Wert auf Heimlichkeit, Tücke, Intelligenz und Konsequenz sowie wichtige Unterscheidungsmerkmale zum anderen großen Übel, der Siebten Sphäre, legen: Geweihte des Namenlosen riechen nicht nach Schwefel, sind mittels keiner Zauberei zu erkennen und können jeden zwölfgöttlichen Tempel betreten. Wo die Dämonen durch Chaos hervorstechen, zeichnen sich die Diener des Namenlosen durch langfristige Pläne und Präzision aus. Das Grauen ziehen sie nicht aus dem gänzlich Fremdartigen der Niederhöllen, sondern aus dem alltäglichen Bösen, den Abgründen in den Seelen der Menschen, der Finsternis, die nur eine Handbreit entfernt gähnt. Der Namenlose will die Schöpfung nicht vernichten (bis sie nur noch Nichts ist), sondern die Ordnung zerstören, die Welt in ihrer Form so sehr stören, bis sie ihm genehm ist.

Abenteuer, die sich u.a. um Handlanger des Namenlosen drehen, sind **Geheimnisse von Grangor**, **Das Große Donnersturmrennen**, **Xeledons Rache**, **Die Tage des Namenlosen**, **Die Phileasson-Saga**, **Zyklopenfeuer**, **Reise zum Horizont** und die ***Simyala-Trilogie*** (**Namenlose Dämmerung**, **Stein der Mada**, **Der Basiliskenkönig**).



KIRCHEN UND KULTE DER RANDKULTUREN

Es sagt nichts über die Qualitäten der einzelnen Kulturen aus, wenn wir das Offensichtliche feststellen – dass ein Volk in Aventurien zu den extremen Außenseitern gehört, wenn es nicht an das Primat der Zwölfgötter im Weltgeschehen glaubt und seine Mitglieder daher auch die Initiation in die Zwölfgöttliche Gemeinschaft strikt ablehnen (oder, wenn sie sie empfangen, als Aberglauben betrachten und durchaus das Mal des Frevlers auf sich laden mögen, was jedoch in ihrer Kultur kaum jemanden interessiert). Im Folgenden sind die verschiedenen Kirchen versammelt, deren Gottheiten nicht zu den Zwölfen zählen und auch nicht als deren Kinder präsentiert werden. Dass nach allem Augenschein keine einzige Tradition über Geweihte mit karmatischer Kraft verfügt, sondern allenfalls zaubermächtige Schamanen, Hexen, Druiden oder Magier als Verkünder ihrer Lehren hat, bestätigt dem Zwölfgöttergläubigen ihre scheinbare Unterlegenheit – doch andererseits bestehen viele dieser Traditionen schon so lange, dass man sich fragen muss, ob nicht doch einige Wahrheit an ihnen ist.

Der Kult der Zwillingsgötter Rur und Gror

Der Rur-und-Gror-Kult ist der Glaube Maraskans. Seine Beurteilung durch die Geweihtenschaft der Zwölf reicht je nach Orthodoxie des Standpunktes von 'Namenlose Ketzerei' bis 'obskure Form der Zwölfgötterverehrung'. Der Rur-und-Gror-Kult hingegen sieht die Lehren der Zwölfgötterkirchen als Ausdruck unzulänglichen bis falschen Verständnisses des Wesens der *Diener Rurs* im Speziellen und der Welt im Allgemeinen. Wegen der Wiedergeburtslehre und der Überzeugung, dass die Welt als Geschenk Rurs an seinen/ihren Zwilling Gror geschaffen worden sei, ist dem Rur-Gror-Glauben die Vorstellung eines Paradieses als dauerhaftem Aufenthaltsort nach dem Tode fremd. Die Zwölfgötter werden als mächtige und treue Vasallen Rurs angesehen. Die Gläubigen betrachten sie als eine Art ferner und unvergleichlich weiserer Verwandter, die wegen ihrer alltäglichen, unendlichen Mühe höchste Achtung und Zuneigung verdienen. Das bedeutet etwa, dass es schon allein als Gebot der Höflichkeit angesehen wird, sie nicht aus dem Alltagsleben auszuschließen. Maraskanische Gebete haben deswegen häufig starke Ähnlichkeit mit Klatsch unter Verwandten.

Struktur und Hierarchie

Bedingt durch das Ferkinaerbe der Beni Rurech zeichnet sich der Rur-und-Gror-Kult durch einen Mangel an hierarchischen Strukturen aus. Die Priesterschaft besteht im wesentlichen aus zwei Teilen, nämlich Tempelpriestern und Wanderpriestern. Innerhalb der Tempelpriesterschaft gibt es nur drei formale Ränge, nämlich Novizen, Priester und das dem jeweiligen Tempel vorstehende Paar der Hochgeschwister, die als *Hoher Bruder* oder *Hohe Schwester* angesprochen werden. Hochgeschwister werden meist durch Selbstvorschlag aus der Priesterschaft eines Tempels erwählt. Während der *Wahl* finden keine Debatten statt. Die Zustimmung aller anwesenden Priester ist erforderlich, damit der Vorschlag angenommen wird. Findet die Tempelgemeinschaft auch nach mehreren Zusammenkünften nicht zur Einstimmigkeit, so werden die neuen Hochgeschwister von außerhalb berufen, so geschehen in Tuzak im Jahre 20 Hal im Falle des damals siebzigjährigen Frumojai und der achtjährigen Milhibethjida.

Hochgeschwister haben ihr Amt inne, bis einer von beiden stirbt oder zurücktritt. Da der Rur-und-Gror-Kult kein gemeinsames Oberhaupt kennt, sind Hochgeschwister im Einzugsbereich ihrer Tempel die höchsten Autoritäten des gesamten Glaubens. Das bedeutet, dass ihre Position im Rur-Gror-Glauben und ihr Ansehen bei den Gläubigen dem der allerhöchsten Geweihten der zwölfgöttlichen Kirchen *zusammen* entspricht! Theoretisch gilt das für die Hochgeschwister eines jeden Rur-Gror-Tempels, in der Praxis wurde diese ungeheure Machtfülle stets nur denen der größten und wohlhabendsten Tempel zugesprochen.

Hochgeschwister zu werden heißt aber auch, sich freiwillig in Gefangenschaft zu begeben, da nach der festen Überzeugung der Gläubigen der Anblick ihrer höchsten Priester außerhalb eines Tempel den Anbruch schwerer Zeiten bedeutet.

Für den Weg ins Priesteramt besteht keine Altersgrenze. Das Noviziat ist je nach den Fähigkeiten des Anwärters von unterschiedlicher Dauer. Meist entscheidet sich während der Ausbildung, welche Tätigkeiten er/sie später ausüben wird. Diese Tätigkeiten umfassen sehr viel mehr, als Gläubige der Zwillinge auch nur ahnen. Selbstverständlich beinhalten sie die Unterweisung im Glauben, Seelsorge, Beratung in vielen Dingen alltäglichen Lebens, ebenso wie die Beurteilung von Zweifelsfragen des nicht immer einfachen Dualitätsdenkens oder die Weiterentwicklung der Glaubenslehre. Die Priesterschaft der Zwillinge geht nicht davon aus, alle Weisheiten der Welt zu kennen, sondern sieht sich wie jedes denkende Wesen auf dem Weltendiskus einem andauernden Erkenntnisprozess unterworfen. "Rur denkt nicht einfach", lautet der Schlüsselsatz.

Daneben gibt es weite Tätigkeitsfelder, deren Existenz außerhalb der Tempelmauern unbekannt ist. Gläubige wissen zwar, dass ihre Priester sich mit den *Heiligen Rollen* beschäftigen, jedoch nicht, dass die sogenannte *Grorithmik* Experten im Entschlüsseln und Entwickeln von Geheimschriften hervorgebracht hat. Sie wissen, dass ihre Priester eifrige Chronisten sind, nicht aber, was in den umfangreichen Archiven alles schlummert. Sie wissen nichts von den Studien über die Zusammenhänge von Tod und Wiedergeburt, und die Theorien, die dem Bestreben entsprangen, die Schönheit von Rurs Schöpfung besser zu verstehen (tatsächlich geht es dabei um Gesetzmäßigkeiten der Welt), sind alles andere als leicht verständlich.

Dahingegen sind Wanderpriester Männer und Frauen der Tat. Das Entstehen dieser Priestergruppe war die Antwort auf die Glaubensverfolgung durch die Priesterkaiser, als der Rur-und-Gror-Kult lernen musste, ohne Tempel zu überleben. Die Wanderpriester sind das Rückgrat des Zweigötterkultes. Ihre religiöse Ausbildung findet in den Tempeln statt und beinhaltet zusätzlich den Erwerb von Kenntnissen in mindestens einer handwerklichen oder landwirtschaftlichen Tätigkeit.

Wanderpriester sind immer unterwegs. Sie ziehen von Dorf zu Dorf, dringen in die entlegensten Gegenden vor, wo es keine Tempel gibt, um im Glauben zu unterrichten, ihn zu festigen, aber auch um neues Wissen zu vermitteln.
Gegenwärtig halten sich rund drei Viertel aller Wanderpriester unerkannt auf dem Gebiet Schwarzmaraskans auf.

Trachten

Die Amtstracht der Hochgeschwister besteht aus *Qaft* und *Gapuzza*. Der *Qaft* ist ein an den Schultern übermäßig ausgepolstertes, kleidartiges Gewand in den Farben Purpur und Gelb. Die *Gapuzza* ist eine mit Holzplättchen besetzte Lederhaube, die an einen quer durchgeschnittenen maraskanischen Kriegerhelm erinnert. Das Gewand der Tempelpriester ähnelt dem *Qaft*, weist jedoch keine Schulterpolsterung auf. Es ist längs gestreift, die Farbgebung variiert je nach Sektenzugehörigkeit oder kirchlichem Vorbild, dem sich der Träger verpflichtet fühlt. So etwa bei den einem ehemaligen Hohen Bruder von Boran nacheifernden *Vegsziberiten*, einem recht lebenslustigen und bisweilen exzentrischen Teil der Priesterschaft. Ihr Gewand ist in je zwei Tönen von Gelb, Orange, Rot und Türkis gestreift.



Novizen haben keine gesonderte Tracht, es sei denn, sie wären zum Dienst in der Tempelhalle eingeteilt. Dann tragen sie abgelegte Gewänder vollwertiger Priester, die jüngeren Novizen meist zu groß sind. Diese Sitte, ursprünglich wohl aus Sparsamkeit entstanden, wird heutzutage so interpretiert, dass der Träger in Amt (und Kleidung) noch hineinwachsen müsse.
Das Gewand der Wanderpriester ist ebenfalls eine Variante des *Qaft*. Sein Schnitt ist stundenglasförmig, seine Färbung besteht aus unzähligen bunten Längsstreifen, was dazu führt, dass der Stoff aus der Nähe betrachtet schillert, von ferne jedoch verwaschen grau wirkt. Auch dies ist eine Tradition aus der Zeit des Verbots: Unscheinbarkeit und Fülle. Aus verständlichen Gründen wird dieses Gewand gegenwärtig nur von einem kleinen Teil der Wanderpriester getragen.
Die Gewandung zurückgezogener Klostergemeinschaften lässt sich nicht einheitlich beschreiben. Sie folgt meist praktischen Erwägungen.

Tempel und Gläubige

Der wichtigste Grund, einen Rur-und-Gror-Tempel aufzusuchen, ist die Schönheit der Welt zu preisen und um sich für das Geschenk des Seins zu bedanken. Das ist im allgemeinen eine überschwengliche und lautstarke Angelegenheit, die im Kreis vieler Gleichgesinnter zu einem erhebenden Erlebnis wird und bisweilen in Verzückungszuständen mündet.
Die meisten Rur-und-Gror-Tempel haben gesonderte Räumlichkeiten oder Nischen für Rurs Diener. Es wird angenommen, dass hier die Nähe zur Göttlichkeit unmittelbarer sei. Weitere Beweggründe sind die Suche nach Rat, Trost und Lebenshilfe. Auch die Suche nach Wissen spielt eine Rolle. Rur-und-Gror-Gläubige gehen davon aus, dass ihre Priester auf fast alles eine Antwort wüssten.

Priesterschaft und Obrigkeit

Die potentielle Macht der Priesterschaft ist auf Maraskan immens. Rurs weltlichen Dienern ist das bewusst, weshalb sie in weltlichen Angelegenheiten große Zurückhaltung üben. Sie wissen, dass Macht eine sehr zwiespältige Angelegenheit ist und nicht ohne Versuchungen. Also beschränkt sich die Priesterschaft darauf, Lehrer und Hirten zu sein, und überlässt das Herrschen anderen.
Während ein weltlicher Herrscher die Entscheidung eines gewöhnlichen Priesters notfalls ignorieren kann, ist das bei der von Hochgeschwistern undenkbar. Deren Wort ist ehernes Gesetz. Gegenwärtig sind die Grenzen zwischen weltlicher Herrschaft und Geistlichkeit durch die Rückkehr der Tetrarchen etwas verschwommen. Als Beschützer des maraskanischen Volkes mit der Macht der Priesterschaft im Rücken, greifen die Tetrarchen öfter (aber dennoch sparsam) in das aktuelle Geschehen ein.

