

# Die Religionen der zivilisierten Rassen

## Der Passionsglaube & die Legenden der Küstenvölker

Der Passionsglaube ist heute die größte und einflussreichste Religion von Cystaron. Ihr Ursprung geht mit der Erschaffung der Welt einher, und ihre Verbreitung ist besonders unter den Menschen groß. Durch viele Missionierungen glauben heute allerdings auch viele Trolle, welche ihre eigene Religion leider verloren haben, und noch bedeutend mehr Dornenelfen an die Passionsgötter. Natürlich leben auch die meisten Halb-Benaos fromm in ihrem Passionsglauben, da diese von Menschen aufgezogen wurden. Eine geeinte Organisation gibt es jedoch nicht, da die Passionsgötter selbst teilweise in alter Feindschaft leben. Nur in den Stunden der Größten Not kommen die wichtigsten Vertreter der Passionsgottheiten zusammen, um über die Verbreitung des Glaubens zu sprechen. In den letzten Jahren des Fortschrittes und des Handels ist der Glaube aus dem Licht gerückt worden, weshalb es trotzdem noch eine riesige Schar gibt, welche als Tempeler, Mönche, Priester und Exorzisten ihrer Religion dienen.

### Fraggar - Der Göttersitz der Myt

Auf einer Welt, bestehend aus einer blühenden Insel und einem ewigen Meer des Chaos thronten die ersten Götter, die Myt, über alles was fließt. Doch in den Untiefen ihrer Schöpfung lauerten die alten Dämonen, so alt wie die Götter selbst, und ersuchten sich Zugänge zu der Insel. Noch bevor die Zeit begann zu laufen, erahnte Goron, der Vater aller Myt, den Angriff der alten Dämonen. In einer schrecklichen Schlacht wurden sie von Thron gestoßen, und mit ihnen starb die Selbstverherrlichung der Götter und der Beginn einer neuen Ära: Die Ära der alten Dämonen, welche als erste Neuerung die Zeit erschufen, damit alles was glänzt, schäbig wird. Die Insel Fraggar wurde unter ewiges Eis gelegt, sodass kein Sonnenschein die alten Häupter zum Glänzen bringen kann. Die Götter waren Tod und ihre Wiederkehr soll am Ende der Zeit sein. Dann wollen sie in einer Schlacht die Schöpfung der alten Dämonen vernichten, um Rache zu verüben.

### Havedos - Der Ursprung der Zeit

Am Anfang der Zeit standen die alten Dämonen, welche in einem Meer des Chaos über die Welt verteilt waren. Unter ihnen waren die Altvorderen, die hohen Altgeister der Welt, bestehend aus den mächtigsten ihrer Art, den Göttern gleichgestellt, welche sie von der Welt vertrieben haben. Unter den Altvorderen herrschten die mächtigsten Vernichter und die mächtigsten Schöpfer über die Welt und schufen einen Kontinent bestehend aus Leben und Tod. Dieser Kontinent heißt bis heute Cystaron. Die Altvorderen waren jedoch nicht einfache Dämonen – es waren Misch-Wesen aus Geistern, Dämonen und irdischen Wesen, und somit den Göttern von Art und Sein gleichgestellt.

Von diesen Altvorderen dienten einige der Errichtung der Welt, andere der Zerstörung der Welt. Mit der Zeit der alten Reisen, verschwanden einige der Altvorderen um neue Kontinente voller Leben zu schaffen, und so überwiegen die zerstörenden Altvorderen in der heiligen Städte und der Krone ihrer Schöpfung Cystaron. Es kam ein Obsidiander, erschaffen einst von den Altvorderen selbst, seines Namens Tek'Wandell, welcher es schaffte einen der Altvorderen in seinen Lebenskristall einzufangen, in einem Kampf von Antlitz zu Antlitz. Götter können nur von Göttern vernichtet werden, so glaubten die Altvorderen und dachten somit den ersten Boten des Endes der Zeit vor sich zu haben, entstanden aus ihrer eigenen Schöpfung. Sie sammelten sich, ob auf Reise oder in den Stätten, und wollten ihn vom Angesicht der Welt tilgen, jedoch besiegte Tek'Wandell die geeinte Kraft der Altvorderen, fing sie in seinem Lebensstein und zerschmetterte sie anschließend auf dem höchsten Berg, dem arktischen Horn mit seiner bloßen Hand, wobei er sich selbst opferte und zu Grunde ging, um die lebenden Wesen vor dem ewigen Wechsel zu bewahren. Jedoch rann die Zeit weiter dahin.

### Zyrmka - Die Herrschaft der Ikaril

Die magische Welt wurde daraufhin unter den Ikaril – den obersten Dämonen neu geordnet. Sie lebten seit vor dem Anfang der Zeit auf Fraggar und dienten den Altvorderen, da sie schwächere alte Dämonen waren. Sie verwandelten Fraggar in den Kontinent des Eises und des Todes, und wollten nun die Herrschaft über Cystaron, da die Altvorderen sie nicht mehr hindern konnten. Hierbei vernichteten sie fast alles Leben im Norden, wurden jedoch aufgehalten von den Hinteren, eine weitere Gruppe der alten Dämonen, welche versuchte das Leben zu erhalten. Die mystische Welt geriet aus dem Gleichgewicht, und mit der Jagd auf die Hinteren, diente Cystaron viel mehr als ein Schlachtfeld als ein Göttersitz. Auch ohne den ewigen Zwist begann das Leben zu zerfließen, sich dem Tode dahin zu sehnen, da die Kraft des Todes die des Lebens fast völlig auslöschte. Die Ikaril erschufen eine Ordnung von Dämonen, den obersten Dämonenfürsten, welche weitere Dämonen erschufen und delegierten. Die Welt begann zu sterben, und die Felder wollten nicht mehr blühen – die Magie verrann und wurde schäbig und nichts leuchtete mehr, außer das ewige Eis des Nordens.

## Queknor - die Rückkehr des alten Blutes

Aus dem Blut der Altvorderen wurde nach einiger Zeit ein Wesen geboren, zu schwach für hundert Körper – das Wesen „Lorem“, aus einem alten Gam-Dialekt für „Der-Ich-bin-Wir“. Lorem enthielt alle Seelen der Altvorderen, und zeigte so, was er in sich vereint. Das Blut war der letzte Anker an die Existenz und bindet die Götterfunken an den alten Berg. Zorn und Liebe zogen die Altvorderen zurück, und aus dem Blut des Berges trat eine neue Gestalt hervor. Lorem wanderte durch die Welt und vernichtete die Ikaril, doch beim Kampf gegen Raffkr, dem Fürst aller Dämonenfürsten, geriet er in eine Falle. Die Kräfte von Raffkr ist mit der Zeit seiner Herrschaft gewachsen, wohingegen Lorem nur noch die Kraft eines Gottes hatte, jedoch zwischen den einzelnen Altvorderen wechseln konnte. Lorem besiegte Raffkr, jedoch verlor er seine Gabe zu erkennen was er in sich vereint – die einzelnen Altvorderen wurden zu Passionsgottheiten, welche in einer bestimmten Zeit für eine bestimmte Dauer das Wesen Lorems bestimmen. Ob es aber nun eine Herrschaft einer Passion über Lorem für einen Tag oder einen Monat ist, hängt von denen ab, die an diese Passion glauben und sie brauchen. Wenn viele nun eine andere Passion anbeten, dann ist der Wechsel bald da. Die Passionen können nicht sehen, dass die anderen Passionen den gleichen Körper benutzen, obwohl alle immer in Lorem vereint sind. Allerdings gibt es ein gemeinsames Unterbewusstsein. Nun kann es Vorkommen, dass sich zwei widersprechende Passionen bekämpfen, und so kommt es zu Widersprüchen mit dem Unterbewusstsein, aus was Wahnsinn folgen kann. Zwar werden die meisten Vernichtungspassionen nicht angebetet, weshalb sie oft mit der Zeit vergehen, jedoch können die Erschaffungspassionen in einen Widerspruch geraten und Wahnsinnig werden. Heute befürchtet man, dass Chorrolis, die Passionsgottheit des Handels, langsam in den Wahnsinn abdriften könnte und sich den anderen wahnsinnigen Passionen hinzugesellen könnte: Dis, die Passionsgottheit der Verwirrung, Raggok die Passionsgottheit der Vergeltung und Vestrial, die Passionsgottheit der Manipulation. Die alten Passionsgottheiten suchen sich auch oft neue Aufgabenbereiche, welche nicht mehr belegt sind.

Man glaubt, dass es einst alle Altvorderen als Passionen gab, die sich aber alle gegenseitig vernichtet haben, meist durch das töten aller Gläubigen. Heute existieren die 16 mächtigsten Passionen und wechseln ihre Herrschaft über Lorem stetig ab, und wandeln über ihre alte Welt Cystaron.

## Myturs – Das Ende der Zeit

Einige Theorien behaupten, dass wenn die letzte Passionsgottheit alleine über Lorem herrscht die Myt auferstehen, und unter Waithe, dem noch ungeborenen Sohn Gorons, Cystaron in die Verdammung stürzen und aus ihm einen größeren Höllenspahl erschaffen, als es die Ikaril jemals gekonnt hätten, aus Wut über die Vernichtung ihres Sonnenreiches Fraggar. Sie wollen dann dem einen Gott in Lorem beweisen, welche Macht eine körperliche Distanz zwischen den Mächten bringt. Es entstehen zwei verschiedene Versionen der Zukunft. Wenn Lorem, welcher in der Zukunftsprophezeiung „Lor“, der „Ich bin“, genannt wird, den Sieg davon trägt, dann entsteht eine Welt der Ordnung und der Klarheit, welcher dann dem einstigen Fraggar ähnelt, vor Anbeginn der Zeit, und die Zeit somit von vorne beginnt. Wenn allerdings die Myt, was stets angedroht wird, den Sieg davontragen, so endet die Zeit, und Beginnt der Myturs, die letzte ewige Reise aller Wesen, welche auf Ewigkeit in einer Nicht-Zeit gefangen, gefoltert und gequält werden, in einem Kontinent aus Feuer und Schwefel, einst Cystaron, da die alten Myt dem Sonnengott Hui, dem listigen Berater von Goron, unterstellt waren.

## Die erhabenen Brüche

Die Bücher, Schriften, Werke, Briefe und Gespräche sind in verschiedensten Werken nachzulesen. Die ältesten Aufzeichnung über die Götter stammen von den Obsidiandern, in die heiligen Felsen geschrieben, jedoch berichten sie nicht von Fraggar, dem Kampf der alten Dämonen und unterscheiden diese auch nicht. Sie beginnen in einer Mischzeit aus Havedos und Zymka, in denen die Altvorderen die Welt beherrschten, doch seid der alten Reise das Todesurteil über Cystaron gesprochen haben. Es soll von den Vätern ihres Volkes stammen, welche das Geschehen der Zeit festhalten wollten, um ihr Leben in einer Zeit zu schützen, in denen es nur auf das Ausharren ankam. Die alten Schriften nennt man „Die Vermächtnisse“. Sie enden bei den Obsidiandern mit dem Auftauchen von Tek'Wandell.

Die Menschen, welche eine spätere Blütezeit als die Obsidiander hatten, überlieferten ihr Wissen von Generation zu Generation, bis es dann später aufgeschrieben wurde, von den vier heiligen Schreibern. Die beiden Werke heißen „Kadamo“, ein Bericht über das wirkliche Geschehen von Fraggar, die Myt, die alten Dämonen, und eine feinere Unterteilung von Havedos und Zymka, sowie das Buch „Myturs“, welches direkt an Queknor anschließt, und die Fragen der Zukunft beantwortet. Es beinhaltet zeitlose Fabeln und Gleichungen, welche dann in den modernen Sammlungen des „Itaur“ gesammelt wurden. Dies beinhaltet ein Gespräch der Altvorderen, welches von einem Katzegeist in Reinform an die Welt getragen wurde, einige Briefe hoher Geistiger und die verlorenen Legenden von „Uftahl“, „Je“ und „Tramwlpdsa“. Seid den letzten hundert Jahren wird aber auch ein Werk namens „Das Vestrum“ verbreitet, welches ein anderes Bild der verlorenen Legenden zeigt, sowie die Informationen über wahnsinnige Passionen liefert, sowie von den Dämonenkriegen „Rof“ und „Asderetas“ berichtet und die neusten Entwicklungen der mystischen Welt unter dem Titel „Laug“ – einst wohl ein eigenes Buch, berichtet. Einige Glauben, dieses Werk stammt aus der Übersetzung eines gefolterten Talvern'k, welcher von Wüstendämonen gequält wurde. Andere Glauben diese Wüstendämonen hätten einen Menschen dazu

gezwungen, dies zu schreiben, auf dass er sich am Ende ebenfalls in einen Wüstendämon verwandelte. Wieder andere Glauben es stammt aus dem alten Fraggar, wo es der letzte Ikaril verfasst hatte.

Zu den wichtigsten Werken gehören heute die drei Bücher, welche ebenfalls als die erhabenen Brüche bezeichnet werden: Kadamo, Myturs und die Sammlungen des Itaur. Die Vermächtnisse, sowie das Vestrum werden eher in den Hintergrund gedrängt. Man bezeichnet diese als „Zweite Quellen“, trotz des höheren Alters des Vermächtnisses.

### Uftahll – der Ort außerhalb des Raums

Laut einer Legende erschufen das Wesen Lorem, bevor es in den Kampf gegen die fürchterlichen Ikaril zog, den magischen Ort Uftahll, welchen man heute auf die Kristallfelder des Sonteo schätzt. Die Alvorderen sollten gewusst haben, dass sie die Fähigkeit ihrer Einigung verlieren würden, und so in ihrer Allmacht einen Ort erschaffen haben, in denen es viele Lorems zu geben scheint. Dort leben sie in einem Ort, welche in der Zeit liegt, jedoch nicht in unserem Raum, und können sich sehen, da dort alle Passionsgottheiten leben. Sie können sich jedoch dort nicht vernichten. Es entstand der große Rat von Uftahll, wo alle Passionsgottheiten über die Zukunft von Cystaron entscheiden sollten. Trotz aller Streitigkeiten schafften sie es für einige Jahrhunderte dort Gemeinsam zu entscheiden, auch wenn die meisten Bündnisse schwacher Natur waren. In der Mitte dieses Raumes aus blauem Licht und grünen Wiesen stand ein einfaches Haus, ein ruhiger Ort, und dort entschieden die Passionsgottheiten unter der Führung von Esysdos, der Passionsgottheit der Anbetung, welcher gleichzeitig der Diener der Passionsgötter war, sich gegen die Myt vorzubereiten. Der alte Rat des Hauses von Uftahll schachtelte sich in einige Bereiche auf: In einem saßen Astendar, Floranuus, Tuppulas und Danomar, die liebenden Bestehenden; in einem zweiten saßen Uppandal, Iaspree, Garlen und Lochhost, die formenden Bestehenden; in der dritten saßen Mullo-Salban, Krat und Mynbruje, die mystischen Bestehenden und in der letzten saßen Dis, Raggok, Vestrial und Chrorrolis, die herrschaftlichen Bestehenden. Nur eine Passionsgottheit hatte keinen Sitz, Esysdos, welcher gezwungen war, zwischen den Reihen umherzuwandern oder sich auf den Boden zu setzen.

Die zweiten Quellen berichten des Weiteren von einigen großen Sälen, wobei zwei beschrieben werden: Dem Saal des Krat, welcher eine Art Modell von Cystaron enthält, welcher gleichzeitig die Wirklichkeit ist, und wo die Passionsgötter in einem Spiel über das Schicksal der Welt entscheiden können, oder Streitigkeiten austragen können, ohne große Anzahlen Gläubige zu vernichten. Der zweite Saal war als „Nestfestung“ bekannt – dort gediehen die von den Passionsgottheiten erschaffenen Wesen und warten auf den Kampf gegen die Myt.

### Je – die Verschwörung

Es gab eine Verschwörung in Uftahll, und da selbst die mystischen Bestehenden eingebunden waren, wussten die Passionsgötter keinen Rat. Die herrschaftlichen Bestehenden sollten versucht haben Esysdos zu vernichten, und die anderen Blöcke gegeneinander aufzuspielen. Vestrial führte diese Gruppe und ließ jeden Herrschaftlichen glauben, dass er der nächste oberste Passionsgott werden würde, und somit die Macht über Leben und Tod haben würde. Die mystischen Bestehenden mussten vorübergehend Uftahll verlassen, und die übrigen schlugen zu – es kam zu einem Kampf an einem Ort, in welchem kein Gott Macht gegen einen anderen Gott erheben kann, und fast wurde dadurch Uftahll zerstört. Im letzten Moment wurde die Verschwörung nur durch eine Verschwörung gestoppt. Nicht nur das Chrorrolis im letzten Moment in einer Liebesnacht mit Astendar die Wahrheit erzählte, sondern hatte Vestrial mehrere Verschwörungen gegen sich selbst geführt, oder gegen Verschwörungen gegen seine Verschwörungen gegen sich – er offenbarte sein Wahnsinniges selbst, und wurde von den liebenden und formenden Bestehenden aus Uftahll verbannt. Die übrigen Passionsgottheiten konnten zurückkehren und versiegelten den Eingang für die Passionen und Esysdos bestrafte Chrorrolis damit, dass er nun alleine sitzen müsste. Je, die Verschwörung, war beendet, doch wurden die Treffen seltener und man entscheidet nur noch selten gemeinsam. Die liebenden Bestehenden sorgten jedoch dafür, dass noch regelmäßig die Spiele des Krat stattfanden.

### Tramwlpdsa – der letzte Halt

Das Leben der Gläubigen ist denkbar leicht – sie können durch ihren Glauben die Wirklichkeit beeinflussen und nach ihrem Tod verschwinden sie ins Nichts. Einige, von den Göttern ersuchte Gestalten (oft beliebte Figuren in den Spielen des Krat), dürften jedoch in Tramwlpdsa weiterleben – der Stätte zwischen Leben und Tod. Ein herrlicher Ort, in denen die Personen zur Freude der Götter Spiele veranstalten, oder selbst zu Wesen göttlichen Ursprungs werden. Im Leben ist es allerdings nicht Möglich dies zu beeinflussen. Jedoch hatten die herrschaftlichen Bestehenden als Teil von Je den Zugang von Tramwlpdsa der Welt geöffnet, und haben so die Zwischenwelt verführen können als Dämonen auf die Welt zurückzukehren. Die Verführten wurden bekannt als „Vestren“, die Armee Vestrials. Jedoch kam diese Armee nicht zur Hilfe gegen die Passionsgottheiten von Uftahll, da Vestrial die anderen Mitstreiter betrug, um die Dämonen neu unter sich zu ordnen, und die alte Ordnung der Ikaril zu brechen. Hierbei musste er zwei der obersten Dämonenfürsten in andere Dimensionen verbannen. Krell, den Fürst der absoluten Vernichtung, sowie Taga, den Fürst der Auflehnung. Leider konnte das Tor nach Tramwlpdsa nicht mehr verschlossen werden, und erst verzweifelte die Passionsgötter, denn wenn sie es versiegeln würden, würden keine neuen weltlichen Wesen halt finden können. Esysdos fand eine Lösung, denn das Tor konnte auch einfach versteckt werden: Er ernannte Mullo-Salban zu dem Wächter des Tores, und dieser verbarg es, und führt nur einige neue Mitglieder der Zwischenwelt an den mystischen Ort von Tramwlpdsa.

### Rof & Asderetas - Die Dämonenkriege

Durch Je kam der Wandel in die Reihen der Dämonen, welche seit dem System der Ikaril kaum eine Möglichkeit hatten, ihre soziale Stellung zu verändern. Doch nun kam eine Armee der Dämonen, die Vestren, geleitet von Dis, welchem die Führung der Dämonen von Vestrial zugesichert wurde. Vestrial selbst verbannte zwei der obersten Dämonenfürsten in andere Welten – vielleicht für Pläne und Verschwörungen, vielleicht vergaß er sie aber auch einfach. Die Schlachten der Vestren gegen die alte Ordnung nannte man „Rof“, benannt nach dem Führenden Gegner der Vestren – Rofukulus, ein Sohn der Ikaril. Jedoch verieten beide Seiten ihren eigenen Anführer, aufgrund einer Verschwörung von Vestrial. Die überlebenden Vestren kämpften dann über Jahrzehnte hinweg mit den übrigen Dämonenfürsten. Es entstand eine Ordnung basierend auf Chaos und Unordnung. Plötzlich tauchte Krell wieder auf, und beendete Rof, indem er die Vestren vernichtete, mit Hilfe von Raggok, welcher den Verrat von Vestrial witterte. Aber Krell war nach der Vernichtung müde, und wurde von seinen Mitdämonen verbannt, in eine andere Dimension, um ihn dort für immer festzuhalten, da sie Angst hatten, er könnte der Herrscher über alle Dämonen werden.

Mit dem Auftreten von Vestrial in den Hallen der obersten Dämonen begann dann Asderetas, in denen die Dämonen versuchten die Passionsgötter und andere Herrscher von ihrer Ordnung fernzuhalten. Es kam zu einem Kampf bei der Nestfestung, in denen die herrschaftlichen und mystischen Bestehenden zusammen kämpften. Leider hatte Vestrial eine Verschwörung gegen sich geführt, woraufhin er beim Kampf fast besiegt wurde, und aus Ufthall fliehen musste. Dis und Raggok kündigten die Mitgliedschaft und dank Astendar konnten die liebenden Bestehenden mit den Informationen von Chrorrolis die Dämonen aus ihrem Reich verbannen. Dies war das Ende von Asderetas, dem Aufstand der Dämonen, und sie ordneten sich selbst, was nicht mindere Grausamkeit unter ihren Mitgliedern ausstrahlte, jedoch waren die alten Dämonen völlig getilgt aus ihrem System.

### Laug - Die geziemenden Feldzüge

Es gibt eine Zeit, die Laug-Zeit, in welcher die Verbannten aller Arten auf geheimen Feldzügen versuchen sich im geheimen Gegenseitig zu vernichten. Die alten Dämonen, welche man in Hintere und Ikaril unterschied, versuchen sich zu vernichten. Dies war seit Anbeginn der Zeit, weshalb die Altvorderen diese beiden Mächte trennten. Jedoch sind die Hinteren seit Zymka fast ausgerottet und die Ikaril seit den Zeiten Queknor. Es kämpfen nur die mächtigen Söhne der Ikaril gegen die Hinteren, um Einfluss auf Lorem auszuüben. Beide sollen durch ihre Taten Einflüsse auf Tramwlpdsa haben und wollen die Zwischenwelt kippen, in eine Ober- oder eine Unterwelt, um durch diese zu den Passionsgöttern zu kommen – nach Ufthall.

Der Legende nach sollen die Hinteren, oder die Ikaril, gleich mit welcher Absicht sie nach Ufthall gelangen, Auslöser einer Reihe von Geschehnissen sein, welche Myturs herbeiführt. Wenn das Geheimnis nicht mehr geheim ist, und der Ort außerhalb des Ortes, an einem Ort ist, verlieren die Passionsgötter ihre Macht.

### Ertzui - Die Halle der geringen Götter

Eine Legende berichtet über Ertzui, eine kleine Halle in der Zwischenwelt Tramwlpdsa. Dort ruhen die vergessenen und gestorbenen Passionsgötter in ihrer Machtlosigkeit und in ihrem Elend und warten bis man sie braucht. Die Namen der vielen hundert Gestalten von Lorem, dürfen niemals ausgesprochen werden, denn dann beginnt der Glaube wieder aufs Neue. Dinge mit einem Namen werden verehrt. Diese geringen Götter warten auf die Laug-Zeit, wenn die Passionsgötter ihre Macht verlieren, und die Welt nach neuen Göttern strebt. Es heißt, dass die geringen Götter von Ertzui am Ende der Zeit, in Myturs, die Schlacht entscheiden werden. Man weiß jedoch nicht, für welche Seite.

## Die seienden Passionsgötter Lorems

### Esydos:

Passionsgottheit des Glückes, der Anbetung, des Lebens, des Todes und des stetigen Wandels zwischen Leben und Tod.

Schutzpatron der Gläubigen und Diener.

**Beinamen:** Der Höchste aller Götter; der Dienergott.

**Manifestation:** Die Erscheinung von Esysdos ist mit absoluter innerer Ruhe erfüllt. Esysdos ist ruhig und gelassen, verständnisvoll und schweigsam. Er liebt es Dinge einfach zu betrachten und ist im Grunde gutherzig und hilfsbereit. Er tritt meist im Körper eines kleinen Jungens auf mit blondem, lockigem Haar. Sein Gesichtsausdruck allerdings wirkt Äonen alt und weise, wie der eines Greises. Sein Körper ist hierbei meist von eng anliegenden Stoffwickeln umgeben, meist in verschiedenen Rot- und Schwarztönen. Diese Kleidung weht permanent und der Wind zieht an diesen, auch wenn es absolut windstill ist.

**Allgemeine Aspekte:** Gräber, Kinder, Gebete und Freudentränen.

**Religiöses Symbol:** Zwei zusammengebundene Ringe, welche die Symbole zweier anderer Passionsgottheiten zeigen (ein leerer Ring steht hierbei für Lochhost), sowie ein Halsband aus zusammengebundenen Kreisen.

**Religiöser Kodex:** Es ist verboten, Anhänger einer anderen Passionsgottheit zu verdammen. Kinder sind mit dem Glaubensspruch zu segnen und vor Gräbern muss man den Kopf senken und seinen Dank an Esysdos aussprechen. Zudem ist es verboten Tränen wegzuwischen und leblose Dinge mit Stricken zu fesseln.

