

ACADEMIA LIMBOLOGICA publicat

Opus veritatis scientiæque

19. Firun im 29. Götterlauf nach Hal
XXVI. Ausgabe

Die Heiligen Haine der Druiden

Albion Tintagel,

Dragomagicae et Magotheoreticus,

Magus extraordinarius et convocatus secundis de facultas magica theoretica
de Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis,

Magus extraordinarius de Academia Somnom et
convocatus primus de curriculum salamandris

teilt den geneigten Collegae hiermit seine Studienergebnisse in Form eines
vorläufigen Berichtes mit:

Heilige Haine

Sofern sie gerade nicht durch die
aventurischen Lande ziehen, leben
die Druiden vorzugsweise in der
Nähe eines Heiligen Haines und
huldigen ihrer Religion. Während
man mit dem Ausdruck 'Heiliger
Hain' normalerweise eine
Ansammlung von Bäumen innerhalb
eines Waldes verbindet, ist hier
damit jeder heilige Ort gemeint, an
dem Druiden der Natur huldigen.
Alle Heiligen Haine sind Orte großer
natürlicher Schönheit und zuweilen
auch magischer Macht. Gebiete mit
kontinuierlicher Geschichte

Obhut, Wächter und Hüter

Kein Druide würde den Anspruch
erheben, ihm 'gehöre' der Hain, aber
sie nehmen ihre Verantwortung für
'ihren' Hain durchaus sehr ernst. Der
einem Hain zugewiesene Druide
führt normalerweise den Titel Hirte,
Wächter oder Hüter. Die Obhut über
einen Heiligen Hain ist traditionell:
Jeder Hüter sucht seinen Nachfolger
selber aus, bildet ihn in vielen Fällen
sogar selbst aus. Aufgabe des Hüters
ist die Beschützung des Hains gegen
jedweden Feind. Viele heiligen
Haine sind daher nahezu
unauffindbar für den

druidischer Religion bringen gelegentlich infolge ihres andauernden Kontaktes mit druidischer Magie und deren Riten wundersame Kräfte hervor. Manchmal teilen sich mehrere Druiden einen Heiligen Hain. Durch diese Übereinkunft können sie abwechselnd auf Reisen gehen, während stets jemand zurückbleibt, der sich um den Hain kümmern und ihn beschützen kann. Druiden, die allein einen Heiligen Hain bewohnen, müssen andere Wege des Schutzes für ihren Hain finden. Auch hier werden jedoch oft andere Druiden mit dem Schutz des Hains beauftragt.

Bestandteile eines Hains

In fast allen Fällen besteht die vordringlichste Anforderung darin, daß der Hain ein Ort natürlicher Pracht ist. Diese Pracht kann genauso in der nüchternen Imposanz eines Steinkreises liegen, dazu später mehr, wie auch in der gartenartigen Schönheit einer Waldlichtung liegen. Abgesehen von dem zu erwartenden Gras, dem Unterholz, den Büschen, Bäumen oder anderen lokalen Bestandteilen, sind allen Hainen gewisse Elemente gemein.

ad 1)

Klare Grenzen

Die Grenzmarkierungen eines heiligen Haines sind oft das Ergebnis der Bemühungen von Generationen von Druiden. Beispielsweise können die Bäume in einem Waldhain einen konzentrischen Kreis bilden oder sie unterscheiden sich in besonderer Weise von den Bäumen des übrigen

Uneingeweihten, perfekt getarnt und verfügen über geheime Zugänge. Auch die regelmäßige Pflege des Hains gehört zu den Aufgaben des Hüters. Zu dieser alltäglichen Arbeit gehört die Hege der Pflanzen und Tiere des Hains, mit ihnen zu reden und sich um Krankheiten oder Parasiten zu kümmern, die auftreten könnten. Einziges 'Gesetz' innerhalb des Hains ist es, den Hain in all seiner natürlichen Pracht so zu verlassen, wie man ihn betreten hat (wie gesagt, falls der Hüter einem Besucher überhaupt Einlaß gewährt). Bei einigen Hainen ist deren Präsenz jedoch so offensichtlich, daß ein Kontakt mit Außenstehenden nicht zu vermeiden ist. In diesen Fällen (als Beispiel seien hier Menhir-Kreise genannt) wird der Hüter großen Wert darauf legen, daß das 'Gesetz' des Haines eingehalten wird.