Riten und Zeremonien

Der bekannteste religiöse Brauch Maraskans ist die Diskusstafette zum Jahresbeginn. In der Vergangenheit verlief sie zwischen Tuzak und Boran. Die Neue Diskusstafette beginnt in Sinoda und endet offiziell an der Nordgrenze des Schîkanydads. Sie wurde 30 Hal zum ersten Mal veranstaltet. Der damalige Diskus wurde nach dem offiziellen Ende der Stafette auf unbekanntem Wege nach Boran gebracht, wo er dazu verwendet wurde, einen borbaradianischen Schergen ins Jenseits zu befördern. Ob dieses blutrünstige Ende der Stafette langfristig zur Gewohnheit werden soll, ist gegenwärtig nicht abzusehen.
Sehr bedeutsam sind die von den Hochgeschwistern am Anfang und Ende eines Halbjahrs vorgetragenen *Großen Preisungen*. Diese Gebete sind zum Teil zeitgenössische Übersetzungen aus dem *Ruuz*, die sich durch eine sehr ausdrucksstarke und bilderreiche Sprache auszeichnen, zum Teil neueren Ursprungs und Meisterwerke maraskanischer Prosa. Starke Gefühlsausbrüche sind hierbei die Regel. Zu unterschiedlichen Anlässen finden kleinere Preisungen statt. Sie haben oft Lehr- und Beispielcharakter, denn entgegen einer landläufigen Ansicht sind nicht alle Maraskaner wortgewandt. Jedoch zieht der Rur-Gror-Glaube die *freie Unterhaltung* mit den Zwölfgeschwistern vor. Er folgt hierbei der sehr menschlichen Ansicht, dass sich auch Götter nicht ständig dieselben Vorträge anhören wollen.

Mirakel

Keine. Der Rur-und-Gror-Glaube hat sozusagen vor langer Zeit ein Keuschheitsgelübde für das Bitten um Wunder abgelegt. Er sieht Hoffen auf spontanes, übernatürliches Eingreifen als Zweifel an der Vollkommenheit von Rurs Werk und der Kompetenz seiner Diener an. Tatsächlich drückt sich hierin sehr stark die Ansicht aus, nur ein Teil

der sehr viel umfassenderen Gesamtschöpfung Rurs zu sein. Aufschlussreich ist ein aus der Zeit der Befreiung Südmaraskans überliefertes Zitat: „*Wir* sind das Wunder!"

Die Laiengemeinden des Westens

Das ungezwungene Götterverständnis Maraskans übte stets eine gewisse, wenn auch oft nur zeitweise Anziehung auf Nichtmaraskaner mit einer Neigung zu Extravaganz auch in Glaubensdingen aus. Auf Fremde, die sich längere Zeit auf der Insel aufhielten, wirkte der Zweigötterglaube stark bekehrend. Für das Entstehen von Laiengemeinden außerhalb des maraskanischen Kulturkreises sind jedoch die vergangenen Jahrzehnte kaiserlicher Herrschaft verantwortlich. Etliche der auf Maraskan stationierten Reichssoldaten und auf beiden Seiten kämpfenden Söldner traten im Laufe der Jahre zum Rur-und-Gror-Glauben über. Zurückgekehrt in ihre Heimat, fanden sie sich mitunter zu winzigen Laiengemeinden zusammen, wobei deren eifrigsten Mitgliedern mangels Priestern schnell der Platz von Gemeindevorstehern eingeräumt wurde.

Diese kleinen Gemeinschaften – alles in allem nur wenige hundert Menschen – üben ihren Glauben meist im Verborgenen aus, um Konflikte mit der örtlichen Geweihtenschaft zu vermeiden. Zu einer anderen Zeit wären sie vermutlich nur eine vorübergehende Erscheinung gewesen, doch die ungebrochene Zuversicht der Exilmaraskaner während der düstersten Zeit und zumal die erfolgreiche, als Omen betrachtete Invasion – man bedenke, dass das Schîkanydad vollständig auf zurückerobertem Gebiet errichtet wurde! – wirkten stabilisierend. Mittlerweile hat sich sogar für Vorsteher und Gemeinde eine eigene Begrifflichkeit entwickelt: *Zwillingsweibel* und *Hand(gemeinde)*. Die Anlehnung dieser (und anderer) Bezeichnungen an den militärischen Sprachgebrauch ist unverkennbar.

Im Jahre 30 Hal wurden zwei dieser *Zwillingsweibel* nach mehrwöchiger Unterweisung in Khunchom bzw. Festum in die Priesterschaft des Zweigötterglaubens aufgenommen. Ihr Titel lautet nun *Halbpriester,* da sie ihre Aufgabe fernab der Kultur Maraskans sicher stets nur nebenbei werden ausüben können. Sie (und etwaige Nachfolger) sind Wanderpriestern gleichgestellt, in denen sie auch ihre Vorbilder sehen. Im übertragenen Sinne betrachten sie sich als Wanderpriester im Dschungel des Festlandes. Von einer einem regulären Priester vergleichbaren Kenntnis im Rur-Gror-Glauben dürfte kaum die Rede sein, doch ist der Zweigötterkult offenbar bereit, zum Nutzen der fernen Bruderschwestern Kompromisse einzugehen.

Der bislang kaum betreute Rur-und-Gror-Kult des Westens vertritt nur in Ausnahmefällen die reine Lehre des Zweigötterglaubens. Es gilt die Faustregel: je weiter westlich, desto verwässerter, desto stärker vom herkömmlichen Zwölfgötterglauben beeinflusst. Auch die Ansichten der ihm Angehörenden über Maraskan sind recht unterschiedlich. Bisweilen wird nur der Glaube der Insel wertgeschätzt.

Anmerkung: Es bietet sich Ihnen hiermit die Möglichkeit, einen nichtmaraskanischen Helden mit mehr oder minder stark vom Zweigötterglauben beeinflussten Hintergrund zu spielen. *Halbpriester* zu werden, erfordert einen mehrmonatigen Studienaufenthalt in den Rur-Gror-Tempeln von Festum, Khunchom, Al'Anfa oder des Schîkanydads und einen TAW *Götter und Kulte* von mindestens 9. Danach bestünde Ihre Aufgabe in der Betreuung der verstreuten *Handgemeinden* im Mittelreich, doch beim Sektenreichtum des Rur-Gror-Glaubens dürften Ihnen auch andere Aufgaben einfallen. Schließlich ist der gesamte Weltendiskus Rurs Schöpfung.

Rastullah

Rastullah ist der Gott und (in gewisser Weise) Schöpfer der Novadis, der erst aus vielen verfeindeten Sippen der Wüstennomaden ein einiges Volk geschaffen hat. Zur Geschichte seiner Manifestation in Keft und den 99 Geboten, die er damals den Versammelten gab, steht bereits einiges in **GDSA** auf den Seiten 80f. geschrieben.

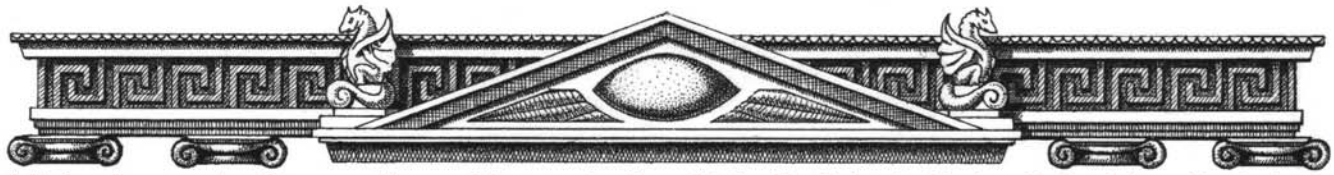
Meisterinformation: Die 99 Gebote

Auch hier werden wir keine vollständige Aufzählung aller 99 Gebote präsentieren, denn die Möglichkeit, dass Sie, der Meister, für Ihre Abenteuer die fehlenden Gebote einfügen, soll weiterhin offengehalten werden. Deshalb soll hier nur ein kleine Übersicht über die allgemeine Gruppierung der Gebote stehen: Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der Gläubigen niedergelegt. Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich auch und vor allem die Geister der Novadis scheiden. Laut dem 24. Gesetz dürfen die Novadis nur Geschirr verwenden, das nicht von Ungläubigen berührt wurde. Dann folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen, von denen das 41. und 42. Gesetz zur Verteidigung der Ehre von besonderer Bedeutung sind. Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von Rastullahs Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, und ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung der körperlichen und geistigen Ertüchtigung. Die Gebote Rastullahs enden mit dem 99. Gesetz, stets alle Gesetze im Geiste zu tragen.

An dieser Stelle sollen vor allem die verschiedenen Lehrmeinungen zum Wesen Rastullahs präsentiert werden – denn die Mawdliyat, die Richter und Rechtsgelehrten der Novadis, müssen in praktischer Hinsicht als ihre Priester gelten, interpretieren sie doch das Weltgeschehen im Sinne ihres Glaubens und versuchen, dem Gläubigen Hinweise zu geben, wie er ein frommes Leben führen kann. In diesem Sinne (und nur in diesem) kann man dann auch die großen Rechtsschulen der Novadis als die verschiedenen Kirchen und Kulte dieses Volkes bezeichnen.

Eine der wichtigsten Streitfragen ist dabei naturgemäß die nach dem richtigen Umgang mit den Andersgläubigen: Was bedeutet es, das die gewaltige Mehrheit der Menschen ganz andere Lehren glaubt als die Novadis, und wie kann der fromme Novadi an ihrer Seite leben, ohne seine Reinheit zu verlieren? Je größer das Reich des Kalifen wurde und je mehr Ungläubige es umfasste, desto mehr gewann die richtige Interpretation an Bedeutung und desto deutlicher traten die Unterschiede zwischen den führenden Rechtsschulen hervor.

»Und fragt ihr, weshalb uns der Herr Rastullah seine Gesetze gab? Er tat es, um uns abzugrenzen von jenem unwürdigen Gewimmel der Gottlosen und Ungläubigen, die vor Geistern und Dämonen auf dem Bauche liegen und den Dreck des Bodens schlucken. All ihr Gerede von zwölf Göttern und urzeitigen Götterkämpfen ist wie das Stammeln des Wahnsinnigen, der die Schwingen der Wüstenflederrnaus spürt – denn außer dem Herrn Rastullah gibt es keinerlei Götter, sondern alles ist Dämonengezücht und Menschengespinst. Wir sind die Beni Novad und dienen dem Herrn der



Schöpfung, der uns zu seinen Dienern erwählte, um all jene zu strafen, die seinen Willen missachten und seine Herrschaft leugnen. Wenn wir nach seinen Gesetzen leben, wie er sie uns wörtlich übermittelte, wird uns zuteil werden der Sieg über die Gottlosen, wenn wir aber jenen Sündhaften folgen, die Anpasung und Überarbeitung der göttlichen Offenbarung predigen, wird uns der Herr Rastullah davonwischen von seiner Schöpfung wie der Sturn hinwegfegt den Grünen Heukäfer.

Deshalb wisset: Als der Herr Rastullah seine Gesetze formulierte, gab er bei jedem Wort seine göttliche Gnade hinzu, auf dass es in seiner göttlichen Gewalt nicht den Menschen zerschmettere.

So wisset denn auch, dass man diese Gesetze wörtlich zu befolgen hat und keine Aufweichung durch Menschengeist zulassen darf. Denn bleiben wir streng zu uns und unseren Pferden, unseren Sklaven, unserem Vieh und unseren Frauen, so wird uns der Herr die Ungläubigen ausliefern, auf dass wir sie hinabschicken in die Niederhöllen – dort aber wird man sie verbrennen, erwürgen, neunteilen, schinden ...«

—der Hohe Mawdli zu Keft

Die älteste ist naturgemäß die Schule von Keft, die stets für ihre strenge Auslegung der Gesetze bekannt war: Heute ist die **Kefter Schule** nicht mehr so mächtig wie einstmals, was ihren Einfluss auf höchste Stellen im Kalifat angeht – wenn auch keiner wagen würde, das offen auszusprechen. In der Khômwüste allerdings folgen auch heutzutage noch viele der strengen und manchmal fanatischen Auslegung der 99 Gesetze.