**Glaubenssprüche:** „Ich bete, damit du bittest.“ oder „Ich glaube daran.“ (als Synonym für „Ja“).

**Besondere Verbreitung:** Als der Höchste aller Götter wird er besonders in Thorval geehrt – in den wichtigsten Tempelkomplexen von Solan und Paldin. In übrigen Teilen aufgrund seiner Passivität und seiner toleranten Art eher weniger als die anderen leidenschaftlicheren Götter geschätzt, obgleich auch wegen seines absoluten Anspruches der Schutzpatron aller Gläubigen zu sein auch in diesen Gebieten verbreitet.

**Heilige Zeremonien:** Die sechzehn Gebete des Tages zum Dank an Esysdos Glaube (zwei jeweils vor und nach jeder der drei Mahlzeiten am Tag, sowie zwei vor dem Schlafengehen als Ehrung des Todes und zwei nach dem Erwachen als Ehrung für das Leben).

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Esysdos können mit seiner Hilfe die Geister der Toten erwecken, Krankheiten beenden, Lebensfreude geben und das Leben einer Person einer anderen geben.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion von Esysdos sind oft auch Anhänger von anderen Passionen, welche sie ebenfalls anbeten, ohne wirklich nach ihren religiösen Kodexen zu leben oder ihre Zeremonien durchzuführen. Man unterscheidet eine Gruppe von Anhängern, welche völlig in sich gekehrt, in fast meditativen Zustand vor sich hin leben, und andere, welche oft sich selbst schmerzen zufügen, um ihrem Gefühl Ausdruck zu verleihen. Meist versuchen die Anhänger des Esysdos, ihrer Gottheit gleich, zwischen den übrigen Tempeln zu schlichten. Die traditionelle Kleidung sind schlichte, lange, mausgraue Mäntel, welche häufig mit Filzrändern ausgestattet sind. Sie sollen weder Schmücken noch Erklären, sondern lediglich darauf hinweisen, dass der Glaube wichtiger ist, als die äußere Form.

**Einfluss:** Die große Toleranz und Akzeptanz für alle Glaubensrichtungen sorgte dafür, dass die Diener der Passion – ähnlich ihrem Vorbild in Ufthall – zu den Schlichtern aller übrigen Passionsdiener wurden. Diese Stellung war auch für die Könige und Kaiser der menschlichen Könige von großem Wert. In Thorval wurde Esysdos zum Hauptgott ernannt und hat ebenfalls diese Stellung in der Tempelordnung – was außer die Anhänger der wahnsinnigen Passionen wohl Niemanden stört.

**Ziel der Gläubigen:** Als Ziel der Anhänger Esysdos kann man den Glauben zusammenfassen – es ist ihnen nahezu gleich an welche Passion oder welche Religion eine Person glaubt – sie wünschen sich nur, dass alle Rassen auf der Welt Glauben und Beten, Leben und Sterben und die Hoffnung niemals ausstirbt.

**Heilige Objekte/Orte:** Heilige Objekte dieser Passionsgottheit sind nicht bekannt, wahrscheinlich auch, da Esysdos wohl nicht viel besitzt. Ein Heiliger Ort ist allerdings bekannt – außer den großen Tempeln von Paldin und Solan ist ebenfalls auf dem Berg Frigid ein Tempel aller Götter errichtet worden. Man sagt, der erste Stein sei von Esysdos persönlich gelegt worden, obwohl viele Wissenschaftler dies zumindest anzweifeln. Der Tempel ist heute nur mehr von einigen Mönchen bewohnt, doch ist das „Haus Esysdos“ jedem Gläubigen offen und es ist ein beliebtes Pilgerziel der Anhänger dort eine Woche im Stillen zu beten.

**Besondere Feiertage:** Außer dem „Allgöttertag“ am 1. Esysdom, an welchem der neue Jahresanfang und alle Passionsgötter gefeiert werden ist noch der erste jeden Monats ein besonderer Feiertag für die Diener der Passion – hier wird für die anderen Passionen gebetet, wenngleich auch im Namen des Esysdos.

## Astendar:

Passionsgottheit der Liebe, Fingerfertigkeit und der Kunst  
Schutzpatronin der Künstler, Kunsthandwerker und Verliebten.

**Beinamen:** Verführerin der Götter; Passionsgöttin der Katzen; Schutzgöttin der Kurtisanen.

**Manifestation:** Astendar soll das schönste Wesen sein, welches man sich vorstellen kann. Ihr Anblick allein soll Künstler aller Art inspirieren und so gibt es von dieser Passionsgottheit natürlich am meisten Kunstwerke. Ihre Augen strahlen hellblau, ihr dunkelblondes Haar umrahmt lockig ihr makellostes Gesicht, mit kleinen verspielten Grübchen und vollen, sinnlichen Lippen. Sie ist recht leidenschaftlich und wankelmütig und soll zu früheren Zeiten sich auch mit den übrigen Passionsgöttern vergnügt haben, bevor sie in denselben Körper einfuhren. Sie ist temperamentvoll und vielleicht ein wenig exzentrisch, doch auch sie ist vom menschlichen Treiben fasziniert und mit großer Liebe erfüllt.

**Allgemeine Aspekte:** Verzierte Erzeugnisse eines Handwerkers, Musik, Kunstwerke und wahre Liebe.

**Religiöses Symbol:** Eine goldene Harfe und der Falke.

**Religiöser Kodex:** Man darf weder Kunst noch Künstler angreifen und keine fliegenden Dinge essen (auch nicht, wenn sie nur gefallen sind). Zudem ist es verboten den Schmuck der Astendar abzulegen. (Dieser Schmuck besteht aus vier Ringen und einer Kette, welche alle religiösen Disziplinen der Astendar tragen).

**Glaubenssprüche:** „Möge die Kunstfertigkeit deine Hand küssen.“

**Besondere Verbreitung:** Der Glaube an Astendar ist relativ gleichmäßig in allen Königreichen der Menschen verbreitet und hat viele Glaubensgemeinden hervorgebracht, welche die Göttin auf andere Art und Weise auslegen. Die „Kurtisanen Astendars“ – um nur eine dieser Gruppen zu nennen – glauben, dass die körperliche Liebe das höchste Gut darstellt. Auffällig ist allerdings, dass sich besonders die leidenschaftlichen Halb-Benaos von dieser Passionsgöttin ansprechen lassen, weshalb sie auch den – eher abwertend gemeinten Beinamen „Passionsgöttin der Katzen“ trägt. In reicheren Kreisen ist diese Passion seltener vertreten, denn sie hat oft einen anrühigen Beigeschmack, von welchem sich die Herrschaften fern halten wollen.

**Heilige Zeremonien:** Jeden Tag muss ein Kunstwerk angebetet werden, eine Person liebevoll geküsst werden und bei der Vergebung muss ein Kuss auf die Stirn verrichtet werden. Zudem muss man sich einmal am Tag – sofern dies Möglich ist – Zeit nehmen um selbst Kunst oder Musik zu schaffen.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen der Astendar können mit ihrer Hilfe jeden Zuhörer mit Musik verzaubern, Lust und Liebe wecken, Jugend wiedergeben, und sich in Lieder verwandeln und schweben.

**Diener der Passion:** Da die Kunst in allen Ausprägungen ein wichtiger Teil des Glaubens an Astendar ist, sind viele der Passionsdiener Künstler und Kunsthandwerker. Sie bemühen sich mit ihrer verträumten, sentimental und leidenschaftlichen Verehrung für Kunst die Göttin freudig zu stimmen. Zudem sind sie meist von Liebe in allen Arten fasziniert – glücklicher, wie unglücklicher. Eine einheitliche Kleidung hat sich nicht durchgesetzt – oft tragen sie normale Gewänder, kunstvoll verziert – bequem und leicht. Es wird versucht die Schönheit ihrer Göttin auszudrücken. Viele Gläubige anderer Passionen zweifeln jedoch oft an der Effizienz der Passionsdiener – in ihrer verträumten Gesellschaft gibt es kaum Regelungen untereinander und ihre sentimentale Ader macht Unterhandlungen mit diesen Dichtern oftmals schwer.

**Einfluss:** Als Mitglied der liebenden Bestehenden ist der Glaube an Astendar ein Mitglied des Tempelrates, angeführt von E\_sydos. Der Einfluss ist somit recht durchschnittlich, im Handelsimperium Barsaive jedoch deutlich größer als im eher unterkühlten Norden des therranischen Reiches.

**Ziel der Gläubigen:** Es gibt kein wirkliches Ziel für die Diener der Passion, außer der Verehrung der Ideale der Verführerin der Götter. Das Leben mit all seinen Leidenschaften und Künsten ist schon gemeinsames Ziel genug.

**Heilige Objekte/Orte:** Von kaum einer Passionsgottheit gibt es so viele heilige Objekte wie von Astendar. Es gibt unzählige Kunstwerke, Statuen und Gedichte über die Göttin, welche allesamt als Heiligtümer gelten. In jedem Tempel wird deswegen wohl ein heiliges Objekt lauern – meist von den größten Künstlern der Passion erschaffen, welche deswegen ebenfalls als „Gesandte der Astendar“ Heilig gesprochen wurde. Der größte Kunstschatz ist allerdings eindeutig der „Kuss der Astendar“ – ein Tuch, welches aus reiner Liebe gewoben worden sein soll. Leider ließ der verrückte König Tunameus diesen Kunstschatz zu sich bringen und vernichtete ihn in seinem Wahnwitz. Heilige Orte sind jedes Kunstatelier und jeder Dichtrednerplatz in Cystaron.

**Besondere Feiertage:** Der vierte bis zum siebten Astendrium ist das größte Fest der Passion – das „Fest der Liebe“. Meist findet es in Strassen oder sonstigen gut zugänglichen Orten statt und bietet alle sinnlichen Freuden, Ausgelassenheit und Spaß, wird allerdings auch von aufstrebenden Künstlern genutzt um ihre Kunstfertigkeit zu beweisen und ihre Werke zu veröffentlichen.



## Chrorrolis:

Passionsgottheit des Reichtums, Handels, Geldes und der stetigen Gier.

Schutzpatron der Händler und Reichen.

**Beinamen:** Der Verratene; Der Gott der Gottlosen; Der Traurige Gott.

**Manifestation:** Chrorrolis wird meist als korpulenter, alter Mann dargestellt. Sein Gesicht soll mit tiefen Falten durchzogen sein und sein Gesichtsausdruck spricht von Verbittertheit und Depression. Sein in teuerste Stoffe eingehüllter Körper ist mit Bernthalgoldschmuck, besten Silbertalem und prachtvollen und erlesenen Edelsteinen nahezu bedeckt, was jedem Händler wohl das Wasser im Munde zusammen laufen lässt. Er hat eine graue Halbglatze, ein Doppelkinn und kleine schwarze Augen. Seine traurige Grundstimmung, seine übellaunige Art und seine gereizte Erscheinung soll schon seit Jahrhunderten von einer starken Migräne begleitet werden. Es heißt, dass die Gründe dafür nicht nur der Verrat durch Vestrial war, die Tatsache, dass der Passionsgott nun alleine als herrschaftlicher Bestehender in Ufthall sitzt, sondern auch, dass Astendar sich von ihm abwandte als er als Teil der Verschwörung von Je aufflog. Anstatt des Höchsten aller Götter und Gemahl der Astendar wurde er nun zum Traurigen Gott.

**Allgemeine Aspekte:** Gefüllte Geldbeutel, Karawanen, Verkaufswaren und gutes Essen.

**Religiöses Symbol:** Ein geöffneter Geldbeutel in einem Kreis und der Esel (als Handelstier).

**Religiöser Kodex:** Man darf nichts kaufen, ohne zumindest den Versuch von Feilschen unternommen zu haben. Geschenke darf man nicht annehmen, sondern würde hierfür zumindest einen Halbling bezahlen, damit es ein Handel war. Genausowenig schenkt man, ohne mindestens einen Halbling dafür zu erwarten. Geld darf nicht verloren oder verschenkt werden. Man darf den Handelsring des Chrorrolis nicht ablegen (Dieser Ring wird von allen religiösen Disziplinen des Chrorrolis besessen) und man darf ohne mindestens zwei Bernthalgoldstücke keinen Tempel betreten, da dies den Tempel entweihen würde.

**Glaubenssprüche:** „Lasst das Geld fließen.“ oder „Möge mein Handel dein handeln sein.“

**Besondere Verbreitung:** Aus klar ersichtlichen Gründen ist Chrorrolis der Hauptgott des Großbürgertums und des Handelsimperiums Barsaive. Außerhalb dieser Handelsmetropolen hat er über die Jahre immer mehr Bedeutung verloren, während sich Barsaive zur Handelsmetropole des Westens avancierte. Noch einige Dornenelfen aus Chivra verehren besonders Chrorrolis und identifizieren sich mit dem verstoßenen Selbst des Gottes. Selbst die Angmar-Zwerge sind nicht sehr von dem Passionsgott abgeneigt – wenn sie ihn auch nicht verehren, respektieren sie ihn zumindest, weshalb er auch den Beinamen „Gott der Gottlosen“ trägt.

**Heilige Zeremonien:** Der Geldbeutel wird durch drei besondere Tücher geschützt, welche für einen Halbling zu erwerben sind. Man legt diese immer in der gleichen Reihenfolge neben seinen Geldbeutel, wenn man etwas kauft und wiederholt hierbei immer die Glaubenssprüche. Vor Karawanen ist sich hinzuknien und dem Chrorrolis Dank auszusprechen. Reiche Händler sind vor Gefahren zu warnen, welchen sie begegnen könnten und ist ihnen Hilfe anzubieten (dies für Geld natürlich). Vor einer Mahlzeit am Tag heißt es aufzustehen, sich vor ihr zu verbeugen und mit der Hand einen Kreis um diese zu machen. Anschließend murmelt man ein kurzes Gebet und eine Danksagung an die Passionsgottheit.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Chrorrolis können mit seiner Hilfe Gier erwecken, in allen Handelsdingen zu Kompromissen ermutigen, sich mit goldenem Glanz schmücken und jeden Handelsweg in Gedankenschnelle bereisen.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion Chrorrolis lassen sich grob in zwei Gruppen aufteilen: Allesamt sind es fähige Händler und Kauflaute, meist Gierig nach Geld und Protz und sehen den Reichtum als Statussymbol an. Doch die einen kleiden sich unauffällig, tragen normale Kleidung und beten im Geheimen – damit sie nicht vorzeitig durch ihre Erscheinung als Diener des Chrorrolis auffallen und so potenzielle Händler abschrecken. Die Anderen, ebenso fähigen Händler, welche meist als Priester dienen und mit Gläubigen Handel treiben, kleiden sich in religiöser Tracht: Eine rote Tunika mit einer goldenen Gürtelschnalle, reichlich verziert und mit vielen goldenen Ringen und Rubinen. Ein roter Rubinanhänger und ein Rubin-Kranz werden als „klassisch“ empfunden. Meist sind die Diener der Passion recht knauserig und sparsam, geben ungern Geld aus, wenn sie dadurch keinen Gewinn machen – nur manchmal machen sie ausnahmen, um sich in dem Glanz ihres Reichtums zu sonnen. Trotzdem sind viele Passionsdiener eher mürrische Zeitgenossen – man weiß nicht, wieso dies der Fall ist.

**Einfluss:** Was die Verschwörung von Je dem Einfluss der Diener der Passion schadete, machten sie doch wieder mit ihrem großen Reichtum wett. Die Tatsache, dass die höchsten Diener der Passion reiche Handelsfürsten sind, mehrt zwar nicht den religiösen Einfluss der Passionsdiener, wohl aber den Politischen.

**Ziel der Gläubigen:** Das frühere Ziel die Passionsgottheit zum höchsten aller Passionsgötter zu machen – wie es für die herrschaftlichen Bestehenden von je her typisch war – haben die Gläubigen aufgegeben. Das Streben nach höherem Reichtum ist nun ihr Ziel und der Einfluss auf die Politik ist unverkennbar – war doch schon zweimal ein Handelskonsul von Barsaive ein Diener der Passion Chrorrolis.

**Heilige Objekte/Orte:** Das größte Heiligtum des Chrorrolis ist im „großen Tempel des Chrorrol“ in Pientorra zu finden. Es ist „Der Geldbeutel des Reichen“, welcher einst – so sagt man – aus wertloser Kohle Diamanten machen sollte. Er ist gut bewacht und leuchtet in einem schwachen rötlichen Licht in den Katakomben des Tempels.

**Besondere Feiertage:** Chrorrolis hat keine besonderen Feiertage – vielleicht, da das Handeln schon Freude genug ausschüttet – vielleicht aber auch, weil dem Passionsgott selten zum Feiern zu Mute war.

## Dis:

Passionsgottheit der Überordnung, der überflüssigen Plackerei, der Bürokratie und der Sklaverei.

Schutzpatron der Sklaventreiber und der Beamten.

**Beinamen:** Wahnsinnige Passion Lorems; Gott der Arbeit.

**Manifestation:** Zeigten die Statuen einst noch einen muskulösen, lächelnden Arbeiter, so ist das Bild des Dis heute auf einen dünnen, abgemagerten und nahezu grauen Schemen geschrumpft. Die Wangen der Passionsgottheit sind eingefallen, sein Körper frei von allen sichtbaren Muskeln und jede Rippe durch seine dünne, graue Haut zu sehen. Er ist eigentlich nur von einem zerrissenen, schwarzgrauen Mantel bedeckt und erhält ein Gesetzbuch im Arm. Er hat winzige Ohren, graue Augen und eine Glatze. Seine Persönlichkeit ist schrill, gehetzt und gleichzeitig äußerst gelangweilt.

**Allgemeine Aspekte:** Sklaven, Verträge, dicke Bücher voller Vorschriften und Peitschenschläge.

**Religiöses Symbol:** Ein nach unten offenes Dreieck aus zwei Pfeilen, wobei die Spitzen nach unten zeigen, sowie die Schlange.

**Religiöser Kodex:** Lachen ist verpönt und in Tempeln besteht darauf sogar die Todesstrafe, obgleich sowieso kein normaler Anhänger des Dis jemals lachen würde. Über seine Gedanken ist stets Tagebuch zu führen und alles was man tut, muss man auf Pergament festhalten und in einem Buch einordnen. (Zwei kleine schwarze Bücher mit den heiligen Symbolen des Dis tragen die religiösen Disziplinen, welche Anhänger des Dis sind, immer bei sich). In einer Stadt der menschlichen Königreiche ein Gesetz zu brechen ist zusätzlich verboten und wird mit der Todesstrafe gesühnt.

Jeder Tempel hat ansonsten unzählige individuelle Verbote und Vorschriften, welche penibel einzuhalten sind, und welche man beim höchsten Priester jedes Tempels nachzufragen verpflichtet ist.

**Glaubenssprüche:** „Gesetze über euch“ oder „Sei die Langeweile mit dir.“

**Besondere Verbreitung:** Der Passionsglaube des Dis hat sich seit seinem Wahnsinn immer mehr gewandelt – war er noch vor den sidianischen Kriegen als „Gott der Arbeit, des Fleißes und der Ordnung“ als Hauptgottheit von Thorval verehrt, wandelte sich die Ideale der Passionsgottheit beträchtlich. Das Kunsthandwerk fiel so Astendar zu, die Ordnung ist nun ein weniger wichtiges Ideal des Uppandal. Trotzdem ist Dis noch in vielen alten Beamtenfamilien der wichtigste Gott – auch wenn Elderthall seine gesamten Auroren-Kräfte zur Ausrottung der Sklaverei und der dunklen Machenschaften einsetzte.

**Heilige Zeremonien:** Es gibt etwa halbstündige Zeremonien, welche man, immer gleich bleibend, abends und morgens vollziehen muss, welche einem die Langeweile lehren sollen. Zu Mittag wird ein Vertrag mit Dis geschlossen – entweder auf Papier und anschließend verbrannt, oder in die Erde und anschließend weggepusht. Sklaven sollte man, wenn möglich, quälen ohne dabei Freude zu haben.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Dis können mit seiner Hilfe Verwirrung stiften, Kraft und Leidenschaft rauben, Menschen ihrem Willen unterwerfen und jegliche Ideale in Bürokratie erstickern.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion von Dis sind in schwarzgraue Roben gehüllt und haben meist blasse, ausgemergelte Gesichter (ab und an auch durch Puder oder gar Illusionszauber). Einige von ihnen sind so Reich von Sklavenhandel u. ä. dass sie ein Leben in Wohlstand führen können, andere sind nur arme Leute die darauf hoffen einmal so gelangweilt zu sein, dass sie sterben. Die Unterschiede können nicht größer sein, und die Strukturen ihres Zusammenlebens sind komplex – nahezu bizarr. Der größte Teil der Passionsdiener lebt jedoch nur im Geheimen seine Religion aus – aus Angst vor Verfolgung durch Elderthall und um Anhänger des Lochhost nicht zu warnen. Gut zu erkennen sind die Diener der Passion für das geübte Auge trotzdem, denn keine normale Person schleppt so viele dicke Gesetzbücher mit sich und bemüht sich immer gelangweilt zu sein.

**Einfluss:** Aufgrund des politischen Einflusses von Elderthall – ein Hauptfeind der Passionsdiener – ist der Einfluss der Passionsgläubigen geringer. Ihr Einfluss auf die Religion ist nahezu auf das Stimmrecht begrenzt, doch auch diese Passionsdiener streben nach politischer Macht und bemühen sich für ein mehr an Bürokratie und Gesetzen, hinter welchen sie sich verstecken können.

**Ziel der Gläubigen:** Durch Überbürokratisierung das Großkönigreich Thorval lahm legen und im ausbrechendem Chaos nach der Macht greifen, Elderthall für alle Zeiten aus der Politik der menschlichen Königreiche verbannen und – natürlich – Dis als Höchster aller Passionsgötter durchsetzen. Zusätzlich sind die Ausrottung der Diener Lochhost und der Tod durch Langeweile übergeordnete Ziele.

**Heilige Objekte/Orte:** Das größte heilige Objekt ist das „Regelwerk des Dis“, welcher mit einer etwa achthundertseitigen Einführung beginnt, wie wichtig der Papierkrieg ist und das dieser wahrlich nicht mehr zu gewinnen ist. Anschließend folgen die sechzehntausendneuhundertfünfundfünfzig Paragraphen der Ordnung in welcher die Hierarchie angepriesen wird und in ewiger Beamtensprache auf andere Paragraphen Bezug genommen wird. Der größte Heilige Ort, der Tempel des Dis in den nebligen Welten der Inseln der sidianischen Meerenge, wurde in für Elfen untypischer Intoleranz vernichtet und bis auf den letzten Stein abgetragen und im Meer versenkt.

**Besondere Feiertage:** Es gibt nicht nur keine Feiertage, sondern das Feiern ist sogar verboten, denn es mindert die Langeweile.



## Floranuus

Passionsgottheit des Lärmes, der Dynamik, des Triumphes, der Bewegung und der Ermüdung.  
Schutzpatron der Reisenden und Boten.

**Beinamen:** „Der Luftläufer“; „Passionsgott der Reiter“.

**Manifestation:** Oft wird Floranuus als Mann aus blauem Feuer dargestellt, mit gelben Augen und Lippen und mit kurzen Haaren aus gelben Flammen. Er gilt als äußerst unbeständig und rennt permanent durch die ganze Welt um irgendwann zu Ermüden – was bisher niemals passierte natürlich. Floranuus ist oft guter Dinge und mag alles was sich bewegt.

**Allgemeine Aspekte:** Festivitäten, Wein, Strassen und Schlafende.

**Religiöses Symbol:** Ein brennender, schwarzer Fuß oder ein sprintender Wolf.

**Religiöser Kodex:** Wenn ein Triumph erlangt wurde, ist es verboten dies nicht zu feiern. Wenn nichts zu tun ist, so muss viel gerannt werden. Es ist verboten den Botendienst auszuschlagen (so schickt man ebenfalls viele Diener der Passion als Briefboten von Ort zu Ort). Es ist verboten Dinge zu essen, welche beim Erhitzen die Form verändern (z.B. Käse). Schweiß darf nicht weggewischt werden, sondern darf nur beim Schwimmen gereinigt werden – Bäder sind verpönt, wenn man dort nicht schwimmen kann. Täglich muss ein Schluck Wein getrunken werden, welcher einen bestenfalls betrunken macht. Eine merkwürdige Regel besagt ebenfalls, wenn man eines der religiösen Symbole sieht, so soll man erstmal weglaufen und später wiederkommen. Zudem ist es verpönt eine Festivität nicht zu besuchen, zu welcher man eingeladen war.

**Glaubenssprüche:** „Lasst euch von Floranuus Trubel leiten.“, und „Hossa - Floranuus!“

**Besondere Verbreitung:** Es gibt keine besondere Verbreitung mehr und die Diener der Passion haben ebenfalls abgenommen, von dem Tage an als die Zerber das fahrende Volk der Menschen ersetzten. Früher war Floranuus auch als Gott der Schifffahrt in Thorval verehrt, doch mit dem Bau der Luftschiffe ging dies langsam verloren – heute fällt dies dem Mullo-Saban zu.