Menhire

Besonderer Bestandteil Heiliger Haine oder als solche selbst
Menhire sind große, geformte Steine, die sich in beachtliche Höhen vom Boden erheben. In manchen Fällen qualifiziert ihr Vorhandensein in einem Wald, in einem öden Moor oder auf einem einsamen Gipfel den Ort automatisch als heiliger Hain, auch wenn ihm die natürliche Schönheit ansonsten fehlt. Die Menhire können von Druiden errichtet worden sein, oder sind Zeichen einer alten, längst vergangenen Zivilisation aus grauer Vorzeit.

Manchmal stehen diese Steine zwar auch allein, aber häufiger bilden sie bestimmte Anordnungen. Ein einzelner Menhir wird *Megalith*

Waldes. Es seien hier genannt: ein Eichenkreis im Birkenwald oder miteinander verwundene Zweige, Torbögen gleich.

ad 2)

Freie Fläche

In der Mitte des Hains liegt sehr häufig ein ruhiger, der Meditation und dem Tanze dienender Ort, zumeist von Moos oder weichem Gras bedeckt.

ad 3)

Wasser

Eine Quelle, ein Brunnen, ein Bach oder ein Teich (oft von einem kleinen Wasserfall gespeist) versorgt den heiligen Hain mit reinem, trinkbarem Wasser. Manche Druiden ziehen stilles Wasser einer Quelle oder einem Bach vor, da ein stehendes Wasser nicht so sehr die Konzentration während der Meditation stört und sich auch für Weissagungen einsetzen läßt.

ad 4)

Mittelpunkt

In jedem Hain gibt es einen beherrschenden Punkt, der als Altar oder als Brennpunkt der Verehrung der Natur dient. Dies kann eine Quelle sein, ein einzelner Baum, ein Menhir oder Felsblock aber auch ein immer wiederkehrender Kreis von Pilzen sei hier beispielhaft erwähnt.

ad 5)

Tiere

In allen Heiligen Hainen werden die natürlichen Bewohner besonders gehegt und geschützt. Ein Heiliger Hain ohne natürliche, tierische Bewohner gilt als verflucht ('von der Natur verlassen' heißt es in den Überlieferungen) und muß verlassen

genannt, sei es eine geformte Säule, spitz zulaufend auch als *Obelisk* bezeichnet, oder eine Platte, liegend als *Tafel*, stehend als *Monolith* benannt. Zwei aufrechte, geformte Steine, auf denen ein dritter Stein quer darüber liegt, wird als *Trilithion* bezeichnet. Häufig bilden mehrere Megalithen oder Trilithione Muster, für gewöhnlich Kreise oder pferdehufartige Gebilde. Einzelne Steine können 5- bis 25-tausend Stein wiegen und 3 bis 10 Schritt hoch sein. Der Bau eines einzelnen *Zirkels* kann ganze Generationen währen, sofern nicht mächtige Elementarmagie oder die Elemente selbst (bedenket Collegae, manche Druiden sind Herren mächtiger Elementar-Erscheinungen) bei der Erbauung zu Hilfe genommen wird. Die Steine dienen vielfach als astronomisches Recheninstrument, wobei ihre Positionen Finsternisse, Sonnenwenden und andere Sonnen- oder Mondereignisse wie z.B. Tageszeit oder Mondphase markieren, deren exakter Zeitpunkt aus religiösen oder rituellen Gründen wichtig ist. Häufig dienen sie auch als Monument oder gar Grabstein einer historischen Persönlichkeit. Im wesentlichen dienen sie aber als Focus der Meditation und der Prophezeiung. Besonders mächtige Druiden sollen gar die Möglichkeit haben, einzelnen Menhiren Leben einzuhauchen und sie zu befehligen. Auch wird die Geschichte der sprechenden Steine erzählt. Jeder befähigte Druide soll demnach die Fähigkeit besitzen dem Menhir eine Botschaft zu erzählen. Dieser tauscht diese Botschaft mit einem anderem Menhir aus, auch weit entfernt, und

werden.

ad 6)

Wohnstätte

Die Druiden leben zwar nur sehr selten im Hain selbst, ihre Wohnstätten sind jedoch nie sehr weit vom Heiligen Hain entfernt. Dazu besitzt der Druide zumeist einen Gemüse- und einen Kräutergarten und hält sich oft auch Haustiere.

der dort anwesende Druide könne auf diesem Wege ersteren so hören, als stünde er neben ihm. Was davon zu halten ist, werte Collegae stelle ich ihnen selbst anheim. Für unmöglich indes halte ich es nicht.