Nach den ersten Eroberungen bildete sich aus den Beratern des Kalifen die **Unauer Schule** mit ihrem Hauptwerk *Also sprach Rastullah*. Ihr Kennzeichen ist der frühe Versuch,die Zwölfgötter der unterworfenen Szintaui in das Glaubensgebäude einzufügen, indem man sie zu niederen Geistwesen erklärt und Rastullah in die Nähe Los' rückt. Bekannt wurde sie auch durch die großzügige Auslegung des 16. Gesetzes, das den Verzehr von allem verbietet, "was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser ist": Nach Unauer Lehre muss das fragliche Tier schon alle drei Merkmale aufweisen, um verboten zu sein. Des weiteren hat die Unauer Schule entschieden, dass man Ungläubigen direkt ins Gesicht blicken darf, wenn auch mit der nötigen Mimik: 'Strafend blicken wie ein Novadi' ist zum geflügelten Wort geworden.

Neben diesen zwei 'offiziellen Schulen' gibt es auch solche, die eher abwegige Ideen vertreten und nur wenig weltlichen Einfluss genießen; man findet sie vor allem am Rande des Kalifats. Extrem urtümliche Ansichten hegen die Vertreter der **Schule von Fasar**: Dort, in der ältesten Siedlung der Tulamiden, glaubt man an die Identität Rastullahs mit dem uralten Stammesheros Rashtul:

»Ist es nicht offenbar, dass Rastullah Seine Hand über das ganze Volk der Tulamiden hält? Hat Er nicht bereits die meisten seiner Glieder unter der Führung der Kalifen versammelt? So lehre ich euch: Schon vor Äonen lebte Rastullah unter den Menschen und schützte die Beni Tulam vor allen Feinden. Hat Er damals nicht den gebirgigen Schutzwall aufgeschüttet, der Seinen Namen trägt? Hat Er nicht Seine Söhne hinabgeführt in das Tal des Mhanadi, auf dass sie gut leben konnten?Als alles wohlgeraten war, legte Er sich hin und verließ Seinen irdischen Körper, um Seinen Geist über alle Beni Tulam zu ergießen. Und schützte Er nicht weiterhin Sein Volk? Hat Er nicht Seinen eigenen Sohn Bastrabun geschickt, die Echsen zu zerschmettern? Doch zuvor hatte Er verheißen, in Stunden der Not werde Er zurückkommen. Und ist er nicht einem Stamm der Beni Tulam erschienen, angetan mit Seiner ganzen göttlichen Würde? Hat Er Seine Verheißung nicht eingehalten?

So sage ich euch: Der Tag der göttlichen Herrschaft auf Dere wird anbrechen, wenn alle Tulamiden vereint sind in einem Reiche und alle Eindringlinge zurückgeworfen in das Meer, aus dem sie kamen – dies ist die einzige Aufgabe dessen, der sich Kalif nennt, denn Herrscher ist allein Rastullah!«

Noch weiter geht die **Schule von Rashdul**, die die deutliche Protektion durch den Stadtherr, Sultan Hasrabal, genießt – denn nach dieser Lehrmeinung, die die Ideen des Elementarismus mit dem Rastullahglauben verbindet und für den durchschnittlichen Novadi nur Ketzerei bedeutet, ist 'Rastullah' nur ein Synonym für den obersten und mächtigsten Herrn der Elemente, nämlich den der Zauberei. Er wurde von den neidischen Himmlischen angegriffen und ging in der materiellen Welt auf, die nun von seinen sechs Geschwistern mäßig und den Zwölfen noch schlechter gelenkt wird.

Seine Rückkehr in Keft war nur ein erster Traum dieses Wesens (und spätestens damit verlässt die Schule jeglichen gemeinsamen Grund), da die eigentlich Rückkehr des Rastullah bevorsteht, wenn sich die Zeitalter gewandelt haben, wenn seine beiden Söhne, die nach seinem scheinbaren Tod um sein Erbe kämpften, einander besiegt haben und in seiner einstigen Zitadelle wieder Frieden herrscht.

Die Schule mischt damit Legenden über den Giganten Raschtul und über den Frevel Madas mit aktuelleren Theorien über die Prophezeiungen des Nostria Thamos, über die beiden Brüder Rohal und Borbarad und schließlich auch über die Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste, an der Sultan Hasrabal maßgeblich beteiligt war. So gilt der Sultan auch als derjenige, der die endgültige Rückkehr Rastullahs ermöglichen oder herbeiführen wird, indem er möglichst viel von der verstreuten magischen Kraft in seinem Besitz versammelt.

Die ganze Lehrmeinung ist für den einfachen Novadi nur wenig überzeugend, zumal sie die 99 Gebote praktisch ignoriert, besitzt aber eine gewisse Attraktivität für tulamidische Zauberer, da sie viele kosmische Rätsel in einem einfachen Gedankengebäude beantwortet.

Zuletzt könnte man noch die **Selemer Schule** erwähnen, auch wenn dieser Ausdruck mehr zum allgemeinen Synonym für 'verrückt' geworden ist, da sie letztlich nicht etwa den Erfolg der Novadis mit der Inspiration durch Rastullah begründet, sondern (wenn auch verschleiert) den Rastullahglauben als ratsam empfiehlt, da er von den Säbeln und Lanzen der herrschenden Novadikrieger getragen wird.

Sumu und ihre Kinder – Glaube der Töchter Satuarias und der Druiden

Keine Kirchen im Sinne der Zwölfgöttlichen Kulte stellen die Glaubensgemeinschaften der Hexen und Druiden in Aventurien dar, die wiederum miteinander zwar den Glauben an die sterbende Sumu teilen, aber sehr verschiedene Ansichten haben, wie man mit der Sterbenden Gigantin leben sollte. Aber ebenso wenig, wie man in Hexenkreisen eine einzige Ansicht über den rechten Glauben an Sumu und ihre Tochter Satuaria vertritt, ist man sich unter den menschlichen Druiden über eine allgemein gültige Glaubensdoktrin einig.

Die Töchter Satuarias

Man weiß wenig über die Gemeinschaft der Töchter Satuarias, zu verschwiegen sind sie, zu verborgen liegen die geheimen Plätze ihrer magischen Rituale und religiöser Verehrung von Sumu, Satuaria und dem dieser in gegenseitiger Hassliebe verbundenen Levthan. Und so gibt es auch nur einen einzigen aventurischen Tempel der Satuaria: In Selem ist der Göttin und dem göttlichen Satinav, ihrem Bruder, gemeinsam ein Haus errichtet. Und die Überlegungen gelehrter Aventurier über die Herleitung des Hexenglaubens aus echsischen Riten zur Verehrung Ssad'Huarrs sind nicht völlig von der Hand zu weisen. Schließlich sind die Hexen, die wie die Echsen selbst aus Eiern geboren wurden, die schönsten und durch ihre Alterslosigkeit ältesten unter den Töchtern Satuarias.



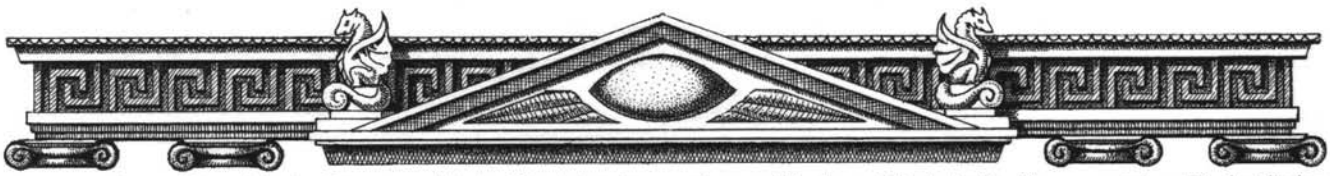
Für den Außenstehenden ist es schwierig zu entscheiden, ob die Gemeinschaft der Töchter Satuarias eine magische Schule oder einen religiösen Kult darstellt. Unbestritten ist, dass es in Aventurien keine Geweihten der Satuaria gibt, alle gläubigen Anhänger Satuarias hingegen magiefähige Frauen, seltener auch Männer sind. So stellt sich die Frage, ob man die regelmäßigen Treffen der Zirkel und Schwesternschaften eher als zweckgebundene magische Ritualtreffen oder aber als religiöse Feste zu Ehren Satuarias, Sumus oder auch des brünstigen Levthans sehen sollte. Diese Fragen würden jedoch auch die Töchter Satuarias sehr unterschiedlich beantworten, je nach persönlicher Sicht und Lebensweise: Eine Hexe mit einer Schlange als Vertrautem, zur Schwesternschaft des Wissens gehörig und vielleicht sogar Mitglied der Schwesternschaft der Mada, einem Bund zu Ehren Hesindes aus geweihten und zauberkundigen Frauen, mag eine sehr viel nüchternere und wissenschaftlichere Sicht den Gaben Satuarias gegenüber haben als eine Tochter der Erde. Diese der Heilkunst und ihren Krötenvertrauten zugeneigten Hexen sehen ihre Aufgabe in der Heilung der verletzten Erdmutter und ihrer Geschöpfe und leben ihr Leben für Sumu und nach den Lehren Satuarias.

Wenn man überhaupt innerhalb der Gemeinschaft der Hexen eine Persönlichkeit als religiöses Vorbild nennen will, so wird man auf die alte, bucklige Heidruna aus dem Kosch verweisen, die mit der Kröte Quarz das klassische Bild der Hexe verkörpert und unbestrittene Autorität im größten Hexenzirkel Aventuriens ist.

Aber bereits sie, die Rabenhexe Raxan Schattenschwinge, die aranische Großwesirin Mara ay Samra mit ihrem Pardelvertrauten, die thorwalsche Hexe Tula von Skerdu und der Hexer Bringimox mit seinem Uhu Nomo haben bereits erheblich unterschiedliche Weltsichten. Allein einig sind sie sich darin – und dies schließt diejenige unter ihnen ein, die weniger Skrupel bei der Beschwörung dienstbarer Dämonen zeigen –, dass ein dämonischer Pakt einem Verrat an Satuaria gleichkommt. Jene Paktiererinnen wie Yolana vom Rotwasser oder gar Dimiona von Elburum und Glorana die Schöne sind in keiner Schwesternschaft mehr gelitten, auch wenn sie häufig gleichgesinnte Frauen in eigenen Zirkeln um sich geschart haben. Doch ist die Anzahl dämonenpaktierender Hexen ungleich geringer als die der Hexen, die sich neben Satuaria einer der Göttinnen der Zwölfe nahe fühlen: Auch wenn Satuaria als ihre Mutter, Lehrende und Weisende den ersten Platz einnimmt, gibt es Gläubige der Rahja, Hesinde, Peraine, Mada und auch der Tsa unter ihnen. Einige wenige Hexen sehen gar in jenen Göttinnen eine falsch verstandene Satuaria. Kaum einmal wird man jedoch unter ihnen Rondra- oder Traviaanhängerinnen finden. Und Praios, dessen Kirche Hexen in lange vergangenen Tagen verfolgte, bringen sie allgemein eine aus tiefstem Herzen kommende Abneigung entgegen.

Die Druiden

Sie sind im Volksglauben die Männer der Hexen, auch wenn ihre Sicht Sumus eine gänzlich andere ist: Sumu und die Elemente, die die dritte Sphäre bilden, sind ihnen Kraftquelle und Werkzeug zur Beherrschung der lebenden Welt. Mit ihrer Hilfe formen sie ihre Welt. Ob sie dabei diese nun erhalten, wie es die meisten dem Humus zugeneigten Druiden tun und dabei den denkenden Wesen als Störenfriede und Unwissende abgeneigt gegenüberstehen, oder die lebende Welt planvoll zerstören, um der sterbenden Sumu ihren Todeskampf zu erleichtern, wie es der Überzeugung der wenigen Eisdruiden Aventuriens entspricht (siehe **Firuns Atem**), ist eine Angelegenheit ihres meist sehr persönlich geformten Glaubens. Einig sind sie sich in der völligen Ablehnung dämonischer Beschwö-



rung; zum einen widerspricht der Dämon an sich den Prinzipien der elementaren Kräfte, zum anderen ist es die dritte Sphäre, die sie interessiert, und nicht das Wirken von Dingen und Wesen außerhalb davon.
Dass sie der Überzeugung sind, dass sie alleine die Welt und ihre Substanz verstehen und dass sie dieses Wissen verborgener bewahren und mehren als der Großteil der Töchter Satuarias ihres, macht es umso schwerer, Glaube und Magie der Druiden zu verstehen. Ein druidisches Göttinnenhaus gibt es nicht, und ihre magischen Kreise und sumuheiligen Plätze, ihre Rituale und Zauber gehören zu den bestgehüteten Geheimnissen Aventuriens.
Näheres zur Glaubenswelt der wenigen aventurischen Zwergendruiden, der geheimnisvollen Geoden, finden Sie in **Die Zwerge Aventuriens** auf Seite 48ff.