**Heilige Zeremonien:** Reisende sind mit dem Glaubensspruch zu segnen und man muss hierbei sich dreimal im Kreis drehen. Ansonsten gibt es noch zeremonielle Tänze, vier an der Zahl, welche sehr anstrengend und schweißtreibend sind, die Anhänger aber meist daran gewöhnt sind. Diese sind sehr hektisch und es wird hierbei viel geschrien und geklatscht.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Floranuus können mit seiner Hilfe Vitalität fördern, Verzweiflung in Begeisterung umwandeln, ohne Anstrengung rennen und mit Feuerbällen reisen.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion Floranuus sind überschäumende Optimisten. Sie sehen immer den positiven Aspekt, egal wie schlecht ihre Erfahrungen auch waren. "Nach allem, was ich jetzt gelernt habe, kann ich beim nächsten mal nur gewinnen" hört man oft von ihnen. Meist reisen sie durch die Lande, nehmen an Festlichkeiten teil und erfreuen sich ihres Lebens und des Trubels. Selten wird erlebt, dass einer Sesshaft wird, und wenn doch, dann wohl nur, weil er durch Krankheit dazu getrieben wird. Die Hierarchien sind recht flach, denn es ist schwer besondere Rangordnungen einzuhalten, wenn man ständig durch die Welt wandert. Einige wurden aufgrund ihrer Fertigkeiten und einiger körperlicher Leistungen in höhere Ränge erhoben. Diesen stehen sie zwar optimistisch entgegen, finden sich jedoch in ihrem Treiben und ihrer Feierlaune beschränkt. Sie schlagen niemals eine Herausforderung ab und sind durch ihre farbenprächtige Reisekleidung und ihr rituelles Schuhwerk meist gut zu erkennen – übergroße Wanderschuhe, welche oft verzierte Kunstflammen tragen oder gar mit Metall an die Füße angebracht ist – als Zeichen, dass das Schuhwerk nicht mehr abgenommen wird, da man ständig reist.

**Einfluss:** Der religiöse Einfluss des Floranuus gilt als durchschnittlich, in der Politik ist er nichts sagend und auch in der Bevölkerung geht er langsam zurück. Auch die Tatsache, dass die Vertreter der Passionsgottheit im höchsten Templerat häufig wegen „Reisetätigkeit“ fehlen, verschärft dies noch sehr. Am meisten kann er sich noch in einigen Bereichen des therranischen Reiches halten, wo man ihn noch als „Passionsgott der Reiter“ verehrt. Man geht davon aus, dass sich Floranuus in den nächsten Jahrhunderten noch etwas anderem zuwendet, wenn er nur mal für einen kurzen Moment ruhig nachdenken würde...

**Ziel der Gläubigen:** Das ewige, ruhelose herumreisen ist das größte Ziel aller Gläubigen. Die größte Zufriedenheit erlangt man, nachdem man Erschöpft zu Boden sinkt. Man versucht – immer wirkungsloser – die Leute von ihrem ruhigen Lebensstil abzubringen und sie zum herumreisen zu bringen.

**Heilige Objekte/Orte:** Es sind keine heiligen Objekte des Floranuus mehr bekannt, doch es heißt in alten Abschriften, das einst ein Gegenstand namens „Florinth“ verloren gegangen ist. Heilige Orte sind ebenfalls rar, denn viele Tempel sind als „fahrende Tempel“ in ganz Zentral-Cystaron unterwegs. Der größte Tempel steht in Rodgarth, obwohl dieser meist nur von Novizen bevölkert ist, denn die wahren Diener der Passion sind unterwegs. Auch in Pientorra ist ein großer Tempel zu finden – der „Tempel des Weins“, in welchem an jedem Tag im Jahr ein Fest gefeiert wird, an welchem man es sich leisten kann – das trifft fast auf jeden Tag zu, an dem die Diener der Passion nicht an einer anderen religiösen oder sonstigen Feierlichkeit teilnehmen.

**Besondere Feiertage:** Man sollte jeden Tag einen Grund zum Feiern finden.

## Mullo-Saban:

Passionsgottheit der Magie, Zauberei, Mystik und der Geheimnisse.

Schutzpatron aller magischer Disziplinen und der Geheimniswächter.

**Beinamen:** „Urvater der Magie“; „Ewiger Vater des Margnos“; „Schutzgott von Traso-Masu“ und „Doppelgestirn“.

**Manifestation:** Mullo-Saban ist selbst für die Passionsgötter hoch gewachsen, seine Züge sind edel und weise. Seine Zähne sollen leicht spitz sein und seine Ohren überlang und ebenfalls spitz zulaufend. Er trägt keinen Bart oder ähnliches aber hat silberblonde Haare, welche fast bis zur Taille reichen. Der Vergleich mit einem legendären Waldelfen liegt nahe, auch wenn sein ruhiges Gesicht wohl so manches Geheimnis verbirgt. Er trägt eine Art von Kleidung, welche aus dichtem, leuchtendem, weißen Nebel gesponnen ist. Seine Augen sind glänzend grün und von einer solchen Tiefe, dass man sich in ihnen verlieren kann. Mullo-Saban gilt als weise und allwissend, auch wenn er einem von diesem Wissen kaum etwas preisgibt. Zudem sagt man ihm zu, sehr nachtragend zu sein.

**Allgemeine Aspekte:** Mystische Wesen, Runen, fremde Zivilisationen und Zauberbücher.

**Religiöses Symbol:** Das Einhorn und die arkadische Rune für Geheimnisse.

**Religiöser Kodex:** Es ist verboten Zauberbücher und Runen zu zerstören, mystische Wesen zu töten und, das schlimmste aller Vergehen, ein Geheimnis, welches einem anvertraut wurde, zu nennen. Wenn ein Geheimnis dem Anhänger übermittelt wird, so folgen die Worte „Ist dies der geheime Quell deines Seins?“, und wenn dies bejaht wird, so gilt es sich hinzuknien und bei dem Geheimnis zu schwören. Zudem darf man innerhalb eines Tempels nicht essen sondern nur trinken, und das laute Reden ist verpönt. Lauschen ist eine der größten Sünden, und so wird hiergegen mit großer Härte bestraft. Zudem verpflichten sich die Anhänger nach Magie, Mystik und Geheimnissen zu suchen, um diese in sich wiederzuspiegeln, und Mullo-Saban zu ehren.

**Glaubenssprüche:** „Dankt dem Doppelgestirn (Mullo-Saban) mit eurer Magie.“, „Zeigt mir eure Seele.“, und „Schweiget und Wisset.“.

**Besondere Verbreitung:** Mullo-Saban ist der Hauptgott des Schutzkönigreiches Domänorak und hat dort einen kräftigen Sitz. Die magischen Auroren werden meist auf diesen Passionsgott vereidigt. Außerhalb von Domänorak ist er seltener anzutreffen, ist allerdings von den meisten magischen Disziplinen als Urvater der Magie gepriesen – auch wenn sein Ideal des Geheimnisses für die Religion wichtiger ist als das der Magie. Er wird in Traso-Masu sogar als Mitgründer der Stadt genannt und soll der geistige Vater des Margnos sein, welcher manchmal als sein Schüler bezeichnet wird.

**Heilige Zeremonien:** Die Zeit der Studien ist die höchste Zeremonie der Anhänger, welche sich täglich mindestens eine Stunde mit Büchern befassen, um sich in Runenkunde und Sagen weiterzubilden, welche sie verehren. Am Anfang und am Ende der Studien wird immer die heilige Zeremonie der Mystik-Gebete zelebriert, welche durch das Hinknien eingeleitet wird, und während die Anhänger leise das Gebet vor sich murmeln. Alle Magier sind mit dem Glaubensspruch zu ehren.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Mullo-Saban können mit seiner Hilfe Gedanken lesen, Geheimnisse aufdecken, sich in mystische Wesen verwandeln und schweben.

**Diener der Passion:** Wenn man dem Mullo-Saban dienen möchte, so muss man als erstes auf ihn schwören – dieser Eid soll die Geheimnisse der Zeit aufsaugen und keine aus dem Passionsdiener entlocken, außer zu anderen Dienern der Passion. Langsam muss man sich in höhere Geheimkreise aufarbeiten – doch die üblichen Diener des Mullo-Saban bleiben im großen Mittelfeld dieser Hierarchie und erlernen die magischen Künste – die Magie, die Jagd nach Dämonen, Runen und Geheimnissen, sowie die Kräfte der Auroren. Es sind meist recht fanatische Anhänger, oft schweigsam und durchdacht. Sie streben höhere Magie an und wollen sich selbst verbessern um ihrer Gottheit besser dienen zu können. Die typische Kleidung – wenn sie nicht die Aurorenkleidung tragen – sind weiße Roben mit grünen Ornamenten, welche ihre eigene Magie anpreisen. Die Verzierung durch Ornamente ist in den allgemeinen Modegeschmack von Domänorak eingetaucht, weshalb es dort manchmal recht schwer ist einen normalen Oraken von einem Anhänger des Doppelgestirns zu unterscheiden. Leichter zu erkennen sind einige Untergruppen des Doppelgestirn-Glaubens – diese tragen zum Teil Ohrenschützer oder feilen sich die Zähne spitz zu, um ihrem Gott zu ähneln.

**Einfluss:** Der religiöse Einfluss ist zwar recht durchschnittlich, wenn auch in manchen Themengebieten der Einfluss ungleich größer ist, denn die Glaubensgemeinschaft des Mullo-Saban wird vollständig vom Schutzkönigreich Domänorak unterstützt. So hat dieser mystische Bestehende eine recht machtvolle Vertretung, welche diese jedoch nicht einsetzt, um irgendwelche Ziele zu verfolgen.

**Ziel der Gläubigen:** Das Erlangen von allen Geheimnissen und das ewige Hüten dieser Geheimnisse. Zudem der Erhalt des Ist-Zustandes der Magie – oder gar deren Verbesserung.

**Heilige Objekte/Orte:** Der größte Tempel ist der „Tempelkomplex von Margnos ewigem Vater“ in Traso-Masu, doch es gibt noch viele heilige Tempel, welche sich Geheim in Wäldern oder Bergeshöhlen befinden, welche nur den Dienern der Passion bekannt sind. Heiliges Objekt ist besonders „Das Buch des Doppelgestirns“, welches ein großes Geheimnis beinhaltet und mit sieben Schlössern versiegelt ist. Es wurde von Mullo-Saban seinen Gläubigen gegeben mit dem Verbot es jemals zu öffnen. Es befindet sich in einem geheimen Tempel an einem geheimen Ort.

**Besondere Feiertage:** Der sechste Sabam ist der „Tag des Schweigens“ an welchem jeder Gläubige von Mullo-Saban aufgefordert wird sich in einen Tempel zu begeben und all seine Geheimnisse einem der verschwiegenen Priester zu gestehen. Diese behalten dieses Geheimnis für sich, was dafür sorgen soll, dass das ungeübte Volk nicht eines Tages mit den Geheimnissen rastrückt.

## Garlen

Passionsgottheit des Heimes, der Heilung und des warmen Kaminfeuers.

Schutzpatron der Heiler, der Mütter und der Hausfrauen.

**Beinamen:** „Die warme Göttin“ und die „Muttergöttin“.

**Manifestation:** Garlen zeigt sich oft als eine korpulente Frau in weite grüne Stoffe gehüllt. Ihre Augen sind bräunlich mit einem leichten Hauch orange und ihre mittellangen fuchsfarbenen Haare sind weich und strahlen Geborgenheit aus. Garlen ist immer fröhlich oder um etwas Gutes besorgt und empfängt alle mit offenen Armen in ihr großes Herz. Sie wird deswegen auch die „warme Göttin“ genannt – eine Anspielung auf das Kaminfeuer, sowie auf ihre Art. Sie ist äußerst hilfsbereit und gutgläubig, wenn auch manchmal ein wenig bodenständig und traditionell. Ein tröstliches Lächeln umspielt stets ihre Lippen. Ihre Diener bringen den Menschen in aller Welt ihre Wärme näher.

**Allgemeine Aspekte:** Behausungen, Wärme, offen stehende Türen und Mütter.

**Religiöses Symbol:** Eine kleine Flamme zwischen zwei Säulen und die Gans.

**Religiöser Kodex:** Man ist verpflichtet alles Leben zu heilen, wenn man sich in einem Haus befindet. Wenn man sich in einem Tempel oder in seinem Haus befindet, so ist extreme Gastfreundlichkeit Pflicht. Andere Häuser sind zu ehren und mit einer Handbewegung zu ehren. Wenn man das Heim einer anderen Person betreten möchte, so wird man sich hinknien, und um Geborgenheit beten. Nur wenn die Schwangere bittet, dies nicht zu tun, darf das Gebet unterbrochen werden. Ansonsten ist Nachsichtigkeit ebenfalls ein Gebot, und Strafen dürfen nicht zu hart ausfallen. Wenn man eine offen stehende Tür sieht, so gilt es sich vor dieser zu verbeugen.

**Glaubenssprüche:** „Mein Heim ist auch das Eure.“ oder „Möge Garlen euch Wärme spenden.“

**Besondere Verbreitung:** Was bei der Verbreitung besonders auffällt ist, dass meist weibliche Geschöpfe sich dem Glauben an Garlen verschreiben. Auch viele verstoßene Domenelfen fanden in ihr einen „Mutterersatz“ und erfreuen sich an der Herzenswärme. Die Glaubensrichtung der Garlen nimmt alle auf, welche ein Heim und eine Zuflucht suchen. Besonders beliebt ist Garlen noch immer bei den Frauen des therranischen Reiches, welche sich besorgt zu Garlen wenden, wenn ihre Männer wieder einmal in eine Schlacht gegen das barbarische Nordreich oder die Nordreiter ziehen.

**Heilige Zeremonien:** Wenn eine schwangere Frau gesehen wird, so muss das Mutter-Gebet abgelegt werden. Dies dauert etwa eine Stunde und soll die Mutter auf ihre Aufgaben und Ehren vorbereiten. Ansonsten beziehen sich die meisten Zeremonien auf ein permanentes Verhalten – Gutherzigkeit, Hilfsbereitschaft, das Ausstrahlen einer innerlichen Wärme und Ähnliches.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen der Garlen können mit ihrer Hilfe Verwundungen heilen, Verängstigte trösten, ein Heim vor Unheil schützen und Besessene heilen.

**Diener der Passion:** Die meisten Diener der Passion sind weiblich oder haben eine unglückliche Vergangenheit, aus der Garlen sie geführt hatte. Sie sind immer gut an ihren flachsgrünen Kutten zu erkennen und sehen meist glücklich und zuversichtlich aus. Mit der Hilfe ihrer Passionsgöttin wollen sie Heilung und Häuslichkeit über alle Wesen bringen – hierbei ist es auch gleich, welcher Passion diese Wesen angehören. Die Diener der Passion sind meist Ärzte, die die kranken Heilen oder unendliche Energie in Sterbensranke stecken um diesen noch einen schönen Lebensabend zu ermöglichen. Viele betreiben Ärztehäuser, Krankenpflegestationen, Hospize und Sterbeheime. Das Reisen ist bei diesen Gläubigen aber eher selten – sie bemühen sich am heimischen Herd zu bleiben und auf das Kaminfeuer und die Kranken zu achten. Wenn sie umherziehen, dann meist um Personen zu helfen, die nicht zu den Tempeln Garlens gelangen können. Diese gutherzigen Priester würden lieber selbst sterben, als andere Personen leiden zu lassen.

**Einfluss:** Garlen selbst hat großen Einfluss bei den anderen Passionsgottheiten von Ufthall, welche sie schon immer als eine Art Mutterfigur ansahen, obgleich sie dies nicht ist. Es wird in vielen Legenden berichtet, dass besonders Eysdos und Garlen sich wunderbar verstehen. Der religiöse Einfluss ihrer Passionsdiener ist eher verdeckt – wobei sie oberflächlich nur durchschnittlichen Einfluss nehmen, wirken sie oft über die Frauen der Männer einen gewissen Druck aus. So gewinnt die Hausfrau oft politische Macht über ihre Männer – und mit der Hilfe von Garlen. Doch interessiert dies die Passionsgläubigen der Garlen nicht – sie sind zufrieden wie alles ist und unterstützen die Arbeit vieler anderer Passionsgläubiger (z.B. Eysdos, Lochhost oder Floranuus) und freuen sich, wenn es allen gut geht.

**Ziel der Gläubigen:** Einen schönen Lebensabend zu haben gilt als hohes Gut. Auch eine große Familie und viele Freunde gehören hierzu. Übergeordnete Ziele aller Gläubigen gibt es nicht, jeder strebt eher für sich selbst die Ideale der Garlen an.

**Heilige Objekte/Orte:** Garlen hat eine große Schar Kinder, die Garlehn-Vögel, welche man als gutes Zeichen der Göttin wahrnimmt. Diese Tiere gilt es zu schützen, denn obwohl sie große Heilungsfertigkeiten haben, sollte man sie achten und respektieren – nicht fangen, einsperren oder gar töten. Sich mit ihnen anzufreunden ist die beste Möglichkeit. Heilige Orte sind ebenfalls in großer Anzahl vorhanden: Die großen Tempelanlagen in den Städten Solan, Paldin, Strassen, Deves und Barsaive sind nur einige von ihnen – es gibt auch viele entlegene Klöster, welche als Heilig gelten: Das große Lenn-Kloster auf dem Pfad der Händler zum Beispiel, oder das entlegene Ellsien-Kloster, welches tief im dunklen Reich von Elderthall liegt und dort vielen Domenelfen Zuflucht bot.

**Besondere Feiertage:** Der erste Eysdom wird ebenso freudig erwartet wie das eigene Fest vom vierten bis siebten Garletium. Das große Fest wird „Fest von Heim und Heilung“ genannt und wird besonders in Deves gerne gefeiert – hier feiern die Armen auf kosten

der Passionsdiener ein Fest um sich zu stärken, Kräfte zu sammeln und Freunde zu finden. Die Reichen veranstalten an solchen Tagen meistens Bälle und nutzen diese um ihre Kinder zu vermählen.

## Jaspre

Passionsgottheit des Wachstums, der Natur und der Pflege von Tieren und Pflanzen.

Schutzpatron der Druiden, der Tiermeister und der Waldbewohner.

**Beinamen:** Der Strenge.

**Manifestation:** Muskulöser, rothaariger Mann mit langem Vollbart und kleinen, braunen Augen. Besonders auffällig ist, dass einige Körperteile Tieren ähneln – er hat den Rumpf eines Hirsches und die Flügel eines Adlers. Er ist nur leicht von einem Gewandt bekleidet, welches aus lebendigen Pflanzen besteht – Ranken, welche stets weiter wachsen und gedeihen. Aus seinem Kopf ragt ein Hirschgeweih. In allen Begegnungen mit Jaspre wird dieser als strenger Gott beschrieben, der harte Strafen denjenigen auferlegt, die ihn enttäuscht haben und den Mord an einem Tier rächt. Er hasst Pracht in jeder Sorte, die Jagd und die Überheblichkeit des Menschen sich besser als ein Tier zu stellen. Er fordert große Disziplin und wenn man diese einhält, so gewinnt man zwar nicht seine Liebe, jedoch seinen Stolz. Seine Liebe gehört einzig den Pflanzen und den Tieren. Meist hat Jaspre einen Jagdbogen mit sich – um Jäger zu jagen, welche in seine heiligsten Wälder eindringen.

**Allgemeine Aspekte:** Tiere, Wälder, Bauernhöfe und Samen.

**Religiöses Symbol:** Das Geweih eines Hirsches (in gemalter Form, oder gefunden – aber nicht erjagt), sowie das silberne Blatt.

**Religiöser Kodex:** Es ist verboten Tiere zu töten oder zu Essen (außer geschuppte Tiere). Ebenfalls sind Hirsche immer mit einer Verbeugung zu begrüßen. Pflanzen darf man ebenfalls nicht zerstören, jedoch sammeln und essen. Feuer zu machen ist erlaubt, solange man es anschließend erlischt und Jaspre für die Wärme dankt. Verletzte Tiere und Pflanzen sind bestmöglich zu heilen. Bei Tempeln werden immer verschiedene Dinge angebaut oder gezüchtet, ohne dass dies einem nicht wissenden Beobachter wirklich auffallen würde.

**Glaubenssprüche:** „So seid ihr leider aus der Natur gerissen worden, um hier zu sein. Möge eure Trauer nicht zu stark sein, und die Liebe zu den wachsenden Geschöpfen euch Trost spenden.“, und „Gebe mir Kraft zu verzichten“.

**Besondere Verbreitung:** Die meiste Verbreitung findet sich unter den Druiden und den Tiermeistern – beschränkt sich also nahezu auf das Schutzkönigreich Domänorak mit seinen weiten Wäldern. Jedoch unterscheidet man streng zwischen Monstern und Tieren, weil das Leben dort sonst unmöglich wäre. Im Großkönigreich Thorval und im therranischen Reich ist die Verbreitung unter der Normalbevölkerung noch leidlich vorhanden, im Handelsimperium Barsaive ist die Jaspre-Verehrung beinahe ausgestorben. Außerdem entscheiden sich für das harte Leben der Druiden meist nur Männer, das emphatische Wesen der Tiermeister jedoch häufiger Frauen.

**Heilige Zeremonien:** Bevor man einen Wald betritt, so soll man sich hinknien und Jaspre dafür danken. Die gleiche Prozedur ist beim Betreten eines Bauernhofes. Man ist zusätzlich verpflichtet, sein Wasser mit durstigen Pflanzen und Tieren zu teilen, und der letzte Schluck eines jeden Getränkes gehört immer dem Boden.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Jaspre können mit seiner Hilfe Pflanzen wachsen lassen, Tiere und Personen gedeihen lassen, mit Tieren reden und in der Erde schwimmen, als wäre es Wasser.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion sind meist Fanatiker, die mit Gewalt ein Naturgebiet schützen und Eindringlinge töten oder vertreiben – streng und unerbittlich, wie ihr Gott. Einige gesellschaftlichere Leben in bäuerlichen Gemeinden, in denen die Diener des Jaspre die pflanzen schützen, aber es einsehen, dass man die Felder bewirtschaften muss um zu überleben. Die Tempelanlagen sind meist mit Pflanzen bedeckt und die Priester tragen meist braun-grüne Gewänder. Da das schlafen auf Erdboden geme gesehen wird, ist diese Kleidung meist aber schmutzig – und es wird mehr auf Praktikabilität der Kleidung geachtet, als auf das wirkliche Aussehen. Die Gläubigen sind meist – aufgrund des Ansehens der Passionsgottheit in der Allgemeinheit – mürrisch und gereizt.

**Einfluss:** Der Glaube des Jaspre hat keinen bedeutenden Einfluss, weder in der Religion noch in der Politik. Ein durchschnittliches Stimmrecht dieser mürrischen Gläubigen ist wohl das einzige, was sie an den religiösen Entscheidungen des höchsten Priesterrates beteiligt.

**Ziel der Gläubigen:** Das das Jagen aufgegeben wird und alle Wälder als heilige Orte anerkannt werden. Der Schutz von Tier und Pflanzenwelt.

**Heilige Objekte/Orte:** Da fast alle Wälder und Tiere heilig sind, soll sich dieser Teil nun nur auf die wichtigsten Sorten beschränken: Das Einhorn, der Hirsch und der Adler gelten als besonders heilige Tiere. Der Bernthalwald als besonders heiliger Wald und Barduc's Klingenwald gilt ebenfalls als heiliger Wald der Druiden, obwohl für Jasrees Ansicht Barduc übertrieben hat und sich selbst nicht in einen Baum hätte verwandeln dürfen. Letzterer Wald gilt natürlich als äußerst gefährlich und benötigt den Schutz von Dienern der Passion nicht wirklich. Als heiliges Objekt gilt der Bogen des Jaspre, welchen er allerdings immer mit sich trägt.

**Besondere Feiertage:** Jeder Tag ist mit Disziplin und Arbeit erfüllt – einen Feiertag gibt es nicht, obwohl viele den ersten Jasper mitfeiern, wenn die Gläubigen des Esydos den Gott der Natur anbeten.

## Tuppulas:

Passionsgottheit des Schabernacks, der Gaukelei, der Konversation und der Schelmereien.

Schutzpatron der Narren, Schauspieler und Tänzer.

**Beinamen:** „Der Gott der Freude“, sowie der „Gott der Irrsinnigen“.

**Manifestation:** Die Gestalt des Tuppulas ist bereits äußerst verwirrend. Er hat eine Statur wie ein gewöhnlicher Narr, in bunte Stoffe gewickelt und mit unzähligen, kleinen Glöckchen an der Kleidung. Seine Schritte sind hüpfend und leichtfüßig und lassen eine verrückte Melodie der Glocken spielen. Zudem ist er mit unzähligen Masken behangen – lachende, weinende, furchtsame – aber meist doch fröhliche Maskengesichter. Diese Masken sind alle weiß, sind aber zum Teil bemalt mit grellen Farben. Was ihn aber sogleich als das Gegenteil eines normalen Narren ausmacht, ist wenn er keine Maske trägt: Denn er hat anstelle einer Nase einen zweiten, lachenden Mund. Er liebt es sich zu tamen, Späße mit Leuten durchzuführen und imitiert gerne Stimmen, Jongliert, geht auf den Händen und tut des weiteren noch ähnliche Tricks. Seine Persönlichkeit ist hinter seinen Masken meist verborgen, und wenn nicht – dann doch hinter seinen Späßen. Es ist nicht bekannt, ob er auch „ernsthafte“ Absichten hat, oder der Spaß seine einzige Motivation ist. Über seinen Körper laufen auch, ab und an, kleine Mäuse, welche ebenfalls Masken zu tragen scheinen.

**Allgemeine Aspekte:** Masken, Glocken, herzliches Lachen und bunte Farbmischungen.

**Religiöses Symbol:** Vergoldete Masken mit langen Nasen und die Maus.

**Religiöser Kodex:** Es ist verboten, sich aufzuregen, wenn man Ziel eines Streiches war. Einige Fanatiker gehen auch soweit zu verlangen, dass man lachen muss. Ansonsten ist es verboten Mäuse und Ratten zu töten oder gar zu essen. Die Maus ist ein witziges, schelmisches Geschöpf, und ist zu ehren – unterstützen muss man sie allerdings nicht, denn sie sind meist sehr gut geeignet mit einem Schabernack zu treiben. Wenn man sich in einem Tempel befindet, so soll man permanent Lügen und wird ebenfalls permanent dies erzählt, was das Gegenteil der Wahrheit ist. Zudem sind nicht viele Gebote gemacht.