Zuletzt sei auch noch die Geschichte der sogenannten 'Pforten' angeführt. Einige Druiden sollen auf diesem Wege, einem Transversalis gleich, aber ohne den Einsatz arcaner Kraft, von Pforte zu Pforte reisen können. Vielen Trilithionen wird diese Pforteneigenschaft zugeschrieben. Durch eine solche bin ich einmal selbst durchgeschritten. Natürlich ist rein gar nichts passiert, aber das könnte natürlich auch daran liegen, daß ich kein Druide bin...

Werte Collegae,
ich bin mir der Unvollständigkeit meiner Studien durchaus bewußt, aber das liegt im wesentlichen an der Verslossenheit der Druiden selbst, die gerade einem Magier nur äußerst ungern Auskunft über ihre geheimen Riten und Gebräuche geben. Wenn also einer von Ihnen, werte Collegae weitere Hinweise geben könnten, oder gar ein freundschaftlich gesonnener Druide weitere Auskünfte geben mag, so will ich diese gern entgegennehmen.

Ihr Albion Tintagel

Reaktion auf den in Opus no. 24 veröffentlichten Artikel Welches sind die Zwölf?

Werter Collegus,
nur auf der Durchreise befindlich
bekam ich durch einen glücklichen
Zufall die Gelegenheit Euren sehr
interessanten und recht umfassenden
Artikel zu lesen.

Da es mir in der Kürze der mir zur
Verfügung stehenden Zeit nicht
möglich ist angemessen ausführlich
dazu Stellung zu nehmen, möchte ich
doch zumindest eine kleine
Anmerkungen anbringen die mir zu
Euren Ausführungen einfallen:

Ich neige zu der Betrachtung, dass
Satinav und Satuarua, wiewohl
manches

Mal als Geschwister bezeichnet,
doch keineswegs beide der SUMU
entstammten.

Vielmehr Stelle ich die These auf,
Satuarua sei eine Verkörperung des
Sikaryan, also der Lebenskraft
SUMUs, während Satinav das
Nayrakis, den LOSschen Weltgeist
also verkörpert. Denkbar wäre dann,
auch Satinav
als einen der Blutstropfen zu zählen,
als jenen nämlich, der die von LOS
der ganzen übrigen Schöpfung
vorangestellte Schöpfung der Zeit
symbolisiert.

Abschließend möchte ich den
geschätzten Autor noch mit einer
Frage behelligen:
Gesetzt dem Falle, man würde
Kamaluq oder Rastullah als
wirkliche Erstgeborene des LOS,
also praktisch seinen Kindern unter
den Zwölfen gleichgestellt,
betrachten. Wie fügen sie sich dann
in das Mysterium von Kha, in dem ja
gemäß der Überlieferung die
Überlebenden Götter und Giganten
nach ihrem Krieg gegeneinander sich
selbst ein Gesetz gegeben haben.
Könnte man vermuten, das Gesetz
umfasse mehr als 12 Götter? Oder
hieß das, nicht alle Götter wären in
diesem Gesetz berücksichtigt?

mit kollegialen Grüßen,
Nostromo Sinescupolos, Adeptus
der Dunklen Halle der Geister zu
Brabak

Publiziert von der [Academia Limbologica](#)
[Der Opus im Schwarzen Limbus](#)

Kontakte:

[Markus Penz](#) alias Sheddja

[Philipp Schumacher](#) alias Erilarion

Androstaal
(18.07.99)

**Eigene Artikel sind sehr
willkommen!**

* [Adresse für Artikel](#) (HTML,
DOC, Rein-Text, etc.)

& [Das Archiv des Opus](#), [Archiv in
Tympons Tanelorn](#)