Die Weltsicht der Elfen

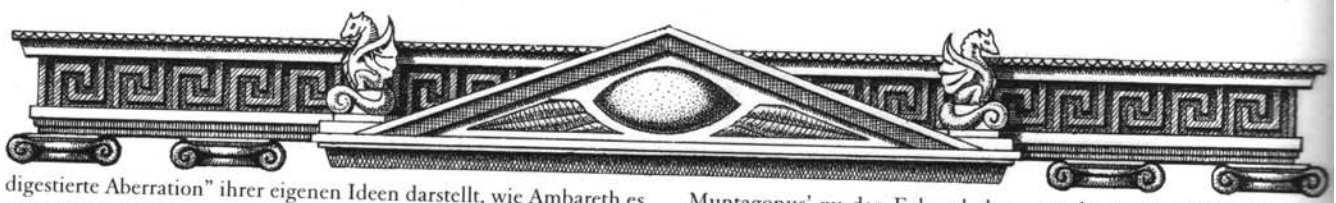
»Wir haben keine Tempel. Wir haben keine Götter, zu denen wir beten. Ihr glaubt, durch Gebete und Opfer euer Schicksal und das der Welt ändern zu können. Unsere Ahnen verehrten Götter, aber unser Schicksal war und ist dennoch unabwendbar. Das Nurdra und das Mandra stehen in ewigem Spiel von Nurti und Zerzal. Niemand hier kann dieses Spiel begreifen oder gar verändern. Warum sollten wir daher darum beten, dass es anders wäre als es ist? Diejenigen unserer Ahnen, die dies taten, und diejenigen, die gar von sich glaubten, selbst in dieses Spiel mit gottgleicher Macht eingreifen zu können, lebten das Badoc und verloren ihr Licht. Ich weiß, dass die, die ihr als eure Götter verehrt, existieren, ich bin nicht blind. Aber es ist nicht mein Weg, sondern der deine, der in diesen Tempel dort führt.«
—Ayalamone Silberstreif, Gefährtin des Xenos von den Flammen, neuzeitlich

Nurdra steht in der Weltsicht der Elfen für Lebenskraft und Wachstum und *Mandra* für (elfische) Magie, ihre 'Seelenkraft'. *Nurti* bezeichnet das Prinzip des Werdens und Wachsens, während *Zerzal* das Prinzip des Vergehens und des Todes ist. Das *Licht* ist der Seinszustand der Lichten oder auch Hohen Elfen, aber auch der Ort, an dem diese ihr Dasein träumen, und ist das *Licht*, in das eine tote Elfe eingeht, so sie einen schicksalsbestimmten Elfentod stirbt. *Badoc* ist ein Begriff für alles Elfenfremde, das einen Elf sich selbst entfremdet, badoc werden lässt. Badoc ist nicht einfach gleichzusetzen mit schlecht, sondern beschreibt vielmehr etwas Verführendes, Seelen- und Seinsveränderndes vom elfischen Standpunkt aus. Badoc sein bedeutet, sich dem Licht und seinem Seelentier zu entfremden.
Ein sehr altes elfisches Heiligtum im Norden des Yetilandes kennt hingegen vier verkörperte Gottheiten:

»Stellt die sich ewig veränderliche Statue Nurti, die Welterschafferin und Spenderin des Lebens, dar, ähnlich der Göttin Tsa, so sind die übrigen Standbilder ihren Kindern gewidmet: Pyr, dem drachengestaltigen Herrn über die Elemente und damit unverwechselbar Pyrdacor, Orima, offensichtlich einer geborenen und von den Göttern erhobenen Elfe, die blind als Göttin des Schicksals verehrt und der Sage nach durch den Namenlosen verführt wurde, und Zerzal, der Göttin des Todes, einer luchsköpfigen Elfe, die frappierend an die Darstellungen des Kamaluq der Waldmenschen erinnert.
Wenn man hingegen in Betracht zieht, dass den Berichten der Phileassonschen Fahrt nach auch Pardona unter den Elfen einmal als Göttin verehrt wurde, so kann man die heutige zurückhaltende Sicht der Elfenvölker in Belangen überderischer Sphären verstehen, wenn natürlich auch nicht gutheißen.«
—aus einer Vorlesung an der Thorwaler Schule der Hellsicht im Hesindemond 26 Hal

Von der Magierphilosophie

Auch wenn einer der führenden Vertreter dieser Denkrichtung und Weltsicht, G.C.E. Galotta, seines Zeichens selbst ernannter Dämonenkaiser zu Yol-Ghurmak, bei den restlichen Vertretern der Magierphilosophie in Ungnade gefallen ist und auch wenn sich diese Schule mittlerweile in zwei große Zweige gespalten hat, übt sie immer noch erhebliche Anziehungskraft auf Teile der grauen (und auch schwarzen) Gilde aus.
Beide Richtungen der Magierphilosophie versuchen mit 'wissenschaftlichen' Methoden die Substanz der Seele, ihre Begrenzungen und Möglichkeiten, ihre Transformierbarkeit, aber auch ihre Unsterblichkeit, vor allem aber ihr Verhältnis zu den alveranischen Gottheiten zu ergründen.
Die *radikale Schule* um den brillanten Magietheoretiker Firlionel Nachtschatten beharrt weiterhin auf der schon von Ometheon vertretenen Annahme, die Götter seien ebenso wie andere Geistwesen auch aus der Verehrung durch sterbliche Wesen entstanden, und zwar, indem diese Teile ihrer Seelenkraft auf Urprinzipien wie Leben und Tod oder Naturerscheinungen wie Sonne, Sterne und Blitz übertragen hätten, ja schließlich nach ihrem Tode selbst in diese Seelenkonstrukte aufgegangen seien. Daher richten sich die Forschungen und Überlegungen dieser Magier auf eine 'Vereinheitlichte Kräftetheorie', die nicht nur die elementaren Kräfte und Wechselwirkungen, sondern auch die Seelensubstanz, das Sikaryan und das Nayrakis, Lebens-, Karma- und Astralenergie mit einbezieht und die Übergänge zwischen diesen zu ergründen sucht.
Die *moderate Denkrichtung*, repräsentiert durch den Sphärenkundler Aleya Ambareth, sieht die alveranischen Gottheiten zwar durchaus als 'primordiale Individualmanifestationen von Sikaryan und Nayrakis', versucht aber aus der Mythologie (nicht nur der menschlichen) und aus neuzeitlichen Beobachtungen herzuleiten, dass diese Wesen durchaus in ihrer Machtfülle begrenzt, nicht unsterblich und nicht allein in den höheren, inneren Sphären sind und dass die Möglichkeiten ihres Eingreifens auf Dere beschränkt sind, namentlich durch Zahl und Glaubenseifer ihrer sterblichen Anhänger.
Wichtig ist für sie, dass ein Sterblicher durchaus die Ordnung des Kosmos ohne Vermittlung der Götter zum einen erkennen und zum anderen mehren kann, indem er seine Seele 'geordnet' mit seinem Tode in den Nayrakis, die allumfassende Ordnungsmatrix, eingehen lässt. Dazu haben sie Meditationsübungen und Riten entwickelt, die die Ordnung der Seele mehren sollen.
Einig sind sich beide Schulen jedoch in ihrer strikten Ablehnung von Dämonenpaktiererei, die für sie freiwillige Knechtschaft der Seelensubstanz bzw. Verminderung der kosmischen Ordnung darstellt, und der Borbarad-Religion, die für die Magierphilosophen eine "demi-



digestierte Aberration" ihrer eigenen Ideen darstellt, wie Ambareth es einmal formulierte ...
Die wichtigsten Schriften, auf denen die Magierphilosophie beruht, sind Elon Carhelans *Philosophia Magica*, Rohals *Systeme*, *Offenbarung* und *Gespräche* sowie die berüchtigten *Chroniken von Ilaris*. Neuere Werke umfassen Schriften von Kupferstein, Nachtschatten, Galotta und Ambareth, aber auch die paranoid-genialen Betrachtungen Rakorium Muntagonus' zu den Echsenkulten – und was von diesen Schriften nicht auf den Indizes der Praios- und Hesindekirche steht, kursiert entweder nur in gekürzten Versionen oder ist so unverständlich, dass es bislang noch kein Zensor durchschaut hat ...
Es heißt aber auch, dass sich gerade die 'Moderaten' nicht nur auf das Philosophieren am Kaminfeuer beschränken, sondern ihre Ideen in der Form des 'aktiven Neutralismus' auch handgreiflich verbreiten ...

Drachenkulte

Niemand in Aventurien würde wohl bestreiten, dass Drachen die mächtigsten aller Lebewesen sind. "Kämpfen wie ein Drache" ist eine feste Redewendung. So ist es nicht verwunderlich, dass diese alten, magiebegabten Kreaturen von fast allen Kulturvölkern gefürchtet, bewundert, verehrt oder gar vergöttert wurden und werden. Kaiserdrachen, aber auch Riesenlindwürmer und Purpurwürmer fördern oder fordern eine solche Verehrung oft selbst, angefangen von regelmäßigen Opfern von Tieren oder gar Jungfrauen bis hin zu regelrechter Anbetung: Apep unterhält in den tobrischen Drachensteinen eine eigene Herrschaft, Ykkandil (auch Ykdragil) im Regengebirge lässt sich von den Häuptlingen der Anoihas vergöttern, dem Landherren Shafir dem Prächtigen in den Eternen opfert die Hesindekirche magische Artefakte, Ysolphur soll ein Zauberreich im Raschtulswall beherrschen, und Schirr'Zach wird von manchen Nivesen als ältester Winterdrache und Chronist der Welt verehrt.
Die übelste Perversion stellt jedoch der untote Blutkult des Schwarzen Rhazzazor in Warunk dar. In der Vergangenheit berüchtigt wurden die Kulte Ancarions des Roten (der zwei der drei ersten Zwergenstädte zerstörte), des Ewigen Drachen von Phecadien, des Schwarzen Kurungur, von Raskadors Wurm in Fasar, des Tuzakwurmes, des Wurmes von Unau und des Tataqwurmes auf Maraskan.
Höhepunkt war jedoch zweifellos Pyrdacor (auch Pyr Drakon oder Ignidacor), der sich im Zehnten und Elften Zeitalter von ganzen Reichen und Kulturen der Echsen und Elfen vergöttern ließ. Der tulamidische Kulturraum kennt bis heute das *Märchen vom Güldenen Drachenkönig* und die Magierakademie von Khunchom soll das Drachenei des Pyrdacor bewahren; aber nur halbverrückte Gelehrte befürchten, dass heute noch Kultisten, vielleicht nicht einmal menschlicher Natur, um die Wiederkehr des Goldenen Drachen beten könnten ...
Auch die Zwölfkirchen kommen nicht umhin, zur Existenz des Alten Drachen Fuldigor und seiner legendären Brüder Stellung zu beziehen. Vor allem der Hort der Hesindianischen Gaben verehrt sie, namentlich Naclador (auch Varsinor) im Tempel der Wahrheit, und stellt mit den Draconitern den bedeutendsten Drachenorden.
Die Rondrakirche kannte und kennt Famerlorssekten, die in den Dunklen Zeiten, zur Rohalszeit, aber auch in der Gegenwart durch todessehnsüchtige Heldentaten Unsterblichkeit zu erlangen suchten. Einige Geweihte, vor allem aber viele Söldner verehren den Drachensohn Kor.
Selbst in der Praioskirche gibt es spalterische Mystiker, die die beiden Hohen Drachen aus dem Gefolge des Götterfürsten anbeten: Darador mit den Hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts und Patron der Antimagie, und Branibor mit den Eisenflügeln, der als Hüter der Gerechtigkeit gilt.
Unter Schwarzmagiern und einigen Druiden gilt die Verehrung der Drachen als 'intelligente' Variante zu 'blinder' Göttergläubigkeit. Limbusmagie wird oft mit Anrufungen Menacors verbunden, dessen Wächterfunktion seit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad von allen Gilden gepriesen wird.
Sowohl der aranische Drakologe Pher Drodont wie die Sterndeuterin Niobara, die den allwissenden Fuldigor aufsuchten, sollen Geheimkulte hinterlassen haben, die heute noch als aranische Khabalen aktiv sein sollen.
In der Drachenhalle von Drakonia im Raschtulswall stehen die Standbilder von sechs lebensgroßen, vermutlich Hohen Drachen (angeblich auf eine drachische Hochzivilisation im Dritten Zeitalter zurückgehend); unbekannt ist, wie weit die Anbetung durch die Magier des Konzils der Elementaren Gewalten geht, die sich als Erben der Drachen betrachten. Als größtes Heiligtum der Drachenkulte gilt die Fliegende Insel der Hohen Drachen, in der manche jedoch nur eine Verkörperung des Sternbildes Drache sehen. Symbol der Verehrung sind auch die Drachenlilie und die sagenhaften Drachlinge (Mantra'kim), bedeutende Dokumente sind diverse als *Drakologikon* bezeichnete Werke und das *Compendium Drakomagia*.