**Glaubenssprüche:** „Bringt uns zum lachen, Fremder, so wird unser Lachen euch willkommen heißen.“ oder „Seid kein Narr, sondern seid närrisch.“

**Besondere Verbreitung:** Bei den fahrenden Spielleuten, wenn dies keine Zerber sind, ist Tuppulas natürlich die meist verehrteste Passion. Ansonsten steht es mit den Tempeln eher schlecht – die Priester arbeiten eher als Narren auf der Straße oder betreiben Narrenschulen. Besonders schwer hat es die Passion bei den eher mürrischen Oraken und den bürokratischen Thorvaliern. Das therranische Volk benötigt dann eher mehr Zerstreuung, und im Handelsimperium Barsaive sind alle fröhlichen Passionen gerne gesehen, denn dieses Volk gilt als vergnügungssüchtig.

**Heilige Zeremonien:** Die wichtigste Zeremonie ist die Zeremonie des Lachens – hierbei lacht man zu einer beliebigen Zeit sehr laut und lange, um den Schabernack zu verdeutlichen. Eine weitere Zeremonie ist die Zeremonie der Schelmerei, wobei alle Narren, Schauspieler und Tänzer geehrt werden sollen, aber nicht während sie ihre Kunst vorführen. Hierbei ist es wichtig diese zu verwirren oder ansonsten irgendwie zu erschrecken, um sich anschließend mit einem der Glaubenssprüche und einer tiefen Verbeugung gesegnet zu werden. In einem Tempel trifft man sich nach jeder Mahlzeit zur gemeinsamen Konversation und Schabernack. Bei Unterhaltungen mit Fremden gilt es zu versuchen immer mindestens ein Wort mehr zu sagen, als das Gegenüber.

**Passionstypische Macht:** Tuppulas kann Menschen zum lachen bringen, Vergesslichkeit verbreiten, sich Gesichter kopieren, und sich zu jeder lachenden Person begeben.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion von Tuppulas sind Narren und Gaukler, welche meist durch die Länder ziehen um mit ihren Künsten die breiten Massen zu belustigen. Doch auch als Hof-Narr haben sie viele, bleibende Sitze in Adelshäusern erlangt, in denen zum Teil deswegen Tuppulas verehrt wird. Dies ist besonders in Barsaive der Fall. Ihre Tempel jedoch sind weniger gerne gesehen – sie dienen nämlich nicht dem Volk, welches auf der Straße belustigt wird, oder den Herrschaften, welche sich gemütlich in ihren Schlössern der Zerstreuung durch die Passionsdiener hingeben, sondern den Dienern der Passion selbst. In den Tempeln werden nur Narren ausgebildet oder neue Passionsdiener herangezogen. Eine Hierarchie ist vorhanden, auch wenn sie kaum jemand ernst nimmt – weshalb sie auch recht flach ausfällt.

**Einfluss:** Die Stimmzählung der Passion ist absolut durchschnittlich – für ernstere Aufgaben werden die Diener des Tuppulas erst gar nicht eingesetzt. Man sagt ihnen nach, sie würden nichts ernst nehmen und – seien sie die politischen Antriebe der Welt – diese ins Chaos stürzen.

**Ziel der Gläubigen:** Das Einflussgebiet des Tuppulas immer mehr erweitern, damit die Welt endlich nicht mehr so spießig und langweilig ist. Besonderes Ziel ist es die mürrischen und eingebildeten Oraken-Magier von Traso-Masu mal so richtig an der Nase rumzuführen. Der durchschnittliche Diener der Passion versucht diese Ziele zu erreichen, indem er einfach wahllos in der Welt umherzieht, und die Leute belustigt oder anschwindelt.

**Heilige Objekte/Orte:** Als heilige Objekte gelten die vier Doppelmund-Masken, welche man von Tuppulas bekam. Jede von ihnen soll eine Macht haben – hysterisches Lachen, gutgelaunter Irrsinn, meisterhafter Lügner zu werden und die Kunst der Sinnestäuschung – sowie noch viele Weitere. Diese Masken anzuziehen ist jedoch nicht erlaubt, denn nur Tuppulas darf entscheiden, wer eine solche Maske trägt. Sie sind meist von recht spaßigen Fällen umgeben und von gut gelaunten Wächtern mit kleinen Glöckchen und großen Hellebarden. Diese Doppelmund-Masken befinden sich im Tempel des Tuppulas, Pientorra – dem Tempel der Heiterkeit in Pientorra, der Schule der lachenden Gesichter in Solan und der spaßigen Zitadelle in Deves. Dass keines dieser



heiligen Objekte in Paldin aufbewahrt wird, macht die Priester der anderen Passionen dort meist sauer – und wurde auch nur um es diesen eingebildeten Heiligen dort zu zeigen an andere Orte gebracht.

**Besondere Feiertage:** Der neunzehnte bis einundzwanzigste Tuppul ist das „spaßige Fest“, wo die Narren aus aller Welt durch die Straßen ziehen und eine Unzahl Maskenbälle in den Städten gefeiert werden. Meist liegt dann auf den vielen Bühnen auf den Straßen der Metropolen die Abschlussprüfung der Narren aus den Narren-Schulen. Die Stimmung ist meist ausgelassen, auch wenn es Brauch ist, jemanden in diesen Tagen einen Streich zu spielen.

## Lochhost

Passionsgottheit des Aufstandes, des Wandels und der Freiheit.

Schutzpatron der Sklaven und Unterdrückten.

**Beinamen:** „Der Verfolgte“, sowie „Der junge Gott“.

**Manifestation:** Eine feste Manifestation ist nicht bekannt – nur die Rahmenbedingungen bleiben bei dem Gott des Wandels gleich. Er tritt als Kind auf, etwa 9 Jahre alt vielleicht von undefinierbarem Geschlecht – vielleicht auch abwechselnd von beiden Geschlechtern. Die Gesichtszüge des Lochhost ändern sich permanent und auch seine Kleidung – die zwar meist etwas schäbig und schmutzig aussieht – ändert sich. Gleich bleibend sind jedoch die Ketten an seinen Handgelenken, welche zerrissen wurden. Dies war ein Versuch von Dis den Verfolgten Gott zu versklaven. Lochhost gilt als verständnisvoller Gott, jedoch auch als leicht wankelmütig, fanatisch in seinem Drang nach Freiheit und selbstlos. Er hat ein „jugendliches Gemüt“, wie einst mal Elias ker ay Relis-Suhl, der Anführer der aufständischen Bewegung von Therran, sagte. Man geht also auch davon aus, dass der so selten gesehene Gott begeisterungsfähig und leidenschaftlich ist.

**Allgemeine Aspekte:** Starker Wind, entwurzelte Bäume, aufgesperrte Tore und offene Schlösser.

**Religiöses Symbol:** Keines – dies ist von der Passionsgottheit verboten.

**Religiöser Kodex:** Wirkliche Gesetze existieren für diese Passion nicht – man soll nur irgendwie den Wandel bringen, die Freiheit verbreiten und den Unterdrückten und Sklaven helfen. Dies nicht zu tun, wäre wohl schon ein Bruch des Kodexes, jedoch würde dies wohl kaum jemand überprüfen. Immerhin gibt es keine Organisation, keine Tempel und die meisten Diener der Passion sind Einzelkämpfer.

**Glaubenssprüche:** „Der Wandel muss fließen.“ oder „Freiheit durch Wandel durch Rebellion.“

**Besondere Verbreitung:** Eine besondere Verbreitung lässt sich nicht feststellen – selbst eine gewöhnliche Verbreitung ist nahezu unmöglich zu definieren, denn die Diener der Passion leben im Untergrund und handeln im Verborgenen. Man sagt, dass der größte Teil der Anhänger junge, leidenschaftliche Optimisten seien, doch auch dies könnte viel mehr ein schlichtes Gerücht sein, als wirklich die Wahrheit. Insgesamt ist also die Passionsgottheit nicht sehr verbreitet, und selten anzutreffen. Zudem gibt es jedoch auch viele Windlinge, die sich wahrscheinlich nach ihrer Sklavenbefreiung dankbar in die Obhut des Gottes gegeben haben.

**Heilige Zeremonien:** Vorgeschriebene Zeremonien gibt es nicht, nur die Rahmen. Anderes wäre wahrscheinlich im sich häufig wandelndem Leben der Anhänger kaum möglich. Man soll nur genau einmal am Tag ein Gebet für sich selbst sprechen, und dieses hat keinen wörtlichen Laut, sondern soll von den Anhängern frei erfunden werden, damit es im Wandel bleibt. Ansonsten soll immer, wenn die Möglichkeit besteht, die Freiheit gepredigt werden und, nachdem man Unterdrückte befreit hat, diese alle zu segnen durch Handauflegen und das murmeln eines Glaubensspruches. Anschließend muss laut „Lang lebe Lochhost!“ gerufen werden.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Lochhost können mit seiner Hilfe Gefangenen Hoffnung geben, Revolutionen entflammen, Türen von Gefängnissen öffnen und die Ketten der Unterdrückung zerspringen lassen.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion sind meistens verborgen, da sie irgendwelche Revolutionen planen und für die Freiheit kämpfen. Doppelleben, Untergrunddasein oder gar Leben in der Wildnis sind nicht unüblich für diese Anhänger. Dass es keine wirklichen Zufluchtsorte gibt, macht ihnen häufig zu schaffen. Sie hüten sich meist davor von den Anhängern der Passionsgottheit Dis umgebracht zu werden, suchen aber trotzdem oft ihre Nähe um ihre Pläne zu vereiteln. Den Dienern des Lochhost ist es ebenfalls zu verdanken, dass die Sklaverei so allumfassend endete, jedoch ist dieser Aspekt in der heutigen Zeit immer unwichtiger geworden. Die Diener der Passion verbinden sich durch gewisse Grundgedanken und tragen keine Kleidung, welche ihre Anhängerschaft verdeutlicht, um nicht aufzufallen. Hierarchien gibt es eigentlich keine, denn die meisten Anhänger kennen auch meist nur ein paar wenige andere Anhänger, welche sie vielleicht selbst ausgebildet haben oder von denen sie ausgebildet wurden. Ohne feste Riten, Tempelstätten und Ordnungssysteme ist die Glaubensgemeinde natürlich stets im Wandel und es gibt unzählige Untergruppen – was Lochhost natürlich keineswegs stört.

**Einfluss:** Der Einfluss der Diener Lochhost ist denkbar gering: Sie leben im Untergrund und können nicht mal regelmäßig von ihrem Stimmrecht im höchsten Templerrat oder Priesterrat gebrauch machen. Manchmal werden Botschaften gefunden, welche aussagen, wie für sie gestimmt werden soll – doch nicht häufig können diese zweifelsfrei den Dienern Lochhost zugesprochen werden – man befürchte nämlich, dass die Diener des Vestrial so Irrglauben in den Priesterrat bringen wollen.

**Ziel der Gläubigen:** Da nahezu jede Glaubensgruppe ihre eigenen Ziele hat – welche sich sogar zum Teil einfach auf den Sturz einer gewissen Anhänger-Person des Dis bezieht, so kann man insgesamt nur folgendes festhalten: Beendung von jeglicher Sklaverei, Freiheit aller Bauern, Gleichheit aller Rassen und Freiheit für Wandel der Gesellschaft. Das Problematische, was andere Glaubensgruppen daran sehen, wäre, dass wenn das Ziel erreicht ist die Passionsgottheit überflüssig wäre.

**Heilige Objekte/Orte:** Alles ist im Wandel, und so gibt es auch keine heiligen Objekte von Dauer. Sie zerfallen meist recht schnell oder gehen durch Zwischenfälle verloren. Heilige Orte gab es noch nie, denn sie wandeln sich nicht. Viele Anhänger mögen allerdings das Meer, denn das ist ständig im Wandel und kein Ort bleibt da, wo er ist.

**Besondere Feiertage:** Um nicht aufzufallen wäre es eigentlich besser kein Fest zu feiern, jedoch haben die Anhänger der Lochhost eine kluge Idee gehabt: Die Anhänger, welche den Kampf um Freiheit nicht so ernst nehmen, dass sie sich keine Pause gönnen, feiern am 1. Lochhost das Fest mit, welches die Diener des Esysdos austragen. Für sie ist es eigentlich nur der „Gedenktag der Sklavenbefreiung“ als wirklich ein Feiertag für ihre Passionsgottheit.

## Mynbruje

Passionsgottheit der Wahrheit, der Gerechtigkeit, des Wissens und der Unvoreingenommenheit.

Schutzpatron der Richter und Philosophen.

**Beinamen:** „Der Weise“, „Der Richter“, „der, der die Wahrheit verkündet“, sowie „der Vorurteilslose“.

**Manifestation:** alter Mann mit langem Bart und Halbglatze, sehr dünn und mit langem Gewand.

**Allgemeine Aspekte:** Waagschalen, Richter, Sterne und Ruhe.

**Religiöses Symbol:** Die Waagschale im Gleichgewicht und ein fünfzackiger Stern mit einem Auge im Zentrum.

**Religiöser Kodex:** Das oberste Gebot ist das Gebot der Wahrheit – es ist unter höchsten Strafen verboten, zu lügen. Wenn in einem Tempel gelogen wird von einem Anhänger der Passion, so ist dies die größte Entehrung der Wahrheit und dies wird mit der Todesstrafe geahndet. Jedoch darf kein Urteil getroffen werden, ohne eine Verhandlung zu führen, welche jeder Person Chancen bietet zu Wort zu kommen. Entscheidungen sind abzuwägen und Wissen sind anzusammeln und zu ehren – es ist verboten Wissen zu verschlüsseln oder zu verbergen. Wissen muss mit den anderen Anhängern der Passion geteilt werden. An Geheimnissen zu forschen ist nahezu eine heilige Pflicht, denn das Wissen zu mehren ist das Ziel. In den Tempelanlagen gibt es meist unzählige Richtlinien, jedoch kaum Gesetze.

**Glaubenssprüche:** „Lasst die Wahrheit sprechen.“ oder „Lasst mich für euch denken, Mynbruje.“

**Besondere Verbreitung:** Die Passionsgottheit des Mynbruje ist in allen Königreichen stark verbreitet und nahezu jeder Richter ist ein Priester des Mynbruje. Im Staatsdienst wird es gerne gesehen, wenn man diese Passionsgottheit anbetet, denn er gilt als Wesen von bestem Verstande. Im Schutzzkönigreich Domänorak und im Großkönigreich Thorval, wo viel Wert auf die Gerechtigkeit gelegt wird, sind sie besonders verbreitet und nehmen auch oft hohe Stellungen ein.

**Heilige Zeremonien:** Jeden Tag sind die acht Gebete des Mynbruje zu sprechen. Von der Stunde des Aufstehens an, muss so jede Stunde eines der Gebete, welche sehr komplex und häufig in fremden Sprachen sind, gebetet werden. In Tempeln sind alle dazu eingeladen, dieser Zeremonie beizuwohnen. Richter und Philosophen sind immer mit langen Gebeten zu begrüßen und mit tiefen Verbeugungen zu ehren. Abends soll immer eine gewisse Zeit aus einem bestimmten Wissensgebiet vorgelesen werden oder rezitiert werden. Wenn niemand da ist, welcher das hören will, so gilt es dieses Wissen aufzuschreiben, damit es weitergereicht werden kann. Natürlich ist es deshalb eine Tatsache, dass häufig die Tempel von den Abenteurern besucht werden, um Nachrichten einzuholen.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Mynbruje können mit seiner Hilfe die Gerechtigkeit sehen, die Leiden anderer Lindern, verschwommene Hinweise deuten und Gedanken lesen.

**Diener der Passion:** Die Anhänger der Passionsgottheit der Wahrheit reisen oftmals als Detektive und Richter durch das Land, suchen nach Wahrheit und sorgen für Gerechtigkeit. Man sagt ihnen oft Kälte nach und dass sie für ihren Versuch der Unvoreingenommenheit und dem Streben nach Wissen die Gefühle vernachlässigen. Die Diener selbst sehen dies aber nicht als Problem, denn es beeinflusst nicht die Fairness ihrer Entscheidungen und mindert ihr Wissen auch nicht. Sie tragen meist Beinkleider aus schwarzem Stoffe, ein weißes weitärmeliges Schnürhemd und ein schwarzes Wams. Manche tragen darüber noch eine schwarze Robe, denn diese sollen verdeutlichen, dass sie sich von nichts ablenken lassen und dass sie nichts bevorzugen. Sie setzen sich für die zu Unrecht behandelten ein und kämpfen für die Gerechtigkeit mit gerechten Mitteln. Das Wort eines Dieners der Passion von Mynbruje dient als stichfestes Beweismittel, welches vor Gericht Geltung hat. Die Diener der Passion zeichnen sich alle durch ihre Strebsamkeit aus – ob nach Wissen, Gerechtigkeit oder Wahrheit. Ihre Beschäftigungen passen sich ihrem Streben danach an. Ihr Hang stets die Wahrheit zu sagen stößt häufig Leuten vor den Kopf.

**Einfluss:** Da viele hohe Staatsbeamte Mynbruje anbeten ist der politische Einfluss enorm, auch wenn er nicht genutzt wird – denn Macht benötigen die Diener der Passion nicht. Nur manchmal wird sie eingesetzt um Ungerechtigkeiten zu beenden oder an neue Wissensquellen zu gelangen. Da sie als äußerst klug gelten und viele die Anhänger der Passion als strenge aber gerechte Vaterfigur ansehen, haben sie im obersten Priesterrat und Templerat großen Einfluss – sie geben Weisungen und bewerten die übrigen Anhänger und ermahnen sie zur Vorurteilsfreiheit.

**Ziel der Gläubigen:** Das bereits erwähnte Streben ist das Ziel jedes Anhängers des Mynbruje. Meist hat dies den eigenen Zweck – sie sammeln zum Beispiel kein Wissen um mit diesem Etwas zu machen, es einzusetzen oder gar gegen jemanden zu verwenden. Sie sammeln es rein aus dem Wunsch mehr zu Wissen, zu forschen und zu lernen.

**Heilige Objekte/Orte:** Als heiliges Objekt gilt der Schrein der Wahrheit – ein Brunnen auf dem Gipfel des Spitzberges. Wenn man einen Satz auf ein Stück Pergament schreibt, und man diesen im festen Glauben in den Brunnen wirft, so wird der Brunnen die Wahrheit verkünden – ob die Botschaft stimmt oder nicht. Ansonsten gibt es noch den Reif des Wissens, welcher in Paldin aufbewahrt

wird und dort bei den Studien eingesetzt wird – er soll einem das Wissen begreiflicher machen. Auch die 3 Meter hohe Statue des Mynbruje auf der großen Tempelstraße in Solan soll eine reinigende Wirkung auf den Geist haben und steht seit je her für Gerechtigkeit. Heilige Orte gibt es ebenfalls: War früher die große Bibliothek der Rassen verehrt worden, so ist heute die Universität in Teronast ein Hort des Wissens und die „Hallen der Gerechtigkeit“ – das größte Gerichtsgebäude von Traso-Masu – ein Ursprung für vorurteilsfreie Gerechtigkeit.

**Besondere Feiertage:** Es gibt keine besonderen Feiertage, denn diese würden nur von den wichtigeren Dingen ablenken. Die durchschnittliche Diener der Passion ist für so was zu alt oder zu ernst – oder beides.

## Raggok

Passionsgottheit der Rache, Verbitterung und Missgunst.

Schutzpatron der Folterknechte und der Rachsüchtigen.

**Beinamen:** Wahnsinnige Passion Lorems.

**Manifestation:** Raggok erscheint meist als ein männliches widerköpfiges Wesen, welches nahezu nackt, nur mit einem schwarzen Lendenschurz bekleidet ist. Die Hände und Füße sind überdurchschnittlich groß und es befinden sich schwarze Male darin eingebrannt, aus denen stetig Insekten kriechen, welche seinen ganzen Körper – stets laufend – umhüllen. Der ganze Körper ist übersät von Wunden, die stetig heilen und wieder eitrig aufreißen. Die Augen glühen purpurn und es läuft langsam Blut aus diesen heraus. Er wird als äußerst launisch beschrieben, als Unberechenbar und Machtgierig. Seine Gläubigen sind für ihn mehr die Instrumente als das Ziel. Er will alle anderen Passionsgötter unterwerfen und missgönnt ihnen ihre Gläubigen.

**Allgemeine Aspekte:** Skelette, Wunden, Insekten, und Untote.

**Religiöses Symbol:** Der Schädel eines Widders (ehemals eines Trolls) und zwei verknotete Peitschen.

**Religiöser Kodex:** Einen scharfen Verhaltenskodex gibt es für die Anhänger der Passion schon, jedoch beschreibt dieser nur das fallenlassen aller Regeln und Normen und das unaufhaltsame Strömen der Rachegelüste und der Missgunst. So darf man diese Gelüste nicht unterdrücken sondern soll sie ausleben. In den Tempeln besteht eine sehr starke Hierarchie und es gelten weitere Gesetze, welche dann durch Tieropfer und grausame Rituale versuchen, die Verbitterung zu erreichen. Blut von Opfern darf nicht abgewaschen werden, und beim Opfern muss man den Schädel eines Widders halten oder tragen. Auf heiligem Boden darf man keine Pflanzen setzen und es darf in den Zimmern keine Farbe außer schwarz und rot vorherrschend sein. Zudem dürfen die anderen Passionsgötter nicht ohne den Zusatz „Verflucht sei er/sie“, gesagt werden, und bestenfalls nur als „Diener-Gottheit“ bezeichnet werden.

**Glaubenssprüche:** „Mögen die Widderhörner über euch kommen.“ (zu Feinden) oder „Rächt euch an mir, und die Rache wird ihm sein.“

**Besondere Verbreitung:** Eine besondere Verbreitung kann nicht festgestellt werden, da die meisten dunklen Messen unter Ausschluss der Öffentlichkeit geführt werden. Wahrscheinlich haben sie es aber bei den verarmten aber recht pragmatischen Reitern des Nordens schwerer als im Großkönigreich Thorval – wo sowieso mehr Einfluss gewonnen werden kann. Dazu lässt sich noch sagen, dass weder das männliche noch das weibliche Geschlecht überwiegt – in der Regel sind Männer die Anführer von religiösen Gruppierungen des Raggok, doch es gibt ebenso blutrünstige Frauen, welche sich in höhere Ränge hochgearbeitet haben.

**Heilige Zeremonien:** Zu Mittag muss der Gläubige den Blutschwur leisten, welcher den Anhänger als Diener des Raggok auszeichnet und auf den Tod der anderen Passionsgötter hofft. Hierbei gilt es sich auf die Knie zu werfen, und anschließend zu Raggok um Vergebung zu bitten, für seine eigene Unwürdigkeit dem einzigen Passionsgott zu dienen. Folterknechte sind mit seinem eigenen Blut zu segnen. Ansonsten gilt es jeden Ungläubigen zu verfluchen (man weiß jedoch nicht, ob damit insgesamt alle Gläubigen an verschiedene Götter gemeint sind, oder ob nur Raggok als Gott gilt) und bei unerfüllter Rachsucht sich den Arm anzuritzen und mit dem Blut das heilige Zeichen zu malen. Zusätzlich soll einmal im Jahr eine Wunde mit Hilfe von Nadeln (oder ähnlichem) für einen ganzen Tag offen gehalten werden – falls hierbei eine Krankheit entsteht, welche zum Tod führt, so ist dies Zeichen der eigenen Unzulänglichkeit, und solche Personen sind zu zerhacken und an Tiere zu verfüttern.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Raggok können mit seiner Hilfe Hass und schmerzhaftes Erinnerungen wecken, die Untoten erwecken, Rachegelüste und Aggression wecken und den Verstand mit unstillbarer Eifersucht vergiften.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion des Raggok fallen in jedem Bereich deutlich auf, denn sie verhüllen nicht ihre Angehörigkeit zu einer Wahnsinnigen Passion, da sie Raggok als Überlegen erkennen (oder einfach nur Angst vor seiner Rache haben). Sie tragen meist schwarze, in einigen Teilen auch dunkelrote Kutten, welche sie häufig mit roten Emblemen versehen. Zusätzlich tragen sie häufig Silberringe und Amulette, denn sie haben häufig einen Hang zum Schmuck: Rubine sind in den letzten Jahrzehnten hierbei immer beliebter geworden. Ihr Körper weist meist Narben ihrer Selbstblutopferungen auf, Tätowierungen sind nicht unüblich und die Anhänger bemühen sich oft neidvoll die Tätowierungen der anderen Gläubigen zu übertreffen. Ansonsten unterscheidet man die Gläubigen, welche hochmütig ihre eigene Schönheit vergrößern und die Fanatiker, welchen man großen Respekt zu zollen hat. Diese rasieren sich oft den Kopf und lassen sich durch schmerzhaftes Operationen verändern – ein Auge aus einem Rubin einpflanzen, das ganze Gesicht mit Nadeln spicken, sich Widderhörner einpflanzen lassen usw.

Das Ziel der Diener des Raggok ist meist individuell bestimmt, bezieht sich aber auf so Themengebiete wie die Erlangung von Macht. Dies sind auch Gründe weshalb sich viele weibliche Dienerinnen des Raggok diesem als Gespielinnen anbieten. Häufig erlebt man

auch magische Disziplinen – wohl um eifersüchtig seine eigene Macht zu vergrößern. Besonders häufig sind allerdings auch Berufe oder „Freizeitbeschäftigungen“ wie die Disziplin des Pestiziliat.

**Einfluss:** Die Diener des Raggok streben oft nach Macht und aufgrund ihrer Rabiatischen Methoden können sie sich oft wichtige Schlüsselfiguren einverleiben, auch wenn sie häufig aus Missgunst der eigenen Passionsdiener umgebracht werden. Die meisten Könige erkennen das Problem mit den Dienern des Raggok und bemühen sich ihre politische Macht zu begrenzen. So geschieht ein ewiges Hin und Her, doch es kam schon zu zerstörerischer Nachrede über andere Passionsgötter – verflucht seien sie alle!

Der Einfluss auf den hohen Rat der Tempel und der Priester ist durchschnittlich, obwohl ständig Wege gesucht werden, diese zu vergrößern.

**Ziel der Gläubigen:** Abgesehen von der Ernennung des Raggok zum Höchsten aller Götter und dem Streben nach Ruhm und Rache sind die Ziele der Gläubigen recht individuell. Häufig wünschen sich die Gläubigen der höchste Priester des Raggok zu werden – oder noch höher in der Gunst des Raggok zu steigen. Ebenso missgünstig betrachtet man seine Mitgläubigen, doch eine Vorliebe zu Hierarchien lässt sich erkennen, weshalb der Glaube des Raggok sich nicht auf einen Streich selbst vernichtet.

**Heilige Objekte/Orte:** Als heilige Orte galten zu früheren Zeiten viele der großen Tempel des Raggok, doch haben sich diese Tempel eifersüchtig gegenseitig bekriegt, bis keiner mehr übrig war. Es gibt jedoch noch die Unheiligen Orte: Alle Tempel der anderen Passionsgötter, sowie der Zentralwald an sich – mit nur wenigen Ausnahmen wie dem Jagdgrund und der dünnen Heide. Zudem das geweihte Gebirge der Obsidiander, welches selbst als „heidnisch“ bezeichnet wird. Die heiligen Objekte des Raggok sind noch erhalten und werden seit – so sagt man – 5000 Jahren von einem Priester zum anderen gereicht. Es sind „Eggol, die Feuerpeitsche“ (man sagt, diese sei sogar ein Sohn des Raggok und habe einen eigenen Willen), der Brunnen des Blutes, welcher zu dieser Zeit in Domänorak im Tempel des Raggok sprudelt und „Farrak, das schwarze Schwert des Raggok“, welches in einer geheimen Höhle in Tek'Wandells Klippen aufbewahrt wird.

**Besondere Feiertage:** Der „Grimmek-Tag“ am 14. Ragg – auch als „Tag des Blutrausches“ bekannt, an welchem von morgens bis abends Opfer erbracht werden sollen. Zudem der 18. Ragg, welcher als „Nirek“ bekannt ist, welcher als Neujahrsanfang der Diener Raggok gilt, an welchem diese häufig grausige Feste feiern und furchtbare Orgien veranstalten.

## Danomar

Passionsgottheit der Wettkämpfe, des Kräfitemessens und des Heldentums.

Schutzpatron der Duellanten, Helden und der Kräftigen (daher auch oft der Soldaten und Wächter).

**Beinamen:** „Gott des Krieges“, sowie „Troll-Gott“.

**Manifestation:** Danomars Manifestation gilt als wahrlich beeindruckend. Er ragt zwar meist nur vier bis fünf Meter in die Höhe, doch ist sein Körper unglaublich muskulös. Er wählt am liebsten den Körper eines Trolls, welche er für Stark und Mutig hält, weshalb er aber auch den Namen „Troll-Gott“ trägt. Danomar hat die normalerweise so zerzausten Trollhaare absolut glatt in winzigen braunen Locken herunterhängen und hat einige Zöpfe eingeflochten. Der Bart ist ebenfalls äußerst gepflegt und hängt in einem langen aber sehr schmalen Streifen gerade von seinem Kinn herunter. Die Trollhörner sind symmetrisch nach hinten gebogen. Zudem hat die Manifestation des Danomar sechs Arme in welcher jeweils eine Klinge aus reinem Saphir schimmert. Danomar gilt als freundlich, direkt aber auch etwas grob und kampfeslustig, was auch ein Grund dafür ist, dass er früher auch als „Gott des Krieges“ verehrt wurde – doch ein solch sinnleeres Abschlagen missfällt Danomar.

**Allgemeine Aspekte:** Waffen, Banner und Fähnchen, Rüstungen und Schlachtfelder.

**Religiöses Symbol:** Zwei gekreuzte Schwerter.

**Religiöser Kodex:** Der Hauptteil des „Stonischen Kodex“, wie er vom Namen her heißt, ist von Luhx, dem Sohn des Passionsgottes, geschrieben worden. Die heilige Schrift, von welcher es heute unzählige Abschriften in den Tempeln des Danomar gibt, legt besonders eine hierarchische Struktur fest, welche aber von jedem Mitglied durchwandert werden kann. Ein neu angeworbener Tempel ist ein „Templi“, welcher vier Jahre lang mit anderen Templi kämpfen muss, um sich als ein wirklicher Tempel durchsetzen kann. Der Stonische Kodex vermittelt Werte wie Kriegsehre, Kampfeslust und Fairness. Zusätzlich soll der Kampf als ein Wettkampf angesehen werden, welcher dafür dient, seine eigenen Fähigkeiten einzuschätzen – nicht den Gegner zu töten. Man darf einem Verlierer nichts rauben, sondern sollte ihm ein Geschenk anbieten – welches dieser dann ablehnen muss mit den Worten: „Ehre dem, dem Ehre gebührt“. Es ist verboten eine Person im Tempel zu töten (welcher Gottheit auch immer), eine Nicht-Wehrhafte-Person zu töten und eine unterlegene Person herauszufordern, ansonsten wird man aus den Tempeln verwiesen und darf niemals zurückkehren. Streitigkeiten dürfen im Tempel durch Duelle gelöst werden und man soll auf sein Erscheinungsbild achten – es gilt mutig, heldenhaft und edel auszusehen und sich einer archaischen Sprache zu bedienen, welche – so heißt es – auch vom großen Nordenreich gesprochen wurde.

**Glaubenssprüche:** „Mit Hochruf in den Kampf“ oder „Heldenmut durch den Heldengott!“ (Schlachtruf).

**Besondere Verbreitung:** War Danomar früher einer der am meisten verehrten Passionsgötter, so wurde der Glaube an ihm von einer friedvollen, bürokratischen oder rechtswissenschaftlichen Sichtweise verdrängt. Nur im therranischen Reich hält sich der Glaube wacker, gehört dort zu den wichtigsten Glaubensrichtungen. Doch im Handelsimperium Barsaive, im Großkönigreich Thorval und im Schutzkönigreich Domänorak gilt der Glaube als antiquiert und nicht mehr zeitgemäß. Die Zukunft wird zeigen, wie Danomar mit

dieser, neuen Welt umgeht. Aufgrund seines Aussehens spricht er sogar viele Trolle an, welche als Wächter oder Söldner ihr Leben fristen. Vielleicht wird Danomar eines Tages wirklich der „Gott der Trolle“...

**Heilige Zeremonien:** Es gibt nicht viele Zeremonien, außer den „Stonischen Ritualen“, welche von dem Sohn des Passionsgottes – Luhx – überliefert sind. Dies ist zum einen das morgendliche Training, um seine Kraft, Ausdauer und Geschick weiterhin zu verbessern, das Duell zur Mittagsstunde und das abendliche Opfer des letzten Schluckes Wein – dieser wird der Passionsgottheit geweiht und anschließend verschüttet. Ansonsten gibt es nur größere Feier-Zeremonien, wenn ein Diener der Passion auf die nächste Stufe steigt.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Danomar können mit seiner Hilfe Stärke und Kampffähigkeit erhöhen, Schmerzen betäuben, die Ängste rauben und die Wunden von fairen Duellen schlichten.

**Diener der Passion:** Die Diener der Passion wirken auf die meisten Leute äußerst beschränkt. Aus religiösem Eifer stürzen sie sich glücklich von einer Misere in die andere – eine Schlacht folgt der nächsten. Sie wollen immer nur ihre Kräfte messen, den Kampf suchen und ihren Körper trainieren – dies ist der Sinn ihres Lebens. Zusätzlich gelten die Templer des Danomar als wilde Krieger, welche mit heiligem Eifer ihre Disziplin erlernen. Die Kampfschulen sind berüchtigt, die Ritterturniere berühmt. Die typische Kleidung eines Dieners des Danomar – die meisten sind natürlich Templer und nicht Priester oder Kleriker – ist ein gelber, roter oder blauer Poncho – je nach Stand in der Hierarchie. Darüber trägt man einen Vollhelm und eine schwere eiserne Ganzkörperrüstung oder ein Kettenhemd. Die Bewaffnung ist typischerweise eine Axt und ein Schwert, doch es gibt unzählige Variationen. Selbst die Priester gehen meist schwer gerüstet durch die Straßen und predigen den Kampf um die Ehre. Trotz ihres leidenschaftlichen Gerangels sind die Diener des Danomar äußerst beliebt, denn sie gelten als die Beschützer der Wehrlosen – selbst wenn man den Kampf nicht immer als Zeitgemäß betrachtet.

**Einfluss:** Der politische Einfluss im therranischen Reich ist zwar gegeben, denn viele Adligen sind Anhänger des Danomar, jedoch wird dieser Einfluss nicht genutzt. Zudem sind die vier Familien des therranischen Reiches sowieso allmächtig in diesem Gebiet. Ihr religiöser Einfluss ist durchaus durchschnittlich und – auch wenn die Diener des Danomar immer seltener zu werden scheinen – so mag der Hohe Rat der Priester und Templer doch ihre adrette Art und Höflichkeit, kann den Kampf für Ehre gut nachvollziehen und genießt die Anwesenheit der Templer, welche Ruhe und Ordnung in jede Versammlung bringen – wer will schon jemanden beleidigen, wenn die Templer des Danomar dann um die Ehre kämpfen wollen?

**Ziel der Gläubigen:** Der Kampf für die, die nicht kämpfen können ist das Hauptziel der Templer. Doch auch Erfahrung durch Kampf und das Streben nach Ruhm für Danomar und Glück für alle zählen hinzu.

**Heilige Objekte/Orte:** Als heiligstes Objekt gilt der Stonischer Kodex, welcher noch bis heute in seiner Originalform in Deves zu finden ist. Dort wird er von einer Großzahl von Dienern des Danomar abgeschrieben, gelehrt und verteidigt. Auch die Statue des Luhx, welche sich in Paldin befindet, zählt zu den Heiligtümern des Danomar. Zusätzlich befindet sich in Thorval ein Saphir-Schwert, welches ebenfalls von Danomar stammen soll. Dies gilt ebenfalls als Heiligtum, welches niemals benutzt werden darf – deswegen wird dieser Tempel auch immer geschlossen gehalten. Als heiliger Ort des Danomar gelten die Ruinen von Norwald – hier soll sich der Wettkampf zwischen zwei Nationen entschieden haben, weshalb noch immer ein kleiner Tempel des Danomar in der sonst menschenleeren Stadt aufrechterhalten wird. Ob der Sieg über Norwald Danomar wirklich gefiel gilt als umstritten – der Tempel wird von den vier Familien von Deves finanziert.

**Besondere Feiertage:** Anfangs war das „Fest der Klingen“ am zweiten Danom, jedoch hat es sich eingebürgert, dass man es am ersten Danom feiert – wenn die Diener des Esydos das Fest für Danomar spendieren. Man feiert mit, veranstaltet Wettkämpfe, Turniere und große Festspiele. Jedoch unterscheidet sich die Qualität des Festes stark in den unterschiedlichen Gebieten.

## Uppandal

Passionsgottheit der Bauart, der Schöpfung und der Planung.  
Schutzpatron der Architekten und Organisatoren.

**Beinamen:** Unzählige, jedoch stark lokal begrenzte.

**Manifestation:** Uppandal erscheint immer als ein Mann in mittlerem Alter, leicht beleibt und mit wirrem Blick. Seine Augenbrauen sind dunkelbraun und äußerst buschig, seine Augen sind je nach Lichteinfall verschieden – von blau bis schwarz ist alles zu sehen. Er trägt einen großen grünen Mantel über einer braunen Leinenhose und einer beige Weste. Seine Manteltaschen sind angefüllt mit Pergamentrollen, seine Kleidung voller Tintenflecke und er ist stets Dinge am notieren. Gläubige, welche Uppandal trafen bezeichneten ihn als äußerst zuvorkommend, zerstreut und verwirrt. Er scheint ständig über hunderte von Themen nachzudenken und alles Planen zu wollen. In früheren Zeiten trug er oft einen pyramidenförmigen, gelben Hut – weshalb Statuen von ihm, diesen meist aufzeigen. Seine letzten Erscheinungen zeigten aber, dass dieser Hut fehlte – vielleicht hat er ihn verlegt.

**Allgemeine Aspekte:** Pläne, Hämmer, Kompass und Schmiedefeuer.

**Religiöses Symbol:** Ein Hammer und ein Zirkel.

**Religiöser Kodex:** Außenstehende leiden immer unter den komplexen Regelungen der Passionsgottheit – denn es ist kaum möglich die Vorschriften zu durchschauen. Es gibt unzählige verschiedene Kodex-Systeme und Denkartens über diese. Allein eins ist lediglich der Versuch, alles planbar zu machen, zu planen und Pläne zu haben die Pläne auseinander zu halten. Architektur darf man nicht zerstören, wenn man sie nicht wieder neu errichten möchte und man sollte – der Höflichkeit halber – die Inhaber der Gebäude vorher um Erlaubnis



fragen. Pläne zu zerstören ist verboten, selbst wenn sie undurchführbar oder böse sind – so sollte man sie einsortieren und Pläne entwerfen, diese zu verhindern, zu durchkreuzen oder dafür zu sorgen, dass sie nie in Erfüllung kommen. Jeder Tempel hat jedoch seinen eigenen Kodex, und es gibt ziemlich viele Bestrafungsarten für ein Vergehen – meist diskutiert ein Ausschuss monatelang über ein Vergehen und lässt es dann fallen.

**Glaubenssprüche:** „Überdenkt euch zu Uppandals Freude.“ oder „Planet und Schöpfer.“

**Besondere Verbreitung:** Besondere Verbreitung findet er nur bei den Architekten, den Handwerkern, den Mauern und anderen schöpfenden Arbeitern und Organisatoren. Man könnte sagen, dass der Glaube an Uppandal in allen vier Königreichen in etwa gleich schwach vertreten ist, aber wahrscheinlich ist seine Verbreitung im therranischen Reich und im Handelsimperium Barsaive noch etwas geringer.

**Heilige Zeremonien:** Die einzige Zeremonie beruht sich auf einem Plan, welcher von Uppandal selbst stammen sollte: Die einzige Aufnahmemöglichkeit in den Kreis der Templergemeinschaft ist eine 12 jährige Ausbildung in Architektur und Planung, welcher von den Priestern durchgeführt wird. Dieses steht nur denen offen, welche das dritte Lebensjahr noch nicht abgeschlossen haben. Diese lange Ausbildung sorgt wahrscheinlich dafür, dass die meisten Diener dieser Passion in einer surrealen Welt zu leben scheinen, denn man muss sich nicht sorgen um die Belange der Außenwelt. Diese Zeit des Studierens nennt sich „zweite Schöpfung“.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Uppandal können mit seiner Hilfe sehr rasch Werkzeuge herstellen, Architektur gegen fremde Mächte schützen, Brücken erstellen und die Lust wecken, Pläne in die Tat umzusetzen.

**Diener der Passion:** Sie sind nur zufrieden wenn sie gerade irgendetwas am bauen sind. Sie sehen ihre Bauwerke als Geschenke an, die sie ihrer Passion machen und sind permanent etwas am bauen oder am sammeln für einen Bau. Auch lieben sie alles Unbekannte und sie lieben es Pläne zu machen, die auf dem Papier meist gut aussehen, doch nicht durchführbar sind.

**Einfluss:** Der Einfluss des Uppandal ist eher gering, denn seine Anhänger machen sich nichts aus politischem Einfluss. Seine Stimme wird zwar regelmäßig in den Abstimmungen des höchsten Priesterrates gehört, jedoch folgt dieses Abstimmen keinem klaren Konzept im engeren Sinne – viel mehr folgt es der gleichzeitigen Befolgung unzähliger Konzepte, für die man sich noch nicht entschieden hat.

**Ziel der Gläubigen:** Die meisten Gläubigen träumen davon etwas zu schaffen, wodurch sie berühmt werden – so wie die Söhne des Uppandal: Cathan und Chen' Lau. Viele Pläne die zu diesem Zweck jedoch gemacht wurden zeigen sich als undurchführbar, was die Gläubigen aber meist nicht davon abhält ihnen nachzustreben.

**Heilige Objekte/Orte:** Es gibt unzählige Objekte und Orte, welche als heilig geehrt werden: Zum Beispiel die Gegenstände des Cathan, des größten Schmiedes aller Zeiten, sowie dem begnadeten Architekten Chen' Lau – den beiden Söhnen Uppandals. Zudem verehrt man einen bestimmten Ort auf dem Pfad der Händler – dort soll einstens die Bogentür des Uppandal gestanden haben, woher alle seine Söhne stammten, bevor Raggok dieses Tor vernichten ließ. Zudem sind die „Feuer der Reinigung“ berühmte Objekte, welche Uppandal selbst geschaffen hat – diese gelten als ungemein gefährlich, wurden aber weder von Uppandal als solches geplant, noch von den Gläubigen als solche eingesetzt. Zudem gibt es den Stab des Uppandal, welcher sich ständig verändert – dieser wird in Paldin aufbewahrt, genauso wie die „Schachtel des Denkers“, welche in etwa die Größe einer Menschenfaust aufweist, jedoch Platz bietet für gewaltige Gegenstände.

**Besondere Feiertage:** Die besonderen Feiertage sind außerhalb des Kalenders. Man feiert das fertig stellen einer großen Architektur vier Tage und vier Nächte lang. Das fertig stellen eines Werkzeuges feiert man abends mit Tanz und Gesang. Viel getrunken wird bei den Festen allerdings nicht – oft wird dies genutzt um neue Bauvorschläge zu unterbreiten und sich mit anderen Gläubigen zu beraten – was für die Diener des Uppandal sicherlich ein größeres Vergnügen ist.

## Krat:

Passionsgottheit des Schicksals, der Hellseherei und der Zeit.

Schutzpatron der Seher und Deuter.

**Beinamen:** „Der Sehende“, sowie „Der Immer Währende“.

**Manifestation:** Der Körper des Krat ist der eines Mannes, doch ist er ungeschlechtlich und meist nackt. Ein Kopf und ein Hals fehlen – an dieser Stelle prangt eine gläserne Halbkugel, welche mit kleinen Blitzen und Rauch gefüllt ist. Obwohl er keine Augen hat, hat man doch das Gefühl, dass er einen ansieht. Seine Handflächen leuchten in blauem Licht. Er spricht direkt in die Köpfe der Menschen. Häufig trägt er aber auch grüne Beinkleider und ein grünes Hemd mit einem violetten Umhang darüber. Seine Schultern ragen weit aus dem Körper auf und stehen spitz zu den Seiten aus. Gläubige, die Krat trafen, erzählten, dass er äußerst weise und gutmütig ist, jedoch auch in einer „wirklicheren Wirklichkeit“ lebt und sich nicht täuschen lässt. Er liest gleichzeitig die Gedanken und Gefühle aller Personen und scheint keinen wirklichen Zusammenhang zu der Zeit zu haben. Man nennt ihn deshalb auch den „Immer Währenden“, da man davon ausgehen kann, dass Zeit keine Bedeutung für ihn hat und er somit nicht dem Wechsel unterliegt.

**Allgemeine Aspekte:** Jahrmärkte, Kalender, Kristalle und Ruinen.

**Religiöses Symbol:** Eine leuchtende (meist blaue) Handfläche mit einem kristallinen Auge.

**Religiöser Kodex:** Der religiöse Kodex des Krat ist geheim – selbst den meisten Mitgliedern ist dieser nicht bekannt. Es handelt sich um ein Mysterienbuch, welches Krat einst mit den Händen eines Sehers geschrieben hat. Dort wird das Schicksal der Welt und all seiner Bewohner erläutert. Es existieren Gerüchten zufolge nur mehr 5 Abschriften, welche die höchsten Priester und Tempel des

Krat besitzen. Insgesamt fordert Krat nur, dass man so ist, wie man ist – jedoch gelten in den Tempeln bestimmte Verhaltensriten. Das Sprechen in den Tempeln ist nicht erlaubt und ein ewiger Gesang muss erklingen. Wenn sich Nebel über das Haupt des Gläubigen hebt, so muss ein Gebet vorgebracht werden. Ruinen sind nachts mit Kräuterdämpfen zu weihen und alles, was die Zeit zählt, darf nicht zerstört werden. Insgesamt ist Krat ein friedvoller Passionsgott, welcher Ruhe und Abgeschiedenheit bevorzugt – weltliche Geschehen interessieren ihn weniger – umso mehr das ominöse Weltenschicksal.

**Glaubenssprüche:** „Krat sieht alles.“ oder „Mein Schicksal in Krats Hände.“ oder „Möge Krat meinen Weg wohl gesegnet haben.“

**Besondere Verbreitung:** Besondere Verbreitung findet die Passion des Krat im magischen Schutzkönigreich Domānorak, jedoch wird er von einem anderen Seher-Glauben bedroht: Dem Glauben an die Prophezeiungen des Margnos, dem ersten aller Seher und Gründer von Traso-Masu. Zudem gibt es noch eine Sekte namens den „Sehern der letzten Stunde“, welche viele potenzielle Gläubiger abgeworben hat und an eine absolute Fehldeutung des Krat glaubt. Ansonsten ist der Glaube an Krat besonders bei Sehern und Wahrsagern beliebt – zum Teil um sich selbst zu mystifizieren, zum anderen aus den wahren Gründen.

**Heilige Zeremonien:** Jeder Priester muss in seinem Leben die „sechs Kreise“ durchlaufen, welche alle mit Ausnahme des Letzten jeweils ein Jahr dauern: Im ersten Kreis, soll man all sein Besitz hergeben und durch die Welt ziehen. Man soll seinen Blick öffnen für die Welt und versuchen Dinge zu erkennen, die einem zuvor nicht klar waren. Im zweiten Kreis soll man studieren und soviel Wissen über Geheimwissenschaften und Magie aneignen, wie es einem möglich ist. Man studiert die Mysterien des Krat und dient ihm so auf seine eigene Weise. Im dritten Kreis soll der Priester schweigen, um sich mehr auf sich selbst zu konzentrieren – sein eigenes Schicksal und das Erkennen seiner eigenen Aufgabe. Im vierten Kreis soll der Gläubige beten und nur der Passionsgottheit dienen und seine Tempel preisen. Im fünften Kreis soll der Priester in die Welt ziehen und arbeiten – er soll ein Gespür für den harten Alltag erlangen und verstehen, weshalb die Welt so ist, wie sie ist. Im sechsten Kreis soll der Gläubige dann alles Predigen, was er erkannte, sein Leben nach seinem Schicksal führen und dabei alles anwenden, was er zuvor erlernte.

Weniger fanatisch Gläubige können, wie die Masse es tut, alle sechs Tage einen Tempel aufsuchen, dort der Zeremonie beiwohnen, beten und in aller Stille seinen Weg gehen. Spenden an die Tempel sind auch gerne gesehen, wenn sie Opfergaben sind.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Krat können mit seiner Hilfe Weisungen in die Zukunft geben, die Katzengeister von Mynbruje herbeirufen, die Vergangenheit beeinflussen und annähernd zeitlos reisen.

**Diener der Passion:** Die wahren Diener der Passion des Krat sind nicht sehr zahlreich. Es sind die Seher und Deuter, welcher in Rückgezogenheit Mysterien sammeln; die weisen Berater der Könige und Konsule; die Wahrsager und Hellscher der Jahrmärkte, welche ihr Leben der Zukunft und der Zeit widmen; die ewigen Schüler, welche durch die Welt ziehen und predigen und die Priester, welche in der Stille ihres Daseins in den Tempeln das Leben fristen. „Die Verehrung der Zeit“, so hört man oft von ihnen, „ist ein kaltes Tuch über eine warme Welt, doch erst so erkennt man die wahren Umrisse – Personen werden bedeutungslos, nur ihr Handeln fügt sich in die Zeit“. Viele Diener der Passion sammeln Wissen, doch geben dies in ihrer reinsten Form nur anderen Dienern der mystischen Bestehenden preis und würden niemals die Zukunft die sie sehen ändern versuchen – denn sie wissen sie ist unveränderlich. Ein häufig gehörtes Sprichwort lautet: „Die Zeit ist der beste Lehmeister, doch sie tötet alle ihre Schüler“. Mit diesem schließt nun diese Sammlung über die merkwürdigen Deuter der Passion Krat, welche man landläufig an blau gefärbten Handflächen und einem blass-violetten Omat erkennt.

**Einfluss:** Da die Diener des Krat ihr Wissen über die Zukunft nicht nutzen, ihre Ratschläge selbstlos geschehen und sie nicht nach Macht, sondern viel mehr nur nach Wissen suchen, welches sie verehren können, ist ihre Macht durchschnittlich und nur darauf bedacht den normalen Verlauf der Welt zu erhalten – was allerdings niemand bemerkt. Der politische Einfluss ist gegeben, jedoch unpolitisch. Man schätzt die Diener des Krat zwar, doch wie die meisten Diener der mystischen Bestehenden ist ihre Nützlichkeit mit einer gewissen Kälte und einem Unverständnis begleitet.