H'Ranga – Götter der Echsenmenschen

»Was wagt ihr nach dem Namen zu fragen? Hranga lautet er und ich will diesen Namen nie wieder sprechen oder hören müssen.«
—Seine Spectabilität emeritus Rakorium Muntagonus aus Festum

Das vielleicht größte Geheimnis der von den schuppigen Rassen verehrten Götter ist ihr Name. Wenn ehrfürchtig von H'Ranga gehaucht und gezischelt wird, setzt sich dies nur zu vorschnell in den Köpfen der Menschen fest – selbst wenn das Wort nur allgemeien 'die Göttlichen' bedeutet. Vielleicht ist es nur ein Schutz des Verstandes, liegt doch in den Namen der Echsengötter eine ganz eigene Wahrheit verborgen, die von Jahrhunderttausende andauernder Verehrung kündet und die Glaubenskonstrukte der Menschen in Frage stellt.

Fast alle Achaz glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper. Daher auch der Eigennname der Echsenmenschen: Achaz bedeutet übersetzt 'ewiges Volk'. Diese Bezeichnung beruht auf dem Glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper und damit an eine unsterbliche Seele. Erst nach der Vervollkommnung und Erleuchtung steigt die Seele auf zu den Göttern.
Dem Glaube der Achaz nach haben die Götter eine Vielzahl mächtiger Wesen gesandt, um das Schicksal der Sterblichen zu lenken, sie zu prüfen oder einfach nur, um sie zu beobachten. Diese und andere Kreaturen, oft auf Grund ihrer Einzigartigkeit für Gesandte der Götter oder Manifestationen derselben gehalten, sind sogenannte 'lebende Götter'. So gibt es zum Beispiel gewaltige Drachenschildkröten oder Flugech-

sen, die solcherart Verehrung finden. Auch der Riese Ishyatralin oder Felsknacker, der auf Maraskan lebt, wird von den dort beheimateten Achaz verehrt.

Obwohl es kein Pantheon der Echsengötter gibt, werden doch meist mehrere Götter geheiligt, je nach Lebensweise des Stammes. Manchmal stehen diese in einem 'logischen' Zusammenhang. So z.B. die Zweiheit Sad'Huarr / Ssad'Navv als Verkörperung des Gebenden und des Nehmenden.

Die bekanntesten Göttern sind wohl **H'Szint**, **Zsahh**, **Ssad'huarr** und **Ssad'Navv**, die man unter anderem Namen auch bei den Menschen verehrt. Dennoch sind Glaube und Kult nicht gleich: So findet Hesinde/H'Szint weniger als Göttin der Magie und der Kunst Verehrung, sie wird als große Veränderin angebetet. Tsa wird als 'Allesspendende Mutter' verehrt, man sieht sie jedoch ebenso als Verkörperung des Wandelbaren.

Die blutigen Götter der Vergangenheit werden nur noch von wenigen angebetet:

Die Flugechse **Chr'Ssir'Ssr** weist den Weg zu den Göttern, die am Firmament wohnen. Seine/Ihre Priester, die auf ihren Flugechsen umherfliegen, sind somit auch den Göttern am nächsten und verwalten für diese die Welt. Sie gelten als Mittler zwischen Echsen und Göttern. Selten duldet ein Chr'Ssir'Ssr Gläubiger andere Götter neben seinem Gott, allenfalls unter ihm.

Tausende von Jahren wurde dem schlingergestaltigen **Kr'Thon'Chh** warmes Blut geopfert, oft das von Menschen. Er steht für die körperlichen Gaben und hilft denen, die sich selbst helfen. Er vertritt das Gesetz der Natur; der Stärkere gewinne. Auch er war ein Gott der Eroberer und Unterdrücker, der selten andere Götter neben sich duldete.

Hinter **Charyb'Yzz**, der Herrin des feuchten Elements, verbirgt sich nichts anderes als die Erzdämonin Charyptoroth. Ihre heiligen Tiere sind die allesverschlingende Seeschlange und der Krakenmolch.

Der Gott **V'Sar**, der 'Herr der vollkommenen Seelen', ist nur noch unter dem Namen Visar bekannt, den ihm einst die Menschen gaben, während **H'Rtsi** (echsisch: heilige Mutter), die man dazumal als Allesgebärende Mutter verehrte, wohl nur ein anderer Name für Zsahh ist.

Über allen Göttern stand vor vielen tausend Jahren **Pyrdacor**, doch seit seinem Tod hat er keine Verehrer mehr. Die Schildkrötengottheit **Kha**, die 'Hüterin der Ewigkeit', gilt als Hüterin der Gesetze der Ewigkeit, als Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist. Nur noch wenige Achaz und Ziliten, hauptsächlich am Mysob, bei Hôt-Alem und am Loch Harodrol haben noch den Glauben an sie bewahrt.

Auch **Srf'Srf**, der 'Große Schwarm' hat nie große Verehrung gefunden, stammt er doch ohnehin nicht eigentlich aus dem echsischen Pantheon. Letzterer wurde ursprünglich nur von einer Echsensippe verehrt, die vor kurzem noch, vor ihrem plötzlichen Verschwinden, in der Nähe der Gorischen Wüste lebte. Inzwischen gibt es jedoch unter den maraskaner Hexen von den 'Rächerinnen Lycosas' einen Zirkel der Srf'Srf huldigt. Vielleicht lebt hier ein Kult auf, der seit undenkbarer Zeit vergessen war.

Bis zur Machtergreifung Pyrdacors gab es zudem den Kult des **Pprsss**, eines Sonnen- und Herrschergottes, dessen Priester die legendären kobraköpfigen Shintr waren. Er wurde jedoch von Pyrdacor gnadenlos verfolgt und nahezu ausgelöscht.

Neben den Göttern gibt es noch eine Vielzahl an H'Rangarim, heilige Wesen, die man verehrt und denen man Opfer bringt. Den genauen Rang eines H'Ranga zu bestimmen, ist nur den Priestern möglich, denn der Begriff H'Rangarim umfasst all das, was man allgemein als Mindere Geister bezeichnet, aber auch Feenwesen und elementare Kräfte.

Die Glaubenswelt der Waldmenschen: Kamaluq, der göttliche Jaguar

Der Göttliche Jaguar Kamaluq ist nach den Tayas (Überlieferungen und Sagen, auf denen die Kultur der Waldmenschen beruht) der Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen: Letztere erschuf er einst, um Sein Werk vor den weißen Eindringlingen und Landräubern zu schützen. Im praktischen Leben nimmt die Verehrung Kamaluqs wenig Raum ein, denn er ist der Weltenschöpfer, der in seiner Gesamtheit ebensowenig zu fassen ist wie das pulsierende Leben des Dschungels selbst.

Die Nipakaus

Die Welt ist für den Waldmenschen von einer Unzahl guter und böser Geister bewohnt, mit denen jeder Stein, jeder Bach, jeder Baum, jeder noch so kleine Käfer beseelt ist. Auch die Seelen verstorbener Waldmenschen gehen nach dem Tod in den Dschungel ein. All diese Geisterwesen, aber auch Dämonen, Feen, Lichtelfen usw., nennt der Waldmensch Nipakau (Baum-Leben-überirdisch-stark). Der gewöhnliche Jäger kennt sich in dieser verwirrenden Geisterwelt kaum aus, allenfalls ein Schamane weiß, welcher Nipakau wofür zuständig ist.

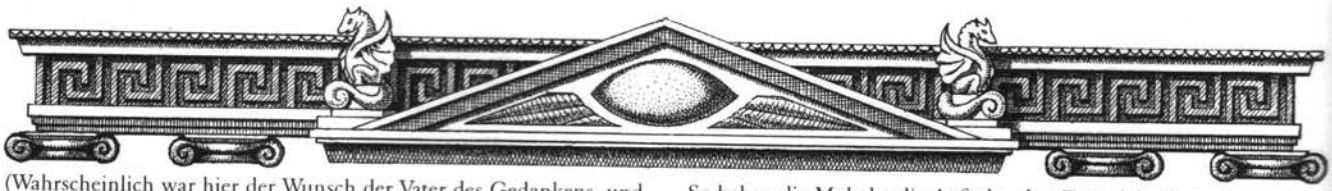
Tapam und Satuul

Jeder Waldmensch hat einen Schutzgeist, Tapam (ewig-Erinnerung) genannt, der unsterblich ist, während der Nipakau mit dem Tode vergeht. Für gewöhnlich wird der Schutzgeist dann in einem neuen Leib wiedergeboren. Geschieht das nicht, etwa wegen eines Fluchs, beginnt der Tapam zu verrotten. Er wird zum Satuul (Bedeutung unbekannt!), einer dämonischen Wesenheit. (Dämonische Präsenzen ohne Anwesenheit eines Beschwörers sind im Südzipfel Aventuriens tatsächlich so häufig wie nirgendwo anders auf dem Kontinent.)

Die Religion der Mohasklaven

Kurz gesagt: Es gibt so viele 'Religionen' wie Plantagen. Welche Glaubensausübung erlaubt ist, hängt davon ab, welcher Philosophie der Plantagenherr folgt, um Ruhe und Disziplin unter seinen Sklaven zu halten. Das Spektrum reicht dabei von einer zwangsweisen 'Bekehrung' zum Boronglauben über das Verbot jeglicher Religion bis hin zur völligen Freizügigkeit, sofern keine Gefährdung für Leib, Leben und vor allem Profit des Sklavenhalters besteht. Offiziell glauben die Sklaven das, was der Herr ihnen erlaubt, aber hinter seinem Rücken in den Ställen sieht das bisweilen ganz anders aus. So sind viele Mischreligionen aus Boronverehrung und überlieferten Fragmenten des Kamaluqglaubens entstanden, angereichert durch ein wenig Zauberei eines Magiedilettanten, der sich als oft als 'Plantagenschamane' aufspielt.

So unterschiedlich die Glaubensausrichtungen auf den verschiedenen Plantagen auch sein mögen, alle kennen einen Heilsbringer: den Großen Baccanaq, ein direkter Nachfahre Manaqs, der einst alle Sklaven befreien wird. Kamaluq selbst hat den Baccanaq im Kampf geprüft. Welches Geschlecht der Befreier hat, ist den Sagen nicht zu entnehmen, ja, er muss noch nicht einmal ein reinblütiger Waldmensch sein.



(Wahrscheinlich war hier der Wunsch der Vater des Gedankens, und man hat so wenige Einschränkungen vorgenommen, um die Hoffnungen auf einen möglichst großen Personenkreis stüzen zu können.)

Kultstätten der Waldmenschen

Dem legendären Häuptling Manaq gelang es um 330 vor Hal, die Waldmenschenstämme gegen die alanfanischen Sklavenjäger zu einen. Sein Ruf drang bis in die Sklavenställe Al'Anfas und führten dort zum Manacusaufstand, der aber blutigst niedergeschlagen wurde. Manaqs zweite historische Leistung war, die Hoheit über die einzelnen Heiligtümer unter den Stämme zu regeln.

So haben die Mohaha die Aufgabe, den *Tempel der Roten Jaguare von Gulagal* zu bewachen, eine fünfstufige Pyramide, gesäumt von 20 bronzenen Jaguarstatuen, in der der Kessel des Lebens aufbewahrt wird.

An der Westseite des Regengebirges, auf dem Gebiet der Oijaniha findet sich das heilige Tal von *Kun-Kau-Peh*, wo in den Ruinen einer uralten Stadt die Geisterspinne Takehe die Lebensfäden aller Wesen spinnt.

Die Anoiha wiederum hüten das *Tabu von Gron'gu'mur*, einer eine Meile langen Schlucht, an deren Ende ein Höhle liegt – im Gron'gu'mur werden daimonide Präsenzen und offene Sphärentore vermutet.

Näheres zur Religion der Waldmenschen finden Sie im Heft Der tiefe Süden, **S. 69ff**

Der Glaube der Nivesen: Die Himmelswölfe

Die Himmelswölfe bilden das Pantheon der Nivesen. Sie sind die Weltenschöpfer, Stammeltern von Menschen und Wölfen (die einst Geschwister waren) sowie Wahrer der Ordnung in ihrem Reich. Diese Ordnung sieht – verkürzt dargestellt – so aus, dass die Menschen einst den Wölfen übel mitgespielt haben und nun Abbitte leisten müssen, bis ihre Brüder und Schwestern im Grauen Pelz zu verzeihen bereit sind.

Was den Frevel angeht, gibt es viele Legenden, wovon zwei besonders verbreitet sind. In der einen waren die Himmelswölfe darüber erzürnt, dass die Menschen den Wölfen ihren gerechten Beuteanteil missgönnten, in der anderen hat der Menschensohn Mada die Welpen der Himmelswölfin Liska aus Habgier ermordet. Schließlich zerstörten die Himmelswölfe die paradeisische Urwelt, in der die Menschheit einst leben durfte. In den Trümmern, die Sie übrig ließen, muss nun der harte Kampf um das Dasein jeden Tag aufs neue gewonnen werden.