**Ziel der Gläubigen:** Man kann den Dienern des Krat nicht vorwerfen verborgene Ziele zu verfolgen: Ihr Streben nach Wissen des Wissens wegen und dem Erhalt der Zukunft seiner selbst willen sind schon je her die Ziele der Gläubigen, ohne dass dies jemand anprangern könnte.

**Heilige Objekte/Orte:** Die heiligen Objekte und Orte sind für die Nicht-Gläubigen weder wirklich zu erkennen noch zu verstehen. Es sind die Visionen, die Vermächtnisse der Zukunft, die Zeichen der Zeit die Wandlungen hinter den Dingen. Es sind keine festgelegten Punkte an einem Ort und bestehen nicht aus irgendwelchen Stoffen sondern sind Erkenntnisse in der Zeit und Punkte im inneren Weg, welche man erreichen will.

**Besondere Feiertage:** Es gibt keine Feiertage des Krat – vielleicht ist der Grund hierfür, dass die Priester meist verschwiegen oder einzelgängerisch sind, vielleicht hat dies aber auch tiefere Hintergründe, welche ein normaler Verstand nicht versteht.

## Vestrial

Passionsgottheit der Verführung, der Manipulation und des Irrglaubens.

Schutzpatron der Spione, der Demagogen und der Anstifter.

Wahnsinnige Passion Lorems.

**Beinamen:** „Der Verschwörer des Je“; sowie „die Verbotene Passion“.

**Manifestation:** Verhangener schwarzer Mann oder Sopross mit blasser, grauer Haut.

**Allgemeine Aspekte:** Dolche, Meuchelmörder, Blut und Hinterhalte.

**Religiöses Symbol:** Die Krähe mit ausgebreiteten Flügeln, sowie der blutige Dolch.

**Religiöser Kodex:** Im Grunde gilt das Gebot der Unauffälligkeit und des Nacheifers der Persönlichkeit des Gottes. Der Wahnsinn sucht gerne die Gläubigen Vestrials ein und einige Theologen glauben, dies wäre eine Belohnung für seine treuesten Diener. Da es ebenfalls von Vestrial keine Tempel gibt und die Diener der Passion sich meist selbst gegenseitig nicht trauen und für sich neue Mitglieder anheuern, sich gegenseitig hintergehen und verraten, sind keine genaueren Informationen über einen Kodex bekannt. Es heißt, dass Vestrial selbst mal einen verfasst hatte – man weiß jedoch nicht, ob dieser nur als Irrglauben die Welt infiltrieren sollte oder dieser der Wahrheit entsprach. Jedenfalls hat sich Vestrial selbst verraten und den Kodex stehlen lassen – er ist bis heute verschollen.

**Glaubenssprüche:** „Ich bin nicht Ich.“ (Begrüßung) oder „Der Graue (Vestrial) zahlt deinen Preis.“

**Besondere Verbreitung:** Es ist absolut unbekannt wie viele Gläubige des Vestrial es gibt und wo sich diese aufhalten. Man schätzt, dass es im Handelsimperium Barsaive die meisten gibt, jedoch ist dies eine absolute Vermutung. Nicht mal die Anhänger des Vestrial wissen dies – aber es werden unzählige Angaben verbreitet – des Irrglaubens Willen. So kursierte Mal das Gerücht, dass alle Herrscher der Königreiche Diener des Vestrials sind, mal waren es nur wenige, verborgene Verrückte, welche niemand ernst nimmt. Etwas dazwischen wird wahrscheinlich stimmen.

**Heilige Zeremonien:** Verrat, Verbreitung von Irrglaube, Manipulation und Verführung – dies sind die Werte des Gottes, welchen es nachzueifern gilt. Man soll Meuchelmörder unterstützen, mit Dolchen morden und nicht auffallen – denn die Diener des Vestrial sind nicht gerade beliebt. Heilige Zeremonien gibt es deswegen auch keine Überlieferten, jedoch sollte man – wenn möglich – Zwist sähen zwischen den anderen Passionsgottheiten, welche nur herabwürdigend „die Übrigen“ genannt werden. Das Streben nach Macht ist beinahe ein zeremonieller Akt, welcher sich über die ganze Lebensspanne bezieht.

**Passionstypische Macht:** Die hohen Heiligen des Vestrial können mit seiner Hilfe Verwirren, mit Lügen betören, das wahre Verlangen einer Person erkennen, und Lügen über den Wind wittern.

**Diener der Passion:** Diener der Passion sind Meister der Tarnung, und so wird man niemals einen Diener finden, welcher mit bloßem Auge als solcher zu erkennen ist. Es gibt wahrscheinlich viele Anhänger, welche nur Irrglauben verbreiten, Gerüchte spinnen und sich an ihren kleinen Verwirrungen ergötzen, wohl aber auch solche, welche mit einem scharfen (jedoch wahnsinnigen) Verstand gigantische Intrigen spinnen und immer mehr Macht ansammeln. Die Diener der Passion gelten als verpönt, wenn auch nicht wirklich verboten – doch interessiert dies wenig, denn sie geben sich nicht zu erkennen. Sie sind auch keine homogene Gruppe, sondern vielmehr eine Ansammlung verschiedener Personen mit individuellen Zielen, welche Intrigen auch gegen andere Diener spinnt.

**Einfluss:** Der genaue Einfluss ist unbekannt. Offiziell sind sie aus dem hohen Templerrat und dem hohen Priesterrat ausgeschlossen (wie auch die Diener des Dis). Wie groß ihr politischer Einfluss ist, ist unbekannt.

**Ziel der Gläubigen:** Ein geeintes Ziel der Gläubigen ist nicht bekannt. Jeder Diener des Vestrial verfolgt sein eigenes Ziel – Macht ist dabei nicht der wichtigste Endfaktor. Wie man in der Verschwörung Je sah verlor Vestrial seine Macht, weil er eine Intrige gegen sich selbst führte.

**Heilige Objekte/Orte:** Es sind keine heiligen Objekte und Orte bekannt. Wahrscheinlich gibt es keine, oder diese werden von den Geschöpfen des Vestrial verborgen.

**Besondere Feiertage:** Es ist kein besonderer Feiertag bekannt. Wahrscheinlich gibt es auch hier keinen Feiertag, obwohl es unzählige Gerüchte über verschiedene Feste gibt – diese sind wohl eher ein Gegenbeweis, dass es keine Feiern gibt.

### Die Magische Offenbarung:

In den Küstengebieten bis hin zur Stadt der Magier gibt es noch einige Prophezeiungen, welche aus dem Buch „Margnos Weg“ stammen, der Gründer von Traso-Masu. Er offenbarte an seinem Sterbebett einiges Wissen, welches er durch die Unterredung mit Krat, Mullo-Saban und einem nicht näher beschriebenen Todbringer erlangt hat. Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Zukunft, das Ende der Welt, herbeigeführt durch die Magie, das Entschwinden der Magie, sowie die letzte Prophezeiung, welche Margnos vor seinem Tod erzählen konnte, welche deshalb „Die letzte Prophezeiung“ heißt. Das Buch selbst wurde von seinem engsten Vertrauten mitgeschrieben, wurde von diesem allerdings später neusortiert. Die Inhaltsangabe entfiel, und die meisten Prophezeiungen wurden mit der Zeit als „religiöses Gut“ aus dem Buch genommen und einzeln an verschiedenste Magier verkauft. Diese schrieben sie teilweise um, interpretierten sie neu, verteilten sie weiter – am Ende gingen viele Teile des Werkes verloren, viele Fragen kamen auf, und am Ende war das Werk eigentlich nur schwer zu verstehen. Erst die Ära des gegensätzlichen Kreationismus sammelte die einzelnen Stücke des Werkes wieder und versuchte sie in die richtige Reihenfolge zu bringen, und die Lücken zu füllen. Es gelang nicht gänzlich, jedoch ist ein roter Faden wieder zu erkennen. Dieses Werk nennt man „Des alten Mannes Visionen“, um deutlich zu machen, dass es sich nicht mehr um das Urwerk handelte. Insgesamt sind die Prophezeiungen weit verbreitet und jede Möglichkeit der Zukunft bedient sich vieler bizarrer Symbole und grotesker Unheile, welche ihr wirklich werden ankündigt. Die Magier von Traso-Masu benutzen heute allerdings nur mehr das herausgefilterte Werk „Margnos Weg“, welches am Anfang beschreibt, wie eine Herrschaft der Magier auszusehen hat. Er beschreibt sehr deutlich, wie sich die Magier zu verhalten haben, und auf welchem Wege selbst Magier ein gerechtes Regierungssystem stellen können. Die Grundzüge der Magie, welche im Präambel beschrieben werden wurden allerdings mit der Zeit gedeutet und ausgelegt, jedoch halten die Magier noch immer an der Gültigkeit von „Margnos Weg“ fest. Wenn eine Version der Zukunft beginnt, so kann diese niemand stoppen. Die Prophezeiungen sind starr und stumm, sie lassen sich nicht drehen und wenden, und sobald die Welt ihr Schicksal sieht, kann sie es auf keinem Weg verhindern.

### Die Warnungen der Magie:

Die Magie wird in „Des alten Mannes Visionen“ als viergeteiltes Wesen beschrieben. Es gibt einerseits die Gottheit, welche eine Kontrolle über die Magie ausübt, Mullo-Saban, dann als Intuition jedes Magiers, welche diesen Teil in sich tragen, andererseits gibt es auch noch die Magie, wie sie in der Welt existiert, als sich wandelnde Form, die auf die Dinge Einfluss nimmt, und einen vierten Teil der Magie. Dieser vierte Teil der Magie soll ähnlich einer Gottheit Einfluss auf die Magie ausüben, eine Persönlichkeit und einen Willen haben, jedoch keinerlei Charaktereigenschaften besitzen. „Der Letzte ist eher nebulös. Er besitzt Masse, wie ein Diamant, jedoch verliert sich das Licht in ihm. In einer Welt aus Schnee würde ihn niemand jemals bemerken.“

Dieser vierte Teil der Magie wird heute als „Offenbarung“ bezeichnet, denn dies ist seine primäre Funktion. Er offenbart der Welt das Schicksal, und das Schicksal kann furchtbar sein. Es gibt neun Warnungen, welche dieser Teil ausgesprochen haben soll. Hier entsprechende Auszüge aus „Des alten Mannes Visionen“, aus dem dritten Kapitel mit der Überschrift „Die Unterredung mit der Welt“:

„Ein Strom aus weißem Blut ebnet den Weg für das Böse in der Welt. Ein zweiter Teil eines Ganzen wird dunkel. Das pechschwarze Herz schlägt für alles Dunkle in der Welt.“

„Die Nachfahren der Herrscher über den Mantel sehen ihr Ziel nahe: Sie herrschen über alles, was nicht Real ist. Der Schimmer weint, bevor er zerreißt.“

„Die Nacht wird finsterner, die Augen jedoch klarer. Das Wasser gerinnt aus dem Körper jedes Kindes um den Boden zu tränken. Ein Kreis steht nun am Mittelpunkt des Himmels.“

„Rasche Schritte aus den Schatten. Die Flamme ist die letzte Bastion des Guten. Jedoch erlicht die weltliche, so muss die zweite für sie einspringen, auch wenn der Geist zerbricht.“

„Das lodende Feuer des Glaubens tanzt nur mehr in einer Laterne. Es wird einen geben, welcher die anderen überragt, während der Rest derer, welches einst Alle waren, um ihren Halt bangt.“

„Dinge brodeln im Feuer des Seins. Das Volk des Bodens wird sich erheben, ihre Augen schwarz, ihr Geist rot. Die Nacht hat ihre Liebe umgebracht.“

„Ein Volk aus leblosem Werk füllt wieder auf, was sich selbst zerstört hat. Eine fieberhafte Suche. Wer kann schon errahnen, woher die Dinge kommen, wohin sie gehen?“

„Wenn alle Hoffnung vergeblich, so sterben die Helden, wie die Übrigen. Der Boden öffnet sich und schließt sich, dann ist alles still. Kälte kommt heran, die Gabelung läuft zusammen.“

„Es endet wie es begann. Das Leben erfriert in der Bewegung. Das Feuer und das Eis herrschen gemeinsam. Nichts darf entkommen, um Sie zu befriedigen. Eine Rache, nur mehr, ein Spiel?“

Die Deutungen dieser neun Zeichen füllen hunderte Bücher und Schriftrollen. Bisweilen gibt es keine einheitliche Deutung, da besonders die Tempelgemeinde auf eine religiöse Deutung beharrt.

### Das Entschwinden der Magie:

In dem Teil des Buches, welches sich mit dem Entschwinden der Magie befasst, wurden bisweilen viele Dinge gedeutet. Zur Zeit des gegensätzlichen Kreationismus glaubte man, das Entschwinden der Magie habe begonnen. Es gab einige Untergangssekten unter den Magiern, welche für Zerstörung in einigen Gebieten der Welt sorgten, um Narben zu hinterlassen. Es gibt für das Entschwinden der „Magie“ keine echte Erklärung. Es wird kein Teil angesprochen, jedoch ist weitläufig verbreitet, dass es sich auf die anwendbare Magie bezieht. Das Verlieren der magischen Macht in den Wellen der Wirklichkeit. Das Entschwinden der Magie wurde in einer losen Sammlung von Sätzen übermittelt, denn dieser Teil wurde besonders von der Zeit mitgenommen. Ein abgeschriebenes Dokument bezeugt dies:

„Dem Ruf des Sohnes folgen zwar die Brüder, doch der Vater muss sterben. Wo die Sonne brennt, findet es sich nicht mehr, wie zuvor. Blut läuft auf dem Boden, das klopf des Herzens ertönt laut. Der Vater leidet, der Sohn auch. Die Brüder merken nichts von dieser Stund. Hinter jeder Kurve lauert Unheil in Gefahr. Dann verstummen die Dinge. Der Glanz von Einst glänzt nur noch. Die Macht hört auf, kontrolliert zu werden. In dieser dunklen Stunde schreien die Kleinsten. Die Welt hebt an zu Singen, doch wenn sie es nicht kann, so wird der alte Bär mit der Schlange ringen und der Ausgang wird das Ende aller Magie.“

### Die letzte Prophezeiung:

Die letzte Prophezeiung gilt als eine der wahrscheinlichsten Versionen der Welt, jedoch sind die Sprüche von Margnos sehr ungenau, und einige Glauben der Wahnsinn und das Alter hätte ihn müde gemacht. Die letzte Prophezeiung gilt als sehr umstritten, und viele Glauben, sie wurde mit der Zeit so verändert, dass es kaum noch eine ursprüngliche Version gibt. Die letzte Prophezeiung ist jedoch noch immer in verschiedenen Teilübersetzungen und Bildern unter den Magiern unterwegs, und greift mit ihren allgemeinen Bildern noch immer oft Fuß im Geiste einiger der mächtigsten Zauberer der Welt.

„Eine gute Frage wird zum neuen Stern der Welt.“

„Dann beginnt Alles mit dem Alten Mann.“

„Ein Dritter entdeckt die Zeichen und die Gunst, er wird die Welt antreiben und den Wechsel bringen, und die Welt wird ihm auf ihre Art dafür danken“

„Wenn die weiße Magie und die schwarze Magie sich in Liebe einen, so wird die Frucht den letzten Konflikt der Macht beenden.“

„Grenzenlos wird die Seite erstrahlen, und Gegen die Herrschaft stellt sich lediglich eine Armee aller Nationen.“

„Am Ende entscheidet die Frucht, wer ihn isst.“

„Das Abbild aller Macht wird unter den Vollmond treten, und die Bäume werden zittern. Die Welt wird geeint, und die Herrschaft der Magie kann die Welt vielleicht wiederbeleben – vielleicht auch nicht.“

„Wenn alles zu Ende erscheint, dann kommt die neue Frage, und die einzige Antwort ist Erfahrung.“

„Eine gute Frage wird zum neuen Stern der alten Welt, doch was geschehen ist, wird nie wieder rückgängig gemacht werden können.“

Wann die Prophezeiungen eintreten ist nicht bekannt, jedoch wird immer wieder darauf hingewiesen, dass niemand die Prophezeiung „aufhalten“ kann – wenn sie einmal beginnt, so wird es keine Macht der Welt schaffen, ihr Ende zu verändern. So wie es bei keiner der Prophezeiungen der Fall ist.

## Die verlorene Makellosigkeit & Philosophische Strömungen der Elfen



Das Volk der Elfen ist ebenfalls ein gläubiges Volk, jedoch besitzen sie keine Religion, sondern mehr eine Lebensphilosophie, welche Götter im vornherein ausschließt. Die einzigen überlegenen Wesen sind die Elfen selbst, welche sich als „rein“ und „edel“ bezeichnen. Dies macht es so schwer, die Philosophie der Elfen an eine andere Volksgruppe zu bringen, da sie von vornherein als „unrein“ betrachtet werden. Die Elfen haben allerdings keinerlei Wunsch danach, ihre Philosophie zu verbreiten, sondern sehen sich eher als Auserwählte, welche die Makellosigkeit als einzige zum Teil bewahren können. Es gibt ein ausgefeiltes System von reinen und unreinen Dingen, wodurch jeder Gläubige sehen kann, wie rein er lebt. In der Regel heißt es, desto natürlicher man lebt, desto reiner ist man. Leider sind viele schon durch die Geburt als Reine oder Unreine ausgewiesen, weshalb sich die Grundzüge eines Kastensystems erkennen lassen. Dieses hätte etwa 144 verschiedene Stufen der Reinheit, wobei nur die obersten sechs Stufen von Maio belegt werden. Jedoch behandeln sich die Personen in einer Stufe alle gleich und freundlich, und werden auch nicht von den oberen oder unteren verachtet. Es erfüllt nur manche Elfen mit traurigem Missmut, wenn ein Mitelf die Reinheit seines Ursprunges verliert.

### Die Makellosigkeit

Am Anfang der Dinge steht die Makellosigkeit, welche das Wesen jedes Elfen ausmachte. Damals, als Waldelfen, lebten sie im hohen Norden im absoluten Einklang mit sich und der Natur, sakral und glücklich, eine lange Zeit entlang. Ihre reine Lebensweise ermöglichte ihnen die Unsterblichkeit, und kein unnatürliches Leid traf jemals die Gemeinde der Wesen. Die Welt lockte allerdings mit ihren Reizen und einige Waldelfen fragten sich, was sich außerhalb des Waldes befand. Bald darauf waren einige Wagemutige zusammen, angetrieben von Neugier und Wissensdurst – Fragen quälten sie Tag und Nacht und das Paradies in dem sie lebten, kam ihnen nur mehr uninteressant vor. Eine lange Reise begann über die weiten Ebenen und Wälder von Nordcystaron, bis in den Süden des ganzen Kontinentes. Auf dem Weg lockten Abenteuer, jedoch auch unbekannte Gefahren und Gefühle. Habgier und Eifersucht versuchten stets einen Weg in den Geist der Waldelfen zu finden, jedoch gelang es ihnen, sich vor dem Unreinen zu verschließen. Jedoch gingen bei der Wanderschaft die uralten Rituale der Makellosigkeit verloren, ein Riss im goldenen Spiegel des Selbst entstand. Die Unsterblichkeit ging verloren, und die Waldelfen mussten den Preis für ihre Weltoffenheit bezahlen. Sie verloren die Makellosigkeit, und waren von diesem Zeitpunkt an „rein“. Die Elfen kehrten zurück, an den Ursprung ihrer Existenz, jedoch vertrieben sie die Waldelfen, weil sie nicht weiter Makellos waren. Ein neuer Entschluss wurde gefasst, und man wollte den südlichen Stämmen Weisheit und Erleuchtung bringen, sie lehren „rein“ zu leben, und das Leben nach den Regeln der Makellosigkeit wurde verboten, da man ihm nicht mehr würdig wurde. An der Spitze der Elfen keimte nun eine besonders reine Gruppe auf, die Maio, der Adel der Elfen, und verfasste die Geschichte der Wanderschaft und gründete die Stadt Rhuan.

### Die Stufen der Reinheit:

Die Oberste Stufe der Reinheit ist die nicht mehr da seiende, die verschwundene, die verlornen Makellosigkeit, als Perfektum aller Dinge, konnte sie in einer Nicht-Perfekten Welt nicht existieren. Die Spitze krönt so nun die Reinheit, denn die Reinheit ist das größte Maß an Makellosigkeit in einer Welt wie dieser. Die oberste Reinheit besitzen die nicht-weltlichen Elfen, welche den Adel der Reinheit bilden, die Maio. Schon in vollkommener Natürlichkeit geboren und aufgewachsen, leben sie wie vor hunderten von Jahren. Ihr Stolz auf ihre Reinheit setzt sie immer in die Versuchung der Arroganz, welcher sie allerdings vor den Reinen überlegen sind. Zur Hilfe leben diese Personen nun in Ammontall, und sind dort unter sich. Das bleiben unter seinesgleichen ist höchst natürlich und fördert die Reinheit, so wie es das Risiko der unreinen Preise der Welt senkt. An der gleichen Stelle der Maio stehen die Magier, welche aus ihrer reinen Gedankenkraft die Welt verändern können – da die Umgebung unvollkommen ist, steigern sie somit die Reinheit der Welt. Desto höher die Fähigkeiten die Welt zu verändern, desto größer ist das Potenzial ihrer Reinheit. Sie ermöglichen durch das Aufgeben einer gewissen Natürlichkeit die Natürlichkeit der Übrigen, welches geehrt werden muss. Darunter stehen alle alten Elfen, sowie die Jungen, welche einst mit großer Anstrengung ein ebenso hohes Alter erreichen können. Diese sind durch ihr Handeln oder werden es sein, die Masse des Volkes, und wollen für ihre Reinheit geehrt werden. Ehre und Stolz sollen sie anfüllen, und auch sie sollen die höheren Ehren, so wie sie von ihnen geehrt werden. Ihr Einsatz zeigt eine Aufopferung eines verkommenen weltlichen Selbst für das Ganze und die Sache der Reinheit an sich. Das höchste Maß, was man erreichen kann, ist ein Philosoph oder ein Architekt. Der Philosoph wandelt die finstre Welt mit seinen Worten, und der Architekt verformt die Welt zu einer Besseren. Beide bemächtigen sich einer großen Klugheit und einer strengen Reinheit und werden durch individuelle Ideen die Masse der Reinheit erweitern und auslegen. Mehr noch als alle Übrigen, sind diese die Zukunft aller Reinheit und müssen hierfür geehrt werden. Jedoch muss es auch andere geben, welche ihnen ein Leben wie dieses ermöglicht: Die Arbeiter, die Bauern, die bodenständigen Reinen, welche ein hohes Maß an Verständnis der Welt haben, und hierdurch einen Weg finden, die Reinheit zu erhalten, und trotzdem der Welt in die Augen zu sehen. Hierfür müssen sie geehrt und respektiert werden. Dann gibt es die Halbreinen, Elfen, welche sich bemühen die Welt als solches zu erkennen und sie zu nutzen. Der Druck und die Verlockung sind auf sie so groß, dass sie ihr oft unterliegen, jedoch müssen sie für ihre harte Arbeit, sich nicht von der Reinheit zu entfernen, geehrt werden. Hier herunter fallen Händler und Kaufleute, wie andere weltliche Berufe. Verachtet sie nicht, und auch nicht die Bettler, denn die Welt kann ein unreinen verwünschter Ort sein, dem jeder Elf nicht gewachsen sein könnte. So gibt es noch die Unreinen, Wesen welche nicht mehr das hohe Alter erreichen können, welche ein verweltlichtes unreines Leben führen müssen. Die Halbelfen, die Dornenelfen und die Übrigen. Ihnen gilt keine Abscheu, doch müssen ihnen die Wege der Reinheit geöffnet werden. Sie müssen unter sich leben und nach mehr Reinheit streben, um eine höhere Reinheit zum Wohle Aller zu gelangen.

## Das Streben Aller:

Das Streben aller reinen und unreinen Wesen auf der Welt, sollte der Versuch sein, eine höhere Stufe der Reinheit und Natürlichkeit zu erreichen. Wenn jede Person sich stets bemüht, seine Reinheit zu erhöhen, so wird das Zusammenleben aller stetig verbessert. Die Welt wird leichtert zu ertragen sein, und das Leben wird genießbar werden. Wenn man sich darauf verlässt, dass man stets rein ist, so kann man auch die Forderung an die Welt stellen, dass diese stets rein ist. So wird einem die Welt den Tribut für seine Leistung zahlen müssen, und die Glückseligkeit wird erreichbar werden. Wenn auch keine Makellosigkeit mehr erreichbar ist, so sollte zumindest die Reinheit als ebenso hoher Wert gepriesen und gefeiert werden. Da die Makellosigkeit von keiner Person mehr erreicht werden kann, so kann man sagen, dass sie nicht mehr existiert – sie gilt als verloren, da unerreichbar ein Akt des unmöglichen ist.

Sofern sich jedes Leben des Bodens, der Luft und des Wassers so verhält, wie man es erwartet, so ergibt sich nur noch ein Böses – die Welt selbst, doch der Glanz aller wird die Welt überstrahlen. Das Leben ist der Preis, doch der Frieden ist das Gut, sodass man den Preis bereitwillig zahlt. Der Ursprung ist wichtig, denn die Ahnen waren weniger verweltlicht, als wir es heute sind, sodass gesagt werden kann, dass das Alter eine Auszeichnung ist. Ebenfalls zeugt das reine Leben von einem hohen Alter und einer großen Weisheit. Die Jugend ist darum allerdings nicht weniger Wert, denn man muss sagen, dass ihre Anstrengung der Reinheit zu genügen, größer ist, als das der Älteren. So entsteht ein Ausgleich, und die Alten und die Jungen müssen sich gegenseitig für ihr Dasein ehren. Falls das Ziel der Reinheit erreicht ist, oder erreichbar wird, so muss man sich selbst für diese Leistung schätzen. Ein jeder wird es einem gleich tun, denn nur ein erwähltes Wesen kann die Reinheit genießen, und durch Selbstliebe wird der Genuss der Welt zerspringen und durch den geistigen Genuss jedes Selbst überstrahlt.