Rudelführer der Himmelswölfe ist Gorfang, der Herrschaft und Rache verkörpert. Seine Gemahlin Grispelz symbolisiert für die Nivesen Fruchtbarkeit. (Die beiden sind wohl das mystische Wolfspaar, das einst ein Menschenkind und einen Wolfswelpen geboren hatte.) Ebenso gefürchtet wie der Rudelführer ist Firngrim mit dem weißen Pelz, die Wintermutter, deren kalter Blick Wasser zu Eis erstarren lässt. Wie Gorfang kennt sie keine Gnade, und nicht umsonst sind im Nivesischen 'Winter' und 'Tod' dasselbe Wort. Ihre Zwillingsschwester Arngrimm erweckt das Land jedes Frühjar aus dem tiefen Winterschlaf.

Dass die Nivesen überhaupt noch auf Dere wandeln, verdanken sie vermutlich Gorfangs Tochter Liska. Die Himmelswölfin (die bisweilen auf der diesseitigen Welt wandelt) hat den Menschen ihre Frevel verziehen; sie ist für Milde bekannt, und ihre Stimme gelangt bis ins steinerne Herz ihres Vaters.

Alle Himmelswölfe aufzuzählen würde den Rahmen dieser kurzen Abhandlung sprengen. Genannt seien noch in aller Kürze der Jäger Reißgram, der schlaue Rotschweif, die ewig Liebenden Rangild und Rissa, gewissermaßen das Pendant zur zwölfgöttlichen Rahja.

Die Nivesen rufen höchst selten die Himmelswölfe an, und Gottesdienste kennen sie schon gar nicht. Sie trachten aber nach göttlicher Gnade, indem sie ein Leben führen, wie es den Himmelswölfen gefällig ist.

Heilige Wesen und Wolfskinder

Viele nivesische Sagen berichten von Liebesbanden zwischen Menschen und Wölfen, und wenn einer der Partner ein Nieijaa, ein Heiliges Wesen, ist, sind solche Verbindungen sogar fruchtbar. Das Kind, das einer solchen Liebe entspringt, ist ebenfalls ein Heiliges Wesen und trägt stets die Gestalt des Vaters, wächst aber für gewöhnlich beim wölfischen Elternteil auf.

Während Nieijaas in Wolfsgestalt kaum von gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden sind, tragen Heilige Wesen mit Menschenleib das Wolfserbe deutlich zur Schau (graue Strähnen, starke Körperbehaarung oder ausgeprägte Eckzähne).

Wie viele Heilige Wesen auf Dere wandeln, weiß niemand. Derzeit macht Karuukijo von sich reden, der bei Menschen aufwuchs und von den Nivesen als Heilsbringer verehrt wird und der den Bund zwischen den Nomaden und den Wölfen erneuern wird.

Bei einigen Nivesen, den sogenannten Wolfskindern, dringt das uralte Wolfserbe durch, was sich darin äußert, dass sich die Träger des Erbes in Wölfe verwandeln können. Abgesehen davon sind sie aber durch und durch menschlich und nicht mit den Heiligen Wesen zu verwechseln. Es sei noch angemerkt, dass alle Nivesenschamanen Wolfskinder sind und dass jedes Wolfskind früher oder später den Weg des Schamanen beschreitet.

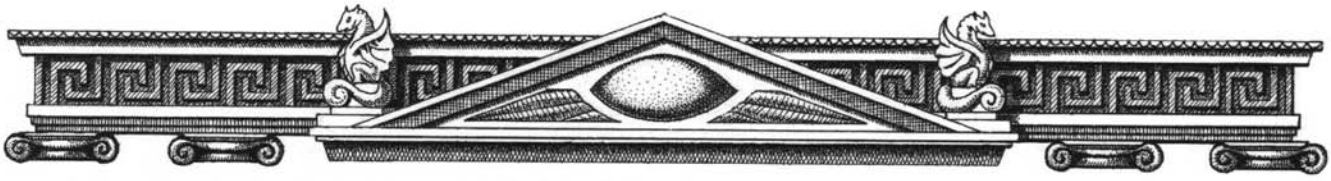
Geister

Den Himmelswölfen dienen eine schiere Unzahl von Geistern, die – und hier findet sich eine Parallele zur mohischen Glaubenswelt – fast in jedem Ding wohnen. Geister sind für alle praktischen Belange des Lebens zuständig, dafür, dass das Wasser fließt, das Gras sprießt oder Gegenstände zu Boden und nicht in den Himmel fallen. Eine gute Verbindung zu diesen unsichtbaren Wesenheiten zu schaffen, deren Wirken aber jederzeit zu spüren ist, die Aufgabe des Schamanen.

Das Leben nach dem Tod

Die Nivesen verbrennen ihre Toten, damit die Seele mit dem Rauch den Körper verlassen und unbehelligt in die Grünen Ebenen hinübergleiten kann. Nach der nivesischen Jenseitsvorstellung herrscht dort ewiger Sommer, geradezu wie in der paradiesischen Urzeit. So ist es für die Nivesen unvorstellbar, einen Leichnam einfach zu verscharren und damit die Seele an das Diesseits zu binden.

Näheres zum Glauben der Nivesen finden Sie im Heft Rauhes Land im hohen Norden, **S. 29ff.**



Die Religion der Orks

Die Religion der Orks kennt zwei mächtige Prinzipien oder Götter und eine Unzahl von minderen Halbgöttern, von Stammeshelden und den Geistern verstorbener Clanshäuptlinge. Während die Verehrung für die minderen Gottheiten von Stamm zu Stamm – ja, von Ork zu Ork – unterschiedlich ausgeprägt oder gar nicht vorhanden ist. sind die zwei mächtigen Prinzipien bei allen Orkstämmen gleich anerkannt.

Brazoragh

Brazoragh verkörpert die ungebändigten Naturgewalten, Sturm und Blitz, sengende Sonne und eisige Kälte, Kampfesrausch und den Willen zum Überleben. So ist es kein Wunder, dass Brazoragh in Gestalt eines schwarzen Steppenrindbullen verehrt wird und die ihm geweihten Rituale meistens in Form von blutigen Kampfspielen, Männlichkeitsproben und anderen Zurschaustellungen von Stärke gefeiert werden. Die Orks verehren Brazoragh als ihren Schöpfergott, den ewigen Herausforderer, der nur das Recht des Stärkeren anerkennt.
Demzufolge stehen die Häuptlinge in besonderer Gunst des Gottes. Sie deuten seinen Willen, und nur sie dürfen sich mit seinen Symbolen, den zweifach geschwungenen Hörnern, schmücken. Wer sich Brazoraghs als würdig erweisen will, der muss seine Stärke und seinen Mut unter Beweis stellen. Ist er dazu nicht fähig, so muss er sich dem Stärkeren unterwerfen. Dieses Prinzip erklärt die ewige Fehde zwischen den einzelnen Orkstämmen, die Verachtung für ihre Sklaven und Gefangenen und ihren Eroberungsdrang.

Tairach

Tairach, der Gott des Todes und der Ekstase, wird in Gestalt der roten Mondscheibe verehrt, wie man sie nur bei Mondfinsternissen oder über dem staubigen Horizont der Orklandsteppe erblicken kann. Die Riten des Tairach sind abstoßend und es wird immer eine große Menge frisches Blut geopfert, dessen Ursprung sowohl tierischer als auch orkischer oder menschlicher Herkunft sein kann. Die Opfer an Tairach dienen dem Zweck, das Leben der Verehrer real zu verlängern, indem ein oder mehrere andere Leben symbolisch geopfert werden. Außerdem wird das Leben vor dem Tod in vollen Zügen ausgekostet, denn ein Ork weiß nie, welche Prüfungen Tairach in seiner Welt für die Verstorbenen bereithält. Besonders mutige Orks wählen diese Zeremonien für einen rituellen Freitod, um zu zeigen, dass sie den Gefahren aller Welten ins Auge blicken können.
Tairach verkörpert das Prinzip der Zeit und der ewigen Wiederkehr aller Leiden und Freuden. Zum Priester dieser Gottheit sind nur diejenigen männlichen Kinder berufen, die in einer Stunde des roten Mondes geboren werden. Schon in ihrer Kindheit erhalten sie das Zeichen Tairachs, eine große Mondscheibe aus gehämmertem Kupfer.

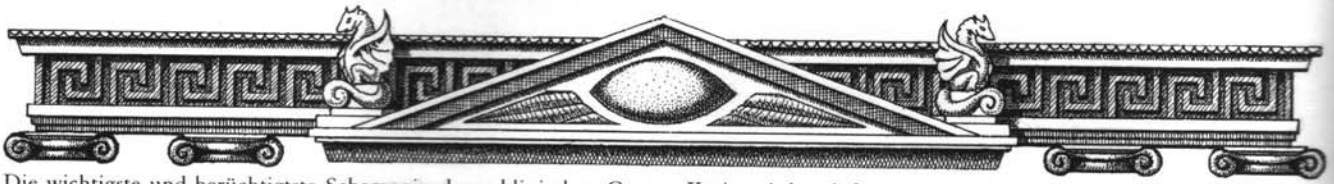
Im religiösen Leben der Orks spielen die Priester Tairachs und Brazoraghs die größte Rolle. Die Diener des Herrschaftsgottes sind meist auch die Häuptlinge, die ihren Stamm über die Weiten der Orklandsteppe führen, während die Tairachpriester alle Zeremonien durchführen, die mit dem Ahnenkult der Orks zusammenhängen: Anrufung der Geister großer Krieger, rituelle Entseelung überwundener Gegner, damit diese nicht als Geist ihr Unwesen treiben, Austreibung von Besessenheit und ähnliche Aufgaben.
Zum ersten Mal seit langer Zeit gibt es heutzutage wieder einen orkischen Anführer, der die Begabung eines Tairach-Priesters mit solcher Kampfeskraft verbindet, dass er auch den Rang eines Oberhäuptlings und Brazoragh-Priesters erkämpfen konnte: Ashim Riak Assai, der *Aikar Brazoragh* einigte zwischen 10 und 15 Hal die Stämme des Orklandes und brachte in den folgenden Jahren das Mittelreich an den Rand des Unterganges. Der brillante Prophet und Kriegerpriester muss als geistliches und weltliches Oberhaupt aller Orks gelten.

Weitere (mindere) Götter

Bei vielen Orkstämmen werden darüber hinaus noch **Rikai**, der Gott der Fruchtbarkeit, und **Gravesh**, die Gottheit der Handwerker und insbesondere der Schmiede, verehrt. Die Rituale dieser beiden Götter sind zwar von Stamm zu Stamm verschieden, beinhalten jedoch hauptsächlich kleine Opferzeremonien, während derer Feldfrüchte oder geschmiedete Gegenstände an heiligen Orten vergraben werden.
Zu Ehren des Rikai findet bei den Tag-und-Nacht-Gleichen im Frühjahr und im Herbst eine große Orgie statt. Priester des Fruchtbarkeitsgottes sind auch in solchen Dingen wie Pflanzen- und Heilkunde bewandert, ansonsten ist ihr Einfluss eher gering. Während die beiden Großen Götter der Orks ohne Zweifel eigene Prinzipien oder Entitäten sind, kann man vermuten, dass diese zwei Gottheiten die orkischen Verehrungsformen für Peraine und Ingerimm darstellen – und im letzten Fall gibt es sogar deutlich Hinweise, dass sich der Name 'Gravesh' aus dem 'Angrosch' der Zwerge von Umrazim entwickelt hat, die sich Orks als Sklaven hielten. Die Stammeshelden und andere mindere Götter werden nur als Teil der großen Zeremonien verehrt. Sie werden für zukünftige Unternehmungen um Hilfe gebeten, oder ihre Taten werden als Beispiele für tugendhaftes Verhalten genannt. Die Überwachung dieser Lehren und auch des anderen Götterwissens liegt bei der schriftlosen Kultur der Orks ganz in den Händen der Tairach-Priester, die über ein phänomenales Gedächtnis verfügen.

Die Kulte der Goblins

Den Goblins sind sehr viele Naturerscheinungen als furchteinflößende Geister bekannt, jedoch scheinen ihnen scheinen zwei Götter besonders verehrungswürdig zu sein: Die häufiger angebetete Kraft nennen sie Mailam Rekdai,was so viel wie 'Große Mutter' bedeutet. Diese Göttin gilt als die Herrin der Fruchtbarkeit, sowohl bei den Goblins selbst (für die offensichtlich der Zusammenhang zwischen geschlechtlicher Aktivität und der Geburt von Kindern noch ein großes Mysterium darstellt), als auch bei allen Tieren und Pflanzen; des weiteren ist sie die Bewahrerin des Stammesfriedens. So sind die weiblichen Goblins eher in der Lage, friedliche Verhandlungen zu führen, als die Männer. Eine Goblingruppe wird stets von einer alten Frau, meist einer Urgroßmutter, geführt, zumal allgemein das weibliche Geschlecht eine hohe, fast mystische Verehrung genießt – vor allem, wenn sie, wie es meist der Fall ist, die Schamanin der Gruppe ist.
Ein diesseitiges Eingreifen der beiden göttlichen Kräfte ist bislang nicht beobachtet worden, vielmehr scheint es, dass die Schamaninnen der Mailam Rekdai über Zauberfertigkeiten verfügen, die denen anderer Barbarenvölker ähneln.



Die wichtigste und berüchtigtste Schamanin der goblinischen Geschichte war die Kunga Suula, die vor fast tausend Jahren über die Stämme im heutigen Bornland gebot. Eine heutzutage einflussreiche Schamanin (immer für Goblinverhältnisse) ist die Mantka Riiba, Anführerin der Goblins von Festum.

Der Großen Mutter gegenüber steht ein männlicher Gott, **Orvai Kurim**, der Herr der Jäger, ein kriegerischer Gott, denn für die Goblins zählen Stammesfehde und Feldzug ebenfalls zu den Jagdaktivitäten. Orvai Kurim wird auch fast ausschließlich von männlichen Goblins verehrt, denn sie sind es, die für ihren Stamm das Wild erlegen oder feindliche Horden niedermachen. Eine Priesterschaft des Jagdgottes existiert nicht, hier wird im allgemeinen der erfolgreiche Jäger und Krieger geachtet, während der Versager geschmäht, oftmals sogar ausgestoßen wird. Diese Ausgestoßenen sind es auch, die ein Leben fernab ihrer Sippen führen und in ganz Aventurien ein Schrecknis und eine wahre Plage, für die meisten Menschen sogar die 'typischen' Goblins darstellen.

Optionale Regel: Schicksalspunkte

Das Nayrakis als eine der zwei Urkräfte ist der Urprung der Karmaenergie, in seiner reinen Form jedoch noch seltener und machtvoller als diese – selbst die Zwölfgötter als Herrscher Alverans müssen bedachtsam damit umgehen. Dennoch kommt es vor, daß sie auch einem Sterblichen für eine besonders göttergefällige Tat oder allgemein eine Tat, die die kosmische Ordnung mehrt, ein winzige Quentchen Nayrakis 'anheften', das weder mit sterblichen Sinnen noch mit Magie erkannt werden kann, und auch mit KE kann man den Träger von Nayrakis nur als besonders gesegnet erkennen.

Spieltechnisch bezeichnen wir diese Spur Nayrakis als *Schicksalspunkt*. Niemand beginnt sein Heldenleben mit Schicksalspunkten; man kann sie nur im Spiel erwerben, und auch das sehr mühsam: Pro Sitzung kann allenfalls *ein* Schicksalspunkt hinzukommen, und auch das nur für die Helden, die während des Spiel aktiv für einen Gott oder die göttlichen Ordnung eingetreten sind und außergewöhnliche Taten vollbracht haben, nicht aber für Mitläufer und Egoisten (und auch Elfen sind kategorisch 'immun' gegen Schicksalspunkte). Hingegen muß man nicht in die zwölfgöttliche Gemeinschaft initiiert sein; auch 'irrgläubige' Anhänger Rastullahs, Satuarias oder Rur und Grors etc. können für Taten zugunsten der göttlichen Ordnung Nayrakis empfangen. Das absolute Maximum an Nayrakis liegt für alle Sterblichen bei 12 Schicksalspunkten.

Man kann regeltechnisch einen Schicksalspunkt ausgeben, um in einer kritischen Situation einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen; und sechs Punkte, um den automatischen Erfolg einer Probe zu erzielen (bei der sämtliche Talent- oder Zauberfertigkeitspunkte übrigbleiben). Neun Punkte erlauben es ihm, einem scheinbar sicheren Tod doch noch lebendig (aber unter Umständen schwerverletzt und/oder aller Habseligkeiten beraubt) zu entgehen. Wer zwölf Punkte besitzt und sie alle opfert, während er einen Gott um sein direktes Eingreifen (ein 'Großes Wunder') bittet, entzündet damit, bildlich gesprochen, ein solches nayrakisches Leuchtfeuer, daß der angerufene Gott kaum anders kann, als diesem Muster an Gottgefälligkeit seine volle Aufmerksamkeit und erhebliches Wohlwollen zu schenken. Ob er die Bitte erfüllt oder die Situation auf eine andere Weise bereinigt, liegt jedoch noch immer in der Entscheidungsgewalt des Spielleiters.

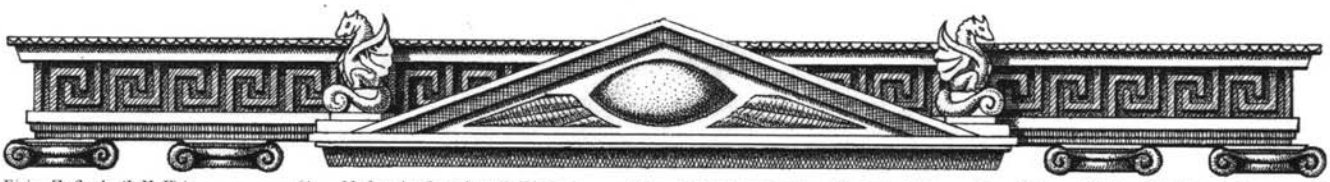
Das Opfern von Schicksalspunkten ist ein reines Spielkonzept, das nur Spieler und Meister kennen – in der Spielwelt nutzt der Held (unbewußt, im Falle der wundersamen Rettung vielleicht gar bewußtlos) die göttliche Gunst, um das Schicksal etwas zu beeinflussen, und sollte über so viel Glück oder Göttergnade höchst erstaunt sein. Geopferte Schicksalspunkte sind verloren und können nicht 'regeneriert' werden, man kann sich allenfalls neue verdienen. Wenn das Konzept der Schicksalspunkte nachträglich für bereits bestehende Helden eingeführt wird, so kann die Zahl ihrer aktuellen Schicksalspunkte (sofern keine bessere Bestimmungsmöglichkeit besteht, etwa durch einvernehmliche Auswertung bisheriger Abenteuer) nach der Formel [ST/3 – W6] bestimmt werden.

Dieses Konzept bringt eine gewisse Schwerverletzlichkeit echter Helden mit sich und sollte nur verwendet werden, wenn der Meister ansonsten 'die Zügel straffer anzieht' und auf meisterliche Gnadenakte verzichtet: Schicksalspunkte stellen bereits eine meßbare Belohnung für Heldenhaftigkeit dar und geben göttergefälligen Recken genau die 'wundersame' Chance, Katastrophen zu entkommen, die einfachen Söldlingen und Schlagetots oft fehlt – insofern gewichten sie sie das Spiel fort von einer moralisch grauen Welt hin zur 'heroischen Fantasy'.

Ob das dem Geschmack der Spielrunde entspricht, kann nur im Konsens entschieden werden.

Index

Aikar Brazoragh 126
Akoluthen 8, 20
Al'Anfaner Ritus (Boron-Ritus) 46
Allmacht der Lohe (L II, Ing) 84
Amazonenkirche 36
Anathema (L VI, 12) 17
Anathema 8
Angrosch 109
Angroschs göttl. Scharfsinn (L IV, Ing) . 84
Anrufung der Erdkraft (L II, Per) 79
Anrufung Nuiannas (L IV, Eff) 40
Arcanum Interdictum (L VI, Pra) 26
Ardariten 35
Argeions Spiegel (L V, Hes) 57
Argelion 59
Argelions bannende Hand (L IV, Hes) .. 57
Argelions Mantel (L III, Hes) 57
Auge des Namenlosen 113, 114, 115
Aura der Form (L III, Hes) 57
Aves 110
Azilas Quellgesang (L IV, Eff) 40
Baccanaq 124
Badilakaner 45
Bann der Schatten (L IV, Pra) 25
Bann des Heiligen Golgari (L I, Bor) ... 49
Bannstrahler 28
Beichte 8
Belemans Flüstern (L III, Eff) 39
Belemans Hochzeit (L IV, Eff) 40
Bishdariel 51, 103
Bishdariels Angesicht (L II, Bor) 49
Bishdariels Auge (L II, Bor) 49
Bishdariels Warnung (L IV, Bor) 50
Blendstrahl aus Alveran (L II, Pra) 25
Blick a. d. Klaren Himmel (L II, Hes) .. 56
Blick der Weberin (L V, Hes) 57
Blick für das Handwerk (L II, Ing) 84
Bootssegen (L II, Eff) 39
Boronheilige Grablegung (L I, Bor) 49
Borons Süße Gnade (L III, Bor) 50
Brazoragh 126
Bromils Opfergabe (L IV, Ing) 85
Bruder- & Schwesternschaft d. Nandus 103
Bruderschaft von Wind und Wogen 37
Buch der Schlange 54
Buchprüfung (L IV, Phe) 74
Bund des Schwertes 29
Bund des Wahren Glaubens 95
Bund z. Schutz von Heim u. Herdfeuer 45
Buße 8
Cereborn 59
Cereborns Handreichung (L III, Hes) . 57
Charyb'Yzz 124
Das Auge des Händlers (L II, Phe) 74
Das Auge des Mondes (L II, Phe) 74
D. Schw. Fell durch d. Rote Blut (L II, Kor) . 100
Des Einen bezaub. Sphärenklang (L, Nam) 116
Des Herren Goldener Mittag (L I, Pra) 25
Disvocatio 20
Dodekagramm 96
Donnerhall (L II, Ron) 33
Drachenkulte 123
Draconiter 60
Dreifache Wehr 32, 35
Dreifacher Saatsegen (L III, Per) 79
Druiden und Weihe 20
Dualisten (Praios-Sekte) 24
Durchdr. Wissen, durchdr. Stahl (L III, Hes) 57
Efferds Wasserkrug 41
Efferdsegen (L III, Eff) 39
Ehrenhafter Zweikampf (L II, Ron) 33
Eidechsenhaut (L III, Tsa) 69
Eidsegen (L I, 12) 13
Eine Seite a. Satinavs Buch (L II, Nan) 105
Eisbärengestalt (L V, Fir) 64
Eisbrücke (L IV, Fir) 64