## Gebote der Reinheit:

Die Gebote der Reinheit und der Natürlichkeit dienen zum Schutz vor der Welt. Sie können einen jeden Elfen zur höchsten Reinheit führen, und dienen als Richtlinien für das Verhalten. Jede Situation und Entscheidung sollte unter dem Gerüst der Gebote überdacht werden und eine individuelle Entscheidung getroffen werden. Es ist keine höchste Pflicht die Gebote einzuhalten, jedoch wird ein Jeder erkennen, dass wenn man die Reinheit als Gut erhalten will, man dafür die Gebote einhalten wird.

Hier eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Gebote (von insgesamt 236):

### 1. Das Gebot der Reinheit

Strebt immer nach der Reinheit, und vergesst niemals, dass die Ahnen ein reines Leben führten. Das Leben der Ahnen ist somit ein hohes Gut, welches nicht zu erreichen ist, jedoch anzustreben Wert ist. Die Reinheit soll das höchste Gut der Seele werden und Hoffnung und Kraft für den Kampf gegen die Welt werden.

### 2. Das Gebot der Natürlichkeit

Am Anfang steht die Natur, und aus dieser kommt ein jedes Leben. Ehrt die Natur für die Gaben welche sie gibt, und das Leid, welches sie nimmt. Die Natur ist der Spiegel des Selbst und wenn die gemachte Umwelt unrein wird, so wird auch das Ganze bald unrein werden. Beobachtet die Tiere im Wald und auf der Ebene und zieht eure Schlüsse daraus. Sammelt das Wissen über das, was verloren gegangen ist, um das zu erhalten, was noch nicht verloren ist.

### 3. Das Gebot der Ehre

Ehre die Alten und die Jungen, ehre die Väter und die Mütter, die Kinder und die Enkel. Ehre die Weisen und die Starken, die Geschickten und die Erfahrenen, Ehre einen jeden, deiner Stufe, und die anderen im Geheimen, sodass jedes Wesen spürt, wie willkommen es ist, denn jedes Leben ist ein Verdienst und auch eine geringe Reinheit ist eine Anstrengung gegen die Welt. Kein Elf von keiner Stufe hat mehr oder weniger Ehre als die übrigen Reinen.

### 4. Das Gebot des Selbst

Sei immer Stolz auf die Reinheit, welche bereits erlangt wurde. Auch wenn es nicht viel Reinheit ist, so ist es eine Leistung welche jedes einzelne Wesen darbieten muss. Eine Anstrengung ist immer Wert geehrt zu werden, so zeige Stolz um zu zeigen, was vollbracht wurde. Es ist nicht unrein, das zu erwähnen, was bereits vollbracht wurde.

### 5. Das Gebot der Überlegung

Jede Entscheidung kann einen auf einen langen oder einen kurzen Weg führen. Die Länge des Weges gilt es hier aber nicht zu beachten, denn das Ziel ist entscheidend. Damit das Leben im Einklang mit der Natur steht, muss jede Entscheidung die eigene Reinheit widerspiegeln. Handelt immer mit Würde und Bedacht.

### 6. Das Gebot der Wandlung

Die Welt ist verdorben, jedoch gilt das nicht für die gemachte Umwelt. Es ist ein hohes Gut die gemachte Umwelt zu beherrschen. Nutzt alle Macht um die Umwelt zu einem reineren Ort zu machen, auf das die Wesen in ihr, der fernen Welt nicht erliegen, und in Reinheit leben können. Ehrt die, die Wandeln.

### 7. Das Gebot der Geburt

Ein jedes Wesen hat die Reinheit seiner Eltern, und darf nicht bestraft werden, für das, was später den Eltern widerfährt. Nur weil die Versuchung größer wird, sollte nicht die Ehre sinken – die höhere Anstrengung um das Ziel zu erreichen, wird den Stolz des Selbst nur erhöhen.

### 8. Das Gebot der Versuchung

Je größer die Versuchung, je größer muss die Anstrengung werden, ihrer zu widerstehen. Verachtet nicht die Versuchung, denn sie ist weltlich und natürlich zugleich, und somit einzigartig. Ändert sie oder verbannt sie, jedoch gedenkt ihrer immer, denn wenn die Anstrengung nachlässt und die gemachte Umwelt zerfällt, werdet ihr sie wieder sehen, und müsst gewappnet sein.

#### 9. Das Gebot der Erlösung

Es ist unnatürlich das Leben von Wesen zu beenden, nur weil sie weniger rein sind. Tötet nur, wenn es notwendig ist, um selbst zu Leben, denn dann hatte das Mittel einen Zweck, welches natürlich ist. Schlachtet nicht ohne Hunger und Erntet nicht ohne Ämlichkeit, denn jedes Ding ist ebenfalls ein Teil der Natur und erhofft sich eine Ehrung und ein Selbstgefühl mit Stolz. Wenn jedoch eine Bitte kommt, zur Erlösung zu dienen, und der Weg zur Reinheit nicht mehr offen steht, so erfüllt die Forderung und beendet das Leben, welches keine Anstrengung mehr vermag, bevor es unrein wird, und Leid über die Welt bringt.

#### 10. Das Gebot der Trennung

Jedes Wesen und jedes Ding hat seinen eigenen Wert, welches sich selbst bestimmt. Die Reinheit und der Stolz des Selbst, ist nicht zu messen mit leblosen, gemachten Dingen der Umwelt. Das natürliche und das kunstvolle haben einen höheren Wert. Man darf das Selbst niemals von dem Wert trennen, oder einen Platzhalter für eines von beiden einsetzen, denn dadurch verkommen das Gut und das Leben und verlieren seine Selbstsicht. So bedenkt immer, das zwei gleiche Dinge, einen verschiedenen Wert haben können, und es keine Trennung geben darf.

#### 11. Das Gebot der Wege

Wenn sich ein Wesen auf den Weg macht, so verstoßt ihn nicht, weil er noch am Anfang steht. Bedenkt immer der Zukunft, der Vergangenheit und der Gegenwart. Ehrt ihn dafür, wo er stand; Ehrt ihn dafür, welchen Weg er nimmt; und Ehrt ihn für das Ziel und die Anstrengung, welcher es bedarf, es zu erreichen. Es kann sogar hilfreicher sein, einen langen Weg ans gleiche Ziel zurückzulegen, da man dort mehr lernt und sich gegen die Welt durchsetzt. Stolz ist subjektiv, aber Ehre ist objektiv.

#### 12. Das Gebot der Hilfe

Falls eine reine Gestalt der Stufe um eure Hilfe ersucht, um nicht der Welt zu verfallen, so steht ihm bei und helft ihm. Ehrt ihn weiterhin, und treibt ihn nicht noch tiefer durch die Scham und die Verletzung eurer Verachtung. Wenn ein Wesen der niedrigeren Stufe emporsteigen will, so steht im Nicht im Weg, jedoch steht im auch nicht bei. Die Gefahr der Versuchung ist zu stark, und er wird durch seine Anstrengung nur mehr Ehre und Stolz verspüren, sobald er die Reinheit erreicht hat.

### Übrige Völker & Die Versuchung:

Die übrigen Völker von Cystaron, wie sie in „Ammtall“, sowie in „Herchien“ beschrieben werden, sind sie Unreine, welche zum Teil das Fehlen von Anstrengung demonstrieren sollen, sowie die Hilfsbedürftigkeit der Welt ohne gemachte Umwelt in einer niedrigen Stufe demonstrieren soll. Eine weisende Hand und eine Geleitung in die Ehrung könnten helfen, weltlichen Halbreinen zur vollkommenen Reinheit zu führen, oder die Unreinen aus der Mitte der weltlichen gemachten Umwelt zu Stolz zu bringen. Insgesamt gehören sie allerdings eher zur „Versuchung“ der Welt, welche an den übrigen Völkern die Auswirkungen keiner gemachten Umwelt demonstriert. Nur ein unbedachter, könnte in Versuchung geführt werden. Die Versuchung offenbart sich in Neid, Geiz, Habgier, Hass, Verachtung, Arroganz und anderen unreinen Gefühlsschwankungen, welche den erhabenen Selbststolz und die Ehrung Aller aufheben wollen. Die Arroganz ist ein sehr umstrittenes Thema, da einige sie für Selbststolz halten. Die meisten denken aber eher, dass die übrigen Rassen ihren Selbststolz als Arroganz interpretieren, da sie die Anstrengung nicht verstehen, welche sie in die Reinheit führen könnte.

Ebenfalls werden nicht alle übrigen Rassen als primitiv und unrein gebrandmarkt: Die Menschen zum Beispiel stehen, vielleicht auch wegen ihrer äußerlichen Ähnlichkeit zu den Elfen, für den Inbegriff der weltlichen Versuchung, da alle Versuchungen der Welt als „menschliches Verhalten“ bezeichnet wird. Hierfür werden sie jedoch nicht verachtet, da dies ebenfalls ein Unreiner Akt wäre, und genau das, was die Versuchung der Welt zu bezwecken wünscht. Die Zerber gelten als „unreine Menschen“ als eine Steigerung dessen, was die Menschen darstellen.

Anders sind die Orks, welche nicht die Versuchung oder das Fehlen der Reinheit darstellen, sondern die nie zu überwindende Unreinheit, eine Unreinheit, welche eine tiefe innere Verdorbenheit ausdrückt. Sie verhalten sich von Natur aus gegen die Gebote der Reinheit, und sind somit eine unnatürliche Natur, welche als „die gemachte Umwelt der Verdorbenheit“ bezeichnet wird.

Die Obsidiander und die Mouruna, wurden als die „natürlichsten der primitiven Unreinen“ bezeichnet, da ihr hohes Alter auf Reinheit schließen lässt. Dass die Obsidiander allerdings Älter werden als die Elfen, wird eher als kindlicher Trotz angesehen, als höhere Reinheit. Und ebenfalls der Geist der Mouruna lässt an der Kategorisierung oftmals zweifeln.

Die Windlinge allerdings werden von der Masse der Elfen geehrt, da sie die Natürlichkeit eines Tieres darstellen. Von den übrigen Rassen domestiziert kamen die verweltlichten Waldlinge auf die Welt, welche als trauriges Ergebnis gelten. Die Windlinge wurden von den Elfen oft unterstützt, und galten nicht als primitiv, sondern lediglich als „jung“, welches ein viel sympathischeres Wort darstellt. Mit genug Anstrengung, können somit selbst die Tiere die Reinheit erlangen. Das geringe Alter wird mit dem Argument der „Natürlichkeit anstatt Reinheit“ ausgeglichen, welche für ein junges Sterben der Dinge und einen Kreislauf der Welt werben.

### Wichtige Werke der Elfen:

Die Werke der Elfen gehen hauptsächlich auf die Schriftführungen der Wanderschaft mit, sowie dem Buch der Reinheit, verfasst von den herrschenden Maio aus Rhuan. Die Problematik hierbei ist, dass die Schriftführungen als Solches nicht mehr zugänglich sind. Sie wurden einer so großen Reinheit und eines eigenen Selbst zugesprochen, sodass sie von den übrigen Getrennt werden müssen. Nur wenige Maio von Ammontall haben heute die Möglichkeit die alten Schriften zu studieren. Zu einer früheren Zeit waren sie für alle Personen zugänglich, weshalb es heute viele verschiedene mündliche Übertragungen gibt, welche unter dem Titel „Elvenspuren“ gesammelt und veröffentlicht wurden. Leider gilt dieses Werk als umstritten, da viele Maio es als Versuchung ansehen, als die Wissensgier welche von Reinheit wegführt und in die Unreinheit der Gemeinde führt. In vielen Kreisen sind die „Elvenspuren“ jedoch ein wichtiges Mittel der Lebensphilosophie, obgleich einige der Erzählungen geradezu bizarr und weltfremd klingen. Das Buch der Reinheit hingegen wurde oft abgeschrieben und enthält die 236 Gebote der Reinheit, welche die Reinheit als Solches erhalten. Andere philosophische Werke haben es ebenfalls geschafft, in das allgemeine Gedankengut einzugreifen: „Ammontall“ – eine philosophische Abhandlung über die Wirksamkeit einer hegemonialen Herrschaft des Reinen; „Elheriet“ – eine Preisung der gemachten Umwelt und einer Trennung der natürlichen gemachten Umwelt von der geistigen, stets gemachten, Umwelt; „Herchien“ – eine Charakteristika der übrigen Kulturen und ihren Nutzen für die Reinheit; sowie „Felidea“ – eine Fibel welche Anstrengungen beschreibt, um an speziellen Beispielen die Moral zu erhalten. Da es sich um eine Philosophie handelt, gibt es natürlich hunderte Schriftwerke, welche ergänzen, erklären und neu strukturieren, welche allerdings alle an die Reinheit und die unerreichbare Makellosigkeit appellieren.

## Der Glaube an Tek'Wandell & die alten Prophezeiungen

Die Obsidiander gelten als eines der gläubigsten Völker von Cystaron. Ihr gesamter Staat ist ein Staat ihres Glaubens, und es ist eine starke Seltenheit einen nicht-gläubigen Obsidiander zu treffen, wo doch eines der größten Zeichen ihres Glaubens, der Lebenskristall, aus ihrer Stirn ragt. Ihre Religion ist mit dem Passionsglauben verwandt, stellt die Götter jedoch als das genaue Gegenteil dar, zumindest deren Ursprung. Streitigkeiten gibt es jedoch wenige, zwischen diesen großen Religionen, weil die Obsidiander keinen Sinn in Missionierung sehen, da sich ihr Glaube auch nur um ihr Volk dreht. So ist die Verbreitung dieser Religion auch nur unter Obsidiandern, also fast nur im Jaspidenreich zu finden. Zudem ist die Religion der Obsidiander eine der ältesten überlieferten Systeme überhaupt: Ihr Ursprung ist nahezu 8500 Jahre weit in der Vergangenheit, was schriftliche Werke im Sinne von Büchern hinfällig machte. Beobachter dieser Religion glauben oft, dass die Religion zur Passivität aufwiegelt, jedoch wird dies in keinem Schriftstück erwähnt. Glücklicherweise sind die Obsidiander aber trotzdem ein sehr ausgeglichenes Volk, welches stetig darauf wartet, dass ihre Gottheit, Tek'Wandell, wieder aufersteht und alles Böse in der Welt vernichtet, wie er auch einst die Allgeister auslöschte. Einige fanatische Religionsanhänger der Menschen bezeichnen die Religion der Obsidiander als „Denkfehler“, und behaupten Tek'Wandell wäre Lorem gewesen und die Allgeister der Obsidiander wären die Ikari gewesen.

## Die Qual der Morgenstunde

Am Anfang\* waren die Altvorderen, die Allgeister – mächtige dämonische Wesen mit nahezu grenzenloser Macht, welche oft und gerne davon gebrauch machten. Einige Erschufen Dinge, doch die meisten sind dazu Übergegangen, die Dinge der anderen zu zerstören. Die Welt lag im Sterben, da alles was existierte von vielen anderen vernichtet werden wollte, da Eifersucht und Bosheit die herausragenden Merkmale dieser Wesen waren. Kein Obsidiander konnte sich retten vor dem Bösen auf der Welt, und so gab es tausende Opfer – Landstriche hörten auf zu existieren, Tiere verhungerten auf kargen Felsen, die das Land zerrissen. Doch es gab ein Licht in der Welt, die Geburtshöhle, welche aus Kristallen bestand, welche kein Erdbeben vernichten konnte. Langsam grub es sich tiefer in die Berge, doch die Obsidiander legten es immer wieder frei und hatten einen Ort zu leben gefunden. Regolith, einer der ältesten der ersten Generation, begann in die Felsen der Geburtshöhle aufzeichnungen der Zeit zu sammeln, er fürchtete, dass bald die Welt Tod und das Leben besiegt wäre, wenn die Altvorderen mit ihrer zerstörerischen Lebensführung nicht aufhörten. Viele Obsidiander stellten sich in Schlachten den Gegnern und verstarben, die Altvorderen vernichteten die Heere der Obsidiander, ohne echten Schaden zu nehmen. Das Ende schien nah, und niemand konnte den Fall der Erde aufhalten – denn alles was existierte war ein Werk eines Altvorderen, und so dem Tode geweiht. Die Geburtshöhle alleine schien nicht erschaffen worden zu sein, daher, so fragten sich die alten Obsidiander, müssten sie nicht von den Dämonen abstammen.

„Wir sind die Diener des Kristalls, von Geburt an verpflichtet dienen wir dem Frieden und dem Erhalt der Welt“ – Spruch, welcher über den Stein der Geburtshöhle geschlagen wurde.

*\* = Hier gemeint ist der Anfang der Obsidiander, nicht der Anfang der Welt. Jedoch betrachten sich die Obsidiander als das älteste aller Völker.*

## Das erste Auftauchen des Tek'Wandell

Am Tag, an dem das Ende allen Lebens besiegt zu sein schien, tauchte dann ein Obsidiander auf, ein so genannter Tek'Wandell, welchen die Alten nicht kannten. Dieser versprach dem Unheil ein Ende zu setzen, und sein Volk zu retten und zog ohne Waffe in den Kampf. Viele bestaunten den Mut, andere verlachten ihn und schimpften ihn einen Wahnsinnigen, doch die Ersten geboten Ruhe und

segneten den Diener der Kristalle. Einige Obsidiander folgten ihm und sahen, wie er es schaffte, die Altvorderen zu besiegen, das Leben zu retten. In den großen Kämpfen gegen die Altvorderen, dienten ihr Misstrauen und ihre Missgunst untereinander dem Helden Tek'Wandell jeden der schlimmsten Dämonen einzeln zu vernichten, indem er sie in seinen Lebenskristall einfiel. Er diente seinem Kristall so sehr, dass er ein Gott unter Göttern war, sein Werk das Leben erblühen ließ. Jedoch verspürte er nach seinem letzten Kampf eine große Gefahr, welche von ihm Ausging, und so opferte sich der Held aller Helden und zerstörte mit einer riesigen Explosion seinen Lebenskristall. Doch die Altvorderen waren nicht gänzlich vernichtet – aus dem Blut des Helden wuchs langsam ein neuer Körper, welcher alle Altvorderen in sich vereinte, Lorem, der Ich-Bin-Wir, und brachte wieder den Einzug des Bösen in die Welt. Doch Tek'Wandells Versprechen war nicht vergessen, und man sagte den nächsten Generationen immer wieder die Sage von Tek'Wandell, welcher erst 4000 Jahre später seinen Namen bekam. Er würde zurückkommen und die Welt vom Bösen befreien. Es war nur eine Frage der Zeit.

Weise Obsidiander versuchten zu errechnen, wann sein Auftreten kam, indem sie den Machtgewinn von Lorem hochrechneten, und so das nächste Treffen von Tek'Wandell mit Lorem in 4000 Jahren stattfinden sollte, da dann die Macht von Lorem wieder so groß sein würde, wie zu dem Tag, als der große Held das letzte Mal auftauchte. So zählte man die Jahre und wartete.

### Der Lebenskristall

Der Lebenskristall ist das Zeichen des Glaubens der Obsidiander: Es bedeutet Leben und spirituelle Kraft. Seinen Lebenskristall heraus zu brechen ist ein unwiderrückmachbares Vergehen, welches im Kontrast zu den Lehren des Guten steht. Man soll sein Leben einsetzen und nutzen, welches einem von den Kräften des Guten gegeben wird. Als Obsidiander ist man verpflichtet, sein Leben dem Erhalt des Guten zu widmen. Ein Zeichen, dass der Lebenskristall nicht geopfert werden darf, ist der qualvolle Verfall eines Obsidianders, wenn dieser seinen Lebenskristall heraus bricht. Man darf ihn nur entfernen um bössartige Dämonen und dunkle Geister zu verbannen – ansonsten ist dies der höchste Vertrauensbruch, denn es ist der Verrat an der Geburt, der Rasse, der Religion und an Tek'Wandell, welcher seinen Lebenskristall heraus brach, um sein Volk zu retten. Zum Teil gibt es ebenfalls Ansichten, welche glauben, dass Tek'Wandell eines Tages kommen könnte, und nach einem Lebenskristall verlangen könnte. So wäre ein sinnloses Opfer des Kristalls, ein kleiner Sieg für die Mächte des Bösen.

Eine große Debatte wird über die „Entscheidung der Architekten“ geführt: Sie selbst opferten ihre Lebenskristalle um die Angriffe der Orks zurückzuschlagen, weil sie dachten, dass ihre Rasse in Gefahr ist. Von offizieller Seite wird dieses Verhalten natürlich verworfen – die Orks waren weder eine Gefahr für die Rasse, noch waren sie das „Böse“, welches man aufzuhalten gedachte. Die Architekten wurden von heiligen Dienern gefesselt, damit sie ihr eigenes Urteil (den qualvollen Zerfall) bis zum Schluss miterleben mussten. Das Volk stimmte dieser Entscheidung zu.

### Das zweite Auftauchen des Tek'Wandell

Die gläubigen Obsidiander zählten über Generationen hinweg die Jahre, die Hoffnung und der Glaube erstarkte immer mehr, und so kam dann endlich, nach 4000 Jahren des Wartens, das Jahr der Wiedergeburt des Tek'Wandell. Viele Obsidiander glaubten, dass Tek'Wandell in ihrem Körper steckte oder durch sie wirken wollte, und so zogen die sonst friedlichen Obsidiander durch die Welt und versuchten das Böse aufzuhalten. Ein leichtes Beben erschütterte allerdings die Geburtshöhle, und es konnte in diesem Jahr kein Obsidiander geboren werden. Der theokratische Führer Sonteo deutete dies als Rückstoß, dass die Obsidiander zuviel Gewalt anwendeten, und zog sich für ein Jahr auf die Berge zurück, welche dann seinen Namen tragen sollten. Er wollte in absolutem Frieden leben, und wenn nach einem Jahr, die Obsidiander noch immer Gewalt im Namen des Tek'Wandell anwendeten, so wollte er eine Spaltung der Religion in eine „friedliche“ und eine „heroische“ Richtung beginnen.

„Heldenmut stört nicht nur den Frieden, sondern zerstört ihn auch.“ – so lauteten die Worte des Sonteo.

In dem Jahr tauchte allerdings ein Mensch auf, die Geschichte dieses Menschen ist nicht bekannt, aber die Obsidiander glauben in diesem Menschen die Wiedergeburt des Tek'Wandell zu sehen. Er kämpfte gegen Dämonenfürsten, welche das Land zerstörten, und besiegte drei dieser schrecklichen Kreaturen. In diesen Menschen, welcher den Namen „Tek'Wandell“ trug, weshalb der Obsidiander der Vergangenheit ebenfalls diesen Namen zugeteilt bekam. Der Mensch starb allerdings, als einer der obersten Dämonenfürsten ihn an den Klippen (des Tek'Wandell) zu Tode quälte über mehrere Tage lang. Die Klippen endeten in spitzen Felsen, welche sich drohend aus dem peitschenden Meere erhoben. Es regnete schon seit Wochen sehr stark, und Tek'Wandell musste die rutschigen Felsen emporsteigen, während der Dämonenfürst spitze Steine auf ihn niederfallen ließ. Man sagt, dass Tek'Wandell nach einigen Tagen sich noch immer an den Steinen festhielt und noch immer nach oben kletterte, obwohl seine Knochen schon längst gebrochen waren. Einige behaupten sogar, er wäre verhungert. Von offizieller Seite waren die Tage des Kletterns ein Beweis für friedliches Handeln: Er warf keinen Stein nach oben, sondern versuchte nur den Tod durch passiven Widerstand zu verhindern. Eine große Geste, welche er für sein Volk mit dem Leben bezahlte. Seit dem zweiten Auftauchen des Tek'Wandell und der Politik des Sonteo, war das Obsidianderreich bis auf die Teilnahme an den Orkriegen, ein immer friedliches Reich. Viertausend Jahre später, soll Tek'Wandell zurückkommen – er brachte den Obsidiandern bei, jede Rasse zu achten, und keine Eitelkeiten und Arroganz den Blick auf Tek'Wandell trüben zu lassen: Er kann in jedem Wesen stecken.



## Sakrilege – der Frevel des Glaubens

Das Obsidianderreich war nach dem ersten Auftauchen des Tek'Wandell unter einem religiösen Führer geeint. Der oberste theokratische Führer stellte schon früh die ersten Sakrilege des Volkes auf- das größte dabei, dreht sich um den Lebenskristall.