Eisige Zuflucht (L II, Fir) 64
Entrückung 18
Entweihung eines Tempels 7
Entzug v. Nandus' Gaben (L II, Nan) 105
Erhabene 9
Erhöhen des KE-Grundwertes 17
Erlernen von Ritualgebeten 12
Erneuerung des Geborstenen (L I, Ing) 84
Erzdämonische Versuchungen 18
Erzpraetoren 9
Erzpriester 9
Etilia 51, 102
Etilianer 48, 52
Etilias Zeit der Meditation (L IV, Bor) .. 50
Ewige Jugend (L, Nam) 116
Exkommunikation (L III, 12) 16
Exkommunikation 8
Exorzismus (L III, 12) 16
Expurgico 20
Feuersegen (L I, 12) 15
Fluch über die Frevler (Bannfluch) 26
Fluch wider d. Ungläubigen (L, Nam) 116
Frevel 7
Fünfte Lobpreisung d. Frühl. (L IV, Per) 80
Fürbitten d. Hl. Therbûn (L III, Per) ... 79
Garafans Gleiß. Schwingen (L V, Pra) .. 26
Gebieter der Lava (L V, Ing) 85
Geburtssegen (L I, 12) 14
Geißler 28
Geläutert sei Erz u. Gold (L IV, Ing) 85
Gemeinschaft der Brüder des Blutes 99
Gemeinschaft der Freude 87
Gemeinschaft der Sterne 71
Gemeinschaft des Lichts 22
Gesang der Delphine (L II, Eff) 39
Gesang der Wale (L IV, Swa) 102
Geschick aus den Sternen (L II, Hes) ... 56
Gesegneter Fang (L I, Swa) 102
Gleichklang des Geistes (L II, Per) 79
Glückssegen (L I, 12) 15
Goldene Hand (L, Nam) 116
Goldene Rüstung (L II, Pra) 25
Goldener Blick (L IV, Ing) 84
Golgari 48, 51, 103
Golgaris Segen (L III, Bor) 50
Golgariten 48, 52
Gott ohne Namen 112
Göttliche Verständigung (L II, 12) 16
Grabsegen (L I, 12) 14
Grabsegen f. gefallene Feinde (L I, Ron) 33
Grabsegen f. gefallene Gefährten (L I, Ron) . 33
Große Seelenwaschung (L IV, Per) 80
Große Weihe d. Heimsteins (L VI, Tra) 44
Große Wunder 19
Großer Giftbann (L II, Per) 79
Großer Speisesegen (L III, Tra) 44
Großer Weihesegen d. Waffe (L VI, Ron)34
Gruß des Versunkenen (L IV, Eff) 40
H'Ranga 123
H'Szint 124
Handwerkssegen (L III, Ing) 84
Harmoniesegen (L I, 12) 15
Hashnabiths Flehen (L I, Eff) 39
Hauch Borons (L III, Bor) 50
Hausfrieden (L III, Tra) 44
Heilige Salbung der Peraine (L V, Per) .. 80
Heilige Schmiedeglut (L II, Ing) 84
Heiliger Befehl (L II, Ron) 33
Heiliger Orden zur Wahrung 35
Heiliger Traviabund (L IV, Tra) 44
Heilungssegen (L I, 12) 15
Herbeirufung d. Dien. d. Herren (L, Nam) 116
Herbeirufung d. Heerscharen (L, Nam) ... 116
Herr über Feuer und Glut (L IV, Ing) ... 84
Hexen und Weihe 20
Himmelsrösser 91
Himmelswölfe 125
Hoftag der Sprachen (L IV, Nan) 105
Horas 98
Horasksl. Hausorden v. Hl. Blut 99
Hranngar 101
Iblis 112
Ifirn 107
Illumnestraner 95, 97
Im Namen Alverans (L II, Pra) 26
Indoktrination (L IV, 12) 17
Inger. Zorn verschone uns (L V, Ing) 85
Ingra 83
Initiation (L III, 12) 16
Inquisition 27
Invokation (L III, 12) 16
Jagdglück (L IV, Fir) 64
Kamaluq 124
Karmaenergie 10
Kha 124
Khablas Jugend (L III, Rah) 90
Khablas makelloser Leib (L IV, Rah) 90
Kirschblütenregen (L III, Tsa) 68
Kl. Liturgie d. Hl. Nemekath (L II, Bor)49
Kl. Segnung des Heimsteins (L II, Tra) 43
Kleinerer Giftbann (L II, Per) 79
Konsekration (L IV, 12) 17
Kor 99, 108
Kr'Thon'Chh 124
Kräftigung der Schwachen (L IV, Per) .. 80
Kuss der Göttin 91
Laienprediger 20
Legalisten (Fraktion der Praioskirche) . 24
Legat 23
Licht der Klinge (L II, Pra) 26
Licht des Herren (L III, Pra) 25
Liturgien 10
Lohn des Unverzagten (L II, Per) 79
Mada 107, 125
Mada, Schwesternschaft der 61, 107
Magierphilosophie 122
Mal des Frevels 8
Mannschaftssegen (L IV, Eff) 40
Mantrash'Mor 95, 96
Marbiden 48, 53, 102
Marbo 102
Märtyrersegen (L I, 12) 14
Meister Urischars ordn. Blick (L II, Pra) 25
Meisterstück (L V, Ing) 85
Mindere Mirakel 10
Mirakelprobe 10
Mokoscha 106
Mondsilberzunge (L IV, Phe) 74
Mythrael 34
Namenlose Kälte (L, Nam) 116
Namenlose Raserei (L, Nam) 116
Namenloser 112
Namenloser Zweifel (L, Nam) 116
Namenloses Vergessen (L, Nam) 116
Nandus 103
Nayrakis 6
Nemekaths Bannfluch (L IV, Bor) 50
Neun Streiche in Einem (L I, Kor) 100
Norden finden (L I, Fir) 64
Novizen 8
Orden der Gesegneten Heilerschaft 81
Orden der Göttlichen Kraft 27
Orden der Heiligen Ardare zu Arivor ... 35
Orden der Hl. Noiona von Selem 48, 53
Orden der Hohen Wacht 36
Orden der Schwerter von Gareth 35
Orden des Goldenen Falken 98
Orden des Heiligen Badilak 45
Orden des Heiligen Golgari 52
Orden des Heiligen Hüters 28
Orden des Heiligen Zorns 36
Orden des Schwarzen Löwen 100
Orden des Schwarzen Raben 46
Orden vom Bannstrahl Praios 28
Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer 35
Orden zu Ehren der Heiligen Etilia 52
Orden zur Sanften Ruhe 53, 102
Orden zur Wahrung 35
Ordination (L IV, 12) 17
Ordnung des Stunden (L II, Pra) 26
Ordnungsruf (Variante von *Wort der Wahrheit*) 25
Ourobouros 58
Parinors Vermächtnis (L III, Per) 79
Patriarchen 9
Pech und Schwefel (L, Nam) 116
Pfeil des Uthar (L III, Bor) 50
Phexens Elsterflug (L III, Phe) 74
Phexens Händlerehre (L I, Phe) 73
Phexens Meisterschlüssel (L V, Phe) 74
Phexens Nebel (L II, Phe) 74
Phexens Nebelleib (L VI, Phe) 74
Phexens Schattenraum 75
Phexens Sternenwurf (L IV, Phe) 74
Phexens wund. Verständ. (L II, Phe) 74
Phexens Wurfstern 75
Praetoren 9
Priester 8
Priesterweihe 10
Puniner Ritus (Boron-Ritus) 46, 48
Rahjas Erquickung (L II, Rah) 90
Rahjas Fest der Freude (L III, Rah) 90
Rahjas geheiligter Wein (L IV, Rah) 90
Rahjas göttliche Ekstase (L IV, Rah) 90
Rahjas heitere Gelassenheit (L III, Rah) 90
Rahjas Liebesspiel (L II, Rah) 90
Rahjas Rauschsegen (L II, Rah) 90
Rahjas Sinnlichkeit (L VI, Rah) 91
Rahjas wilder Ritt (L II, Rah) 90
Rahjas wundb. Empfindsamkeit (L IV, Rah) 90
Rahjas wundb. Verbrüderung (L VI, Rah) 91
Rahjas wunders. Begeisterung (L III, Rah) 90
Reinigende Erkenntnis (L III, Hes) 57
Reinigung der Seele (L III, Per) 79
Reisesegen (L II, Tra) 43
Rethon 48
Ritualgebete 10
Ritualhelfer 12
Ruf des Gefährten (L III, Eff) 39
Ruf in Borons Arme (L III, Bor) 50
Rur 117
Rüstungsweihe (L IV, Ing) 84
Säbeltänzer 93
Salbung der Hl. Noiona (L IV, Bor) 50
Sankt Gilborns Bannfluch (L IV, Pra) ... 26
Satuaria 92, 121
Schamanen und Weihe 20
Schicksalspunkte 127
Schlaf des Gesegneten (L I, Bor) 49
Schleichende Fäulnis (L, Nam) 116
Schneesturm/Eissturm (L VI, Fir) 64
Schrifttum der Ahnen (L III, Hes) 56
Schrifttum ferner Lande (L III, Hes) 57
Schutzsegen (L I, 12) 13
Schwanengestalt (L V, Ifi) 108
Schwesternschaft der Mada 61, 107
Schwindende Zauberkraft (L, Nam) ... 116
Seele heilen, Besess. austreiben (L V, Rah) 90
Seelenbannung (L, Nam) 116
Seelenprüfung (L II, 12) 16
Segen der Heiligen Noiona (L III, Bor) 49
Segen der Heiligen Theria (L VI, Per) .. 80
Segen des Heiligen Badilak (L III, Tra) 44
Segen des Heiligen Hlûthar (L V, Ron) 34
Segen des Plättlings (L II, Eff) 39
Segensreicher Neuanfang (L II, Tsa) 68
Segnung der Schlacht (L IV, Ron) 34
Segnung des Blutes (L II, Ron) 33
Segnung des Heimes (L III, Tra) 44
Sicherer Weg durch Fels (L IV, Ing) 85
Sicheres Wandern im Schnee (L I, Fir) . 64
Sicht auf Madas Welt (L II, Hes) 56
Siegel Borons (L II+, Bor) 49
Sikaryan 6
Simia 109, 110
Speisesegen (L I, 12) 14
Speisung der Bedürftigen (L II, Per) 79
Speisung d. hungernd. Seele (L II, Tra) 44
Startwerte für Karmaenergie 10
Sterne funkeln immerfort (L I, Phe) 73
Sternenglanz (L II, Phe) 74
Sternenspur (L II, Phe) 73
Sternenstaub (L II, Phe) 74
Stoßgebete 10
Sumu 121
Swafnir 101, 108
Swafnirs Fluke (L V, Eff) 40
Tairach 126
Tanz der Mada 58
Tapam 124
Thalionmels Schlachtges. (L III, Ron) .. 33
Tharf 91
Tier-Empathie (L II, Ifi) 108
Tiersprache (L IV, Ifi) 108
Tranksegen (L I, 12) 14
Traviabund (L I, Tra) 44
Travias Gebet d. sich. Zuflucht (L V, Tra) 44
Tridekarion 115
Trophäe erhalten (L II, Fir) 64
Tsas ewige Jugend (L V, Tsa) 69
Tsas Heiliges Lebensgeschenk (L V, Tsa)69
Tsas Lebenskuss (L VI, Tsa) 69
Tsas Lebensschutz (L III, Tsa) 69
Tsas Neubeginn (L VI, Tsa) 69
Tsas Schutz vor Unheiligem (L III, Tsa) 68
Tsas sichere Zuflucht (L IV, Tsa) 69
Tsas wunderbare Erneuerung (L V, Tsa) 69
Tsas wunders. Fruchtbarkeit (L IV, Tsa) 69
Tsas wundersamer Frieden (L V, Tsa) 69
Ucuri 98
Ucuriaten 98
Unverstellter Blick (L III, Hes) 56
V'Sar 124
Verbann. d. unrein. Geister (L IV, Hes) 57
Verborgen wie d. Neumond (L III, Phe) 74
Verdammnis 8
Versiegeltes Wissen (L IV, Hes) 57
Vertrauter der Flamme (L II, Ing) 84
Vertreibung des Dunkelsinns (L IV, Pra) 25
Visar 53
Waffensegen (L III, Ing) 84
Wasserweihe (L II, Eff) 39
Weg des Fuchses (L I, Phe) 73
Weg und Fährte finden (L IV, Fir) 64
Weihe für Helden 19
Weihe von Zauberern 20
Weihe 10
Weihegesang der Hl. Elida (L V, Eff) 40
Weihesegen der Waffe (L II, Ron) 33
Weihesegen der Wehr (L IV, Ron) 34
Weisheitssegen (L I, 12) 14
Weitreichender Blick (L III, Hes) 57
Wiedergeborene (Fraktion d. Tsakirche) 67
Willen zur Wahrheit (L IV, Pra) 25
Winterschlaf (L IV, Fir) 64
Wort der Weisheit (L II, Pra) 25
Wunder im Rollenspiel 21
Wunder, Große 19
Wundersame Blütenpracht (L I, Tsa) 68
Wundsegen (L II, Per) 79
Yppolitaner 36
Zauberer und Weihe 20
Zerschmetternder Bannstrahl (L V, Pra) 26
Zerzal 122
Zwillingsgötter 117
Zwölf Segnungen 12
Zwölfgöttergeweihter 95
Zwölfgöttliche Gemeinschaft 6



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsteren Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

KIRCHEN, KULTE, ORDENSKRIEGER

Welche Mächte manipuliert ein Geweihter – göttliche Gnade oder eine alle Sphären durchströmende Kraft? Ist der Geweihte für den Einsatz seiner Karmaenergie nur sich selbst verantwortlich, seinen Kirchenoberen oder gar direkt der Gottheit selbst? Was geschieht, wenn er die Götter um Beistand anfleht, eine überlieferte Liturgie zelebriert oder die Präsenz seiner Gottheit selbst herabfleht? Welche Weihegrade kennt die Rahjakirche? Dürfen Draconiter Waffen führen? Welchen Einfluß hat die Efferdkirche am albernischen Hof?

Kirchen, Kulte, Ordenskrieger stellt eine Überarbeitung der Mirakel-Regeln vor und erläutert Glaubenskonzepte und Organisationsfragen der wichtigsten aventurischen Kulte. Neben den großen und einflußreichen Kirchen der Zwölfgötter werden in diesem Band auch die Gemeinschaften 'minderer' Gottheiten wie die Nandus-, Kor- oder Aveskirche präsentiert. Ergänzungen und Erläuterungen zum Götterbild fremder Völker runden die Betrachtung ab.

Das Schwarze Auge

DSA-SPIELHILFE

Ergänzungen, Erläuterungen und Erweiterungen zur venturischen Götterwelt, zu den Geweihten und dem Aufbau der venturischen Religionen.

ür Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.

ese Spielhilfe ergänzt und erwei- t die Informationen aus der Box ötter, Magier und Geweihte. itere Hintergrundinformationen d zur Verwendung der Spielhilfe

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

€ 18,00 • SFr 31,80

9 783890 642598