1. Lebenskristall-Sakrileg: „Das Brechen des Lebenskristalls ist nur durch den Wunsch des Obsidianders (Tek'Wandell) zu erklären. Er wünscht sich eine friedliche Welt, sodass nur das wahre Böse, das elementare Grauen, als Feind angesehen werden darf. Wenn übrige Wesen nur die Träger des Bösen sind, dann gilt ihnen unser Mitgefühl, nicht unser Hass. Der Lebenskristall ist ein Geschenk, in den heiligen Geburtshöhlen empfangen darf er nicht einfach verschwendet werden – unser Leben gehört nicht uns, es gehört dem Frieden der besseren Welt der Zukunft.“ – überlieferte Aussage, in Stein gemeißelt, einer der frühesten Führer des obsidianischen Reiches.
2. Geburtshöhlen-Sakrileg: „Die Geburtshöhlen sind der heilige Ursprung unseres Volkes. Hier bekommen wir den göttlichen Funken, welcher uns als Obsidiander kennzeichnet. Wir sind der Frieden, Wir sind das Licht – als älteste Rasse werden wir die Welt anführen in unserer Suche nach Harmonie. Kein Obsidiander, welcher nicht sein Leben dem Dienste in den Geburtshöhlen verschrieben hat, darf die Geburtshöhlen betreten, wenn unser Volk nicht dem Untergang geweiht ist. So zeigte es unser aller Gott (Tek'Wandell) – er kam als wir ihn brauchten, und er wird wiederkommen, wenn unsere Zeit so weit ist. Die Geburtshöhlen und die heiligen Gebirge werden unseren Frieden nähren – so lasst sie uns verschließen. Jeder Obsidiander kommt aus den Geburtshöhlen, doch niemand wird in sie zurückkehren, wenn sie einmal verlassen worden sind, bis unser aller Gott (Tek'Wandell) dies wünscht.“ – überlieferte Aussage, in Stein über der Geburtshöhle gemeißelt, eines frühen Führers, welcher direkte Vorfahren hatte, welche Tek'Wandell sahen.
3. Heiligsprechung des Gebirges: „Unsere Ahnen kannten den Tek'Wandell, in seiner ersten Form. Sie hatten das Glück mit ihm zu sprechen und er erklärte unserem Volk den Weg des Guten. Heute müssen wir selbst das Gute finden, und es wurde gefunden: Das Gebirge, an welchem Tek'Wandell, der Erste, gegen die Altvorderen kämpfte, soll von nun an, nur mehr Gläubigen vorenthalten sein. Kein Kampf von Unbesonnenen soll das große Opfer des Ersten aufheben.“ – Interpretation des Führers nach Sonteo, welcher das zweite Sakrileg auf die Gebirge ausweitete, welche, des heutigen Glaubens nach, im zweiten Sakrileg bereits angesprochen war.
4. Sakrileg des Vormarsches: „Der Obsidiander (Tek'Wandell), zeigte, wie wir uns verhalten sollen. Wenn Gefahr in Verzug ist, dann werden uns die Mächte des Bösen im Inneren angreifen. Ein Obsidiander darf kein Leid erzeugen, er soll die Konsequenzen seines Handelns tragen, und in Notfällen wie unsere Ahnen, sich in seine Geburtshöhlen zurückziehen, wenn das Böse das Gute zu ersticken vermag. Kampf ist niemals ein Ausweg, nur ein Weg.“ – altes, wiederentdecktes Sakrileg, welches für den Rückzug der Obsidiander sorgte, und ebenfalls das erste Reich der Obsidiander zum wanken brachte.

## Das „Böse“ ist vernichtet

Die Zukunft der Obsidiander ist sehr deutlich: eine Welt voller Frieden, in welcher nie wieder ein Wesen dem anderen ein Leid zufügen wird. Kein Krieg wird mehr Wüten, keine Kämpfe, kein Raub und kein Mord. Denn all dies sind nur die Auswirkungen des „Bösen“ in der Welt, welches sich viele verschiedene Formen aneignen kann und die leeren Geister der jüngeren Rassen leicht ergreifen kann. Doch kein Wesen ist sicher vor dem Bösen, die Obsidiander haben nur den Vorteil das der Lebenskristall ihre Stirn mit dem Licht der Weisheit erleuchtet – sie werden niemals um Nahrung kämpfen, denn sie benötigen keine – und wofür braucht man dann Reichtum, wenn man keine Nahrung kaufen muss?

Eine Gesellschaft ohne Hass und Niedertracht wird entstehen, sie wird alle viertausend Jahre verbessert, bis dann das „Böse“ endgültig ausgerottet ist. Die Wesen der Welt müssen solange warten und in Frieden leben – sie müssen die Sakrilege achten, dem heiligen Führer (welcher immer von dem letzten Führer aufgezogen und gelehrt wurde) Ergebenheit beweisen und den jüngeren Rassen eine harmonische Existenz vorzeigen. Kriege für den Frieden sind zwecklos – sie führen zu dem Gegenteil: Das „Böse“ versucht mit Gewalt zu locken. Der heilige Führer soll milde und zurückhaltend über sein friedliches Volk herrschen, beschützt nur mit wenigen Soldaten, welche besonders die Geburtsstätten der Obsidiander und ihre heiligen Orte schützen, damit die Wiedergeburt von Tek'Wandell nicht gestört werden kann. Durch Nicht-Handeln (bis auf wenige Ausnahmen) wird das Leben irgendwann seine Bestimmung des Friedens erreichen. Genauere Vorstellungen sind nicht abgefasst worden, denn die Obsidiander haben leider kaum schriftliche Werke, denn sie bekommen ihre Religion bei ihrer Geburt erörtert. Die meisten Obsidiander denken ebenfalls nicht an die weit entfernte Zukunft, sondern sind fröhlich darüber, dass Tek'Wandell bereits zweimal die Welt verbessert hat, und sie nicht in den schlimmeren früheren Zeiten leben mussten.

## Das alte Verschwinden der Steinriesen

Wenn das Böse die Welt zu verderben scheint, dann sind es nur die Obsidiander, welche sich vor dem Bösen entziehen können. Tief in den Geburtshöhlen liegt das wahre Gute, welches nicht verdorben werden kann. So ließ vor hunderten von Jahren der religiöse Führer der Obsidiander die alten Steinreisen, welche sich fast über ganz Gesamt-Cystaron ausgedehnt haben, zurückkehren in die

tiefen der Geburtshöhlen. Die Welt sollte die Obsidiander nicht verderben, und besonders nicht die anderen Rassen. Doch das Verschwinden der Obsidiander und das Zerfallen der alten Steinpaläste schien für die meisten Rassen ein Zeichen des Untergangs zu sein. Chaos brach in Cystaron aus, doch die Obsidiander sahen dies als den Grund des Fliehens.

Somalith, der weise Führer, läutete dann eine lange Zeit der Muße ein, in welcher die Obsidiander die hoffnungsvolle Erwartung auf Tek'Wandell zurückerlernten. Jeder Obsidiander folgte dem Ruf. Erst nach ewigen Jahren kehrten die Obsidiander wieder.

Entdeckten die alte Welt, welche sie nur von Erzählungen kannte. Bevölkerten wieder die Stadt und errichteten die alten Mauern und Gebäude wieder. Die neue Zeit ist angebrochen, der Glaube stärker als zuvor.

Der Krieg gegen die Orks wurde damit auch als erste Prüfung angesehen und das Handeln des damaligen Führers Oriom, welcher den Krieg wegen des Auftretens von Sakrilegsbrüchen erklärte, eine der umstrittensten Entscheidungen der Religionsgeschichte.

### Die Überlieferungen

Die meisten Überlieferungen befinden sich in den Geburtshöhlen. Nur auserwählte Obsidiander haben Zutritt, jedoch werden in den ersten Jahren nach der Geburt diese Überlieferungen gelesen und studiert, sodass alle Obsidiander das Heiligste zumindest einmal gesehen haben. Über die Jahrtausende hinweg wurden viele weitere Überlieferungen in den ewigen Stein gemeißelt, welcher sich auf dem Zentralplateau der Geburtshöhlen befindet. Diese Quellen dürfen jedoch nicht abgeschrieben werden.

Weitere Quellen befinden sich auf dem arktischen Horn, wo ein religiöser Führer einst einige Zeit verbracht hatte, um mit der Welt in Einklang zu kommen. Für andere Rassen ist das Betreten des Berges unter Todesstrafe verboten.

So ist die einzige Quelle, welche alle Rassen sehen können, die Steinene Tafel des Tek'Wandell im sidianischen Tal, in der Nähe des Obsidianderwaldes. Diese Steinplatte soll von Tek'Wandell persönlich verfasst worden sein, und wurde von einigen gläubigen Obsidiandern abgeschrieben, indem man eine weitere Steinplatte angefertigt hat. Diese steht nun, riesig überragend, in der Welt und lässt die Weisheit der Obsidiander für alle Rassen sichtbar erstrahlen. Tag und Nacht brennt dort Feuer und einige Diener des Tek'Wandell versorgen dort Arme und Schwache, welche diese Dienste gerne in Kauf nehmen.

### Schamanenkulte der neuen Reiche

Der ausgeprägte Schamanenkult, welchen die Windlinge und die Waldlinge aus unterschiedlichen Motiven betreiben, ist ein von den Hauptreligionen absolut unabhängiges System, welches sich weder ausschließt, noch überlappt. Die Mondsichelinsel wird von verschiedenen Clans aus Schamanen beherrscht und geführt. Im Mittelpunkt steht der ewige Kampf zweier Mächte, welche durch das Handeln der Windlinge, bzw. der Waldlinge, beeinflusst werden. Nach alten Überlieferungen brach der nun lange erloschene Vulkan der Mondsichelinsel einst regelmäßig aus und trieb die Windlinge an den Rand der Vernichtung. Doch die guten Kräften der Natur, verkörpert als die Naturgöttin Maiya, die für das ewige Leben in der Natur steht hat sich auf gemacht dieses elementare Böse, welches im Vulkan brodelte, zu bekämpfen – die zerstörerischen Kräfte, das grauenhafte Böse – Merlos genannt.

Seid diesem Tage ist der Vulkan noch nicht wieder ausgebrochen, denn der Kampf im Vulkan geht weiter. Es begann ein ewiger Kampf, den keiner von beiden gewinnen konnte. Doch nun ihrer Göttin entrissen, mussten die Windlinge selbst die Natur pflegen, damit diese nicht zerstört wird.

Die Mondsichelkulturen haben in diesem System besondere Bedeutung, da nur sie durch ihr Handeln Einfluss auf den Kampf nehmen können. In den Städten der Menschen, wo die Natur viel ferner zu sein scheint, ist diese Religion natürlich leicht in Vergessenheit geraten – und Missionierung ist ebenfalls kein Aspekt der Religion, denn sie betrifft nur die Windlinge und Waldlinge. Waldlinge sind meist noch gläubig, doch die meisten Windlinge, welche aus den Familien der Sklaverei stammten, sind bisweilen ungläubig geworden, da ihre Religion auch keinerlei Schutz vor anderen bösen Mächten außer dem Vulkan bot.

### Maiya und Merlos – Das Gute und das Böse

Der Schamanenkult der Windlinge beruht darauf, dass es einen inneren Frieden gibt – Mesio, was wahrscheinlich aus dem alten Lingi-Dialekt stammt und so etwas wie Mesiji, also Mitte, heißt. Diese Mesio, die von der elfischen Philosophie gerne als identisch mit ihrer eigenen Reinheit angesehen wird, kann durch die Windlinge beeinflusst werden. Jeder Windling kann seine Mesio durch sein Handeln Maiya oder Merlos widmen – den guten und bösen Kräften in allen Dingen. Maiya wird hierbei durch die Natur dargestellt, Merlos durch den finsternen, schwarzen Vulkan auf der Mondsichelinsel.

Zusätzlich gibt es noch die Mesio des ganzen Volkes. Alle Windlinge entscheiden somit nicht nur für sich selbst, sondern auch für das gesamte Volk, ob das Gute oder das Böse triumphieren soll. An der Spitze dieses Volkes stehen die Schamanen, welche das Mesio des Volkes deuten können und das Volk leiten, um es aus dem Bösen zu führen. Die Schamanen sind weise Windlinge, welche sich miteinander in Familien beraten und allen Windlingen dienen sollen und helfen sollen, die Natur zu schützen.

Da das Böse für sich den zerstörenden Vulkan beansprucht und das Gute die Heilkräfte und das Erblühen der Natur, so kann man durch das Zerstören Merlos unterstützen und durch die Pflege der Natur Maiya. Beides wirkt sich immer auf das Mesio aus und entscheidet wie das Schicksal der Windlinge sein wird.

Die Windlinge sind das erwählte Volk der Maiya – während die Waldlinge das erwählte Volk des Merlos ist. Maiya sprach einst zu den Windlingen und erwählte die Schamanenfamilien und war stets in Unruhe durch die Angriffe des Merlos, welcher sich mit schwarzer Asche und brennender Glut auf die Natur stürzte. Die Insel lag oftmals am Rande der Zerstörung, doch Maiya gab nicht auf und die Windlinge verloren nicht ihren Glauben an die Natur-Göttin. So opferte sich Maiya für ihr auserwähltes Volk und begann einen schrecklichen Angriff auf den Vulkan – die Bäume sprossen aus seinem harten Felsgestein und das Gras überwucherte langsam die kargen Felsen.

Maiya nahm die Gestalt eines riesigen Windlinges an und erleuchtete in purem Bernstein und stürzte sich auf das wilde Ungetüm des Vulkans. Merlos nahm die Form eines gigantischen Monstrums aus roten Flammen an und griff Maiya an. Er versiegelte den Vulkan, damit sie nicht entkommen kann und schlug mit seiner Lava auf sie ein, welche wie Peitschenschläge durch die Luft schnitten. Das Feuer brodelte heiß und die Asche und der Rausch erstickten jedes Licht außer der dunklen Glut des Feuer speienden Berges. Doch Maiya kämpfte wacker und ließ den geschlossenen Vulkan von ihren Pflanzen ebenfalls versiegeln – sodass beide Gefangen waren – und seid dem Kämpft sie mit glitzernden Funken der Liebe gegen das Monstrum des Berges. Ihre Haut heilte sich und sie ließ Ranken im innem des Vulkans wachsen, damit sie die Glut ersticken sollen.

Dieser Kampf tobt noch bis zum heutigen Tage und nur die Auserwählten werden entscheiden, wer der beiden gleichgroßen Kräfte den Sieg davonträgt, indem sie das Mesio für das Gute oder das Böse einsetzen.

### Die Boten: Natur und Kampf

Beide dieser Urkräfte, welche das Mesio stetig bestimmen, haben Boten als Beispiele auf der Welt hinterlassen. Für Maiya steht die Natur als erschaffendes Wesen, welches sich an die Welt anschmiegt und sanft Leben spendet. Dem Gegenüber steht die weniger fassbare Ausgeburd des Kampfes – ein zerstörerisches Wesen, welches im innem aller Dinge lauert herauszukommen. So sah man auch den Vulkan – einen Berg, welcher das zerstörerische Wesen herauslässt. Wenn Windlinge sich ebenso verhalten würden, so wäre ein Leben nicht möglich: Die Welt würde verkümmern und untergehen an den Kämpfen aller Wesen gegen aller. So kann man nur durch das schützen aller Wesen, das Integrieren allen Lebens in die Gemeinde und das erretten des anschmiegsamen Friedens der äußeren Welt seinen eigenen Frieden finden. Der Kampf kann niemals durch Kampf besiegt werden, und so sollte dies auch nur in extremem Fällen geschehen. Natur und Kampf kann auch nicht zur gleichen Zeit an einem Ort existieren – so ist es eine Art Schutzmaßnahme die Natur zu pflegen, denn sie hält den Kampf ab und macht die Welt zu einem besseren und sichereren Ort.

Unter älteren Generationen und unter den Schamanen werden die Boten der Götter auch als „Ujini“ (für den Boten der Maiya) und „Fakoni“ (für den Boten des Merlos) gebraucht. Der Ursprung dieser Namen ist nicht mehr bekannt, jedoch stehen sie auch als Synonyme für etwas absolut Gutes und etwas absolut Schlechtes. „Fakoni“ wird sogar als Schimpfwort benutzt, wogegen man besonders liebe Windlingskinder als „ujinii“ bezeichnet, was wohl nicht ins Gam-Stämmige übersetzt werden kann, jedoch den Ursprung genau erkennen lässt.

Ujini und Fakoni gehören zu den äußeren Merkmalen der Götter, wohingegen das Mesio zu den inneren Merkmalen der Götter gehört, welche die Welt durchdringen und formen. Der Glaube wird entscheiden, wie die Welt in Zukunft aussieht.

### Deutungen und Wandlungen

Viele Philosophen deuteten die Einstellungen einen Kampf niemals zu führen, auch nicht gegen den Kampf, als den Urkern der Zerstörung der alten Welt der Windlinge – da sie sich nicht gegen die Sklavenhändler wehrten, waren sie dazu verdammt sich verschleppen und verkaufen zu lassen. Ihre Religion funktionierte nicht als die Lingilande sich an dem kosmopolitischen Kreislauf anschlossen – so reagierten sie mit Isolation und starker Abneigung gegen Fremde. Die meisten Rassen auf der Welt haben niemals einen Windling aus Nakijlep gesehen, sondern nur Urenkel der befreiten Windlingssklaven. Im Zusammenhang mit den anderen Religionen und Deutungen wandelte sich die Mondsichelkultur.

Heutzutage ist die Pflege der Natur ein ehernes Gesetz und sie sehen die Störung der Natur bereits als Grund an eine Hinrichtung zu vollziehen, um die Person davon abzuhalten mit ihrem Kampfeswesen das Mesio ins Verderben zu stürzen. Doch die Einheit der Schamanenfamilien ist nicht mehr gegeben. Viele Deutungsmuster kursieren und die Windlingsgemeinschaft ist nicht mehr einheitlich: Neben umweltbesessenen Schützern und einsiedlerischen Pflegern, gibt es eine immer mehr wachsende Zahl, welche der Vorstellung der Götter an sich entsagen: Maiya und Merlos wären nur die Verbildlichung zweier Lebewesen, welche ein Windling sein kann. Maiya und Merlos liegen somit in dem eigenen Mesio und existieren außerhalb des Körpers nicht. Als Beispiel dieser These gilt besonders das Wesen der Waldlinge, welche als brutal und zerstörerisch gelten und für diese Windlinge keinen Unterschied mehr zu Merlos darstellen.

Die verschiedenen Wandlungen – teils von mittlerweile verbotenen Klerikern der Menschen eingeschleppt – hat etwas zu tun mit dem Nicht-Glauben an die Götter, dem Scheitern des alten Schamanentums und der Beeinflussung durch eldrische Philosophie. Die einzige Reaktion, welche von den Schamanen dazu denkbar war, diese Einflüsse allesamt zu verbannen um die Mondsichelkultur nicht zwischen den anderen Religionen zerreiben zu lassen. Windlinge von der Mondsichelinsel gelten heutzutage als äußerst feindselig und so wandten sich die Rassen den auf dem Hauptkontinent verbliebenen Rassenmitgliedern zu. Diese sind meist aufgrund der großen Kenntnis aller religiösen Deutungen und Formen zu Atheisten geworden.

## Maiya und Merlos – die Angst und die Kraft

Die Waldlinge hingegen, haben in ihren langen qualvollen Jahren der Sklaverei eine etwas andere Interpretation der Urmächte für sich erkannt: Der Konflikt zwischen Maiya und Merlos ist kein Kampf zwischen einer guten und einer bösen Gottheit, um das Überleben der Windlinge. Es sind zwei Deutungswege für das Mesio, welche diese Gottheiten verkörpern. Maiya gilt für die Waldlinge als der Weg der Angst – man muss sich verstecken, tarnen und fliehen – Angst ist somit ein ständiger Begleiter – für die Windlinge in der Sklaverei, die seid je her unter der Sklaverei litten, ein undenkbar furchtbarer Zustand.

Merlos hingegen, ist nicht für die Flucht und den Wiederaufbau, sondern er will Stärke und Kampf. Merlos predigt die Zerstörung des Gegners und die Vernichtungen der Feinde durch Macht. Durch Training und Stärke und absolute Brutalität kann man so ein Leben ohne Angst führen, getrieben von Unruhe und Jagdinstinkt – frei wie die Tiere. Für die geflohenen Windlinge, welche zu Waldlingen wurden, die einzige Deutungslage, die sie zuließen. Ihre Herzen, so schrien die Schamanenfamilien, waren von der Bosheit zerrissen und das Mesio hätte sie gänzlich verlassen, denn selbst Merlos hätte sie verstoßen.

Doch die Geflohenen sahen ihre eigenen Körper als von der Angst vergiftet. Ihre Flügel eignen sich nur zur Flucht, ihre Stärke ist gering und ihre Größe schreckt ebenfalls nicht ab. Sie wandten sich Merlos zu um von ihm die nötige Kraft zu bekommen alle Gegner im Kampf zu besiegen. Über Generationen stützten sie ihre Flügel, verzichteten auf den Flug und trainierten hart und brutal. Nur die zähesten wurden als Rudeloberhaupt an die Spitze dieser „verkümmerten Kultur“ (Semikanesa, elfische Philosophin) gesetzt. Langsam änderte sich so ihr Körper und formte sich mehr und mehr nach dem Willen von Merlos: Größer, Stärker und Mächtiger. Die Flügel der Waldlinge sind ebenso unbrauchbar geworden, wie ihre gesamte Sprache sich langsam den knappen, tierähnlichen Befehlen zuwandte und der Wortschatz schrumpfte. Worte waren nur ein Mittel nicht zu kämpfen und damit Merlos unwürdig.

Merlos wird nur gestärkt von den blutigen Siegen, die die Waldlinge davontragen und sie verachten die „Verherrlichung der Angst“, so wie es für sie besonders die Windlinge machen. Waldlinge gehen ungern Kämpfen aus dem Weg weil sie immer noch stärker werden wollen um Merlos noch besser dienen zu können. Dafür sorgt nicht nur der Rudelführer ihrer kleinen, unter einander verfeindeten Meuten, sondern auch Schamanen des Merlos, über deren Ursprung wenig bekannt ist. Diese Schamanen haben eine grausig-machtvolle Stellung in den neuen Gemeinschaften entwickelt und setzen diese brutal gegen Rudelmitglieder durch. Genauere Informationen zu den heutigen Kulturen lassen sich kaum liefern, denn es gibt nur wenige Waldlinge, welche meist von den Dienern des Lochhost aus ihrer perfiden Ordnung „befreit“ werden und die Lingi-Sprache erlernen können.

## Wichtige Schriften der Mondsichelkulturen

In den Lingilanden ist Pergament erst nach der Befreiung von der Sklaverei durch Elderthall bekannt, weshalb die Schamanen von einst natürlich andere Überlieferungsmethoden einsetzten. Es gibt vierzehn große Bäume, welche vereinzelt den Wald auf der Mondsichelinsel überragen. Diese Bäume wurden von den Windlingen besonders gepflegt und an ihnen wurden Gerüste aufgebaut und in die Rinde die Geschichte der Maiya und ihres Volkes geschrieben. Die gesamte Rinde der riesigen Bäume ist so die lebende Geschichte der Völker. Durch eine bestimmte, heute leider in Vergessenheit geratene Methode, konnten die Windlinge mit dem Harz die Rindenlöcher dermaßen flicken, dass diese noch bis heute sichtbar sind und sogar in der Sonne strahlen.

Von diesen vierzehn Bäumen sind jedoch drei durch Waldbrände verloren gegangen und ein weiterer zerfiel durch eine schlimme Baumkrankheit. Ein weiterer der Bäume – der jüngste von allen – ist nicht voll beschrieben, denn die Mondsichelkultur wurde bei den Arbeiten an diesem Baum damals gestört durch die Menschen-Eroberer.

Heute sind die Schriften der Bäume abgeschrieben auf Pergament und werden in Nakijlep gelagert. Die heiligen Schriften heißen „Nijimanij“ – in welcher eine Sammlung von Legenden, Sagen und mystischen Gesprächen zu Maiya beschrieben werden; „Heii-i“ – ein gigantisches Epos, welches die religiösen Züge des Kampfes im Vulkan beschreibt und „Ehlminai“ – welches den mystischen Ursprung der Windlinge über tausenden von Jahren erzählt. Es existieren natürlich noch andere Bücher, doch in diesen drei Werken ist das meiste der wichtigsten Bäume zusammengefasst.

## Tal Racha & die Zeremonien der Wüste:

Der Glaube an Tal Racha ist wenig verbreitet, und umfasst ausschließlich Talverrk. Diese Religion stammt aus der Wüste und ist in Vernubis am stärksten vertreten. Der Glaube an den Urdrachen Tal Racha ist ebenfalls sehr alt, taucht jedoch nicht in der verbreiteten Vorstellung des Passionsglaubens auf. Einige datieren den Ursprung der Religion auf Zymka, die Herrschaft der Ikaril, und glauben ein Ikaril habe im Körper eines Monsters den Grundstein gelegt. Andere wiederum glauben, es wäre ein echter Drache gewesen, welcher sich in der Vorstellung der Talverrk über die Jahrhunderte zu einem bei weitem schrecklicherem Wesen kristallisierte. Anhänger des Glaubens, wenn sie überhaupt eine Meinung zu solchen uninteressanten Themen haben, meinen das Tal Racha bereits die weiten Wüsten geschaffen hatte, bevor die Altvorderen den Rest der Welt erschufen. Dieser Rest der Welt sollte durch den Fluss Kentos an die Wüste gebunden werden, jedoch hat Tal Racha den Fluss getötet. Die Religion ist in Vernubis mächtig, und so ist der oberste religiöse Führer gleichfalls Staatsoberhaupt. Trotzdem ist eine organisierte Armee nicht möglich, da Talverrk an sich Einzelgänger sind, und die Religion von ihnen Mord an anderen Kriegern verlangt, gleich auf welcher Seite diese stehen – was

natürlich keine gute Voraussetzung für eine Armee ist. Die Strukturierung erfolgt lediglich durch viel Blut und Grausamkeit, welche die Talverrk in gewisser Weise beeindruckt.

### Tal Racha - Der Beginn der Welt

Am Anfang stand Tal Racha („erhabener Basilisk“), aus seinem eigenen Zorn hervorgesprudelt, und hasste alles, was nicht da war. Er beschloss eine Welt zu schaffen, auf dass es etwas gab, welchem er seine gesamte Abscheu widmen kann, und so schuf er eine riesige Wüste, voller Monster und magischen Ungetümen. Doch Tal Racha war noch immer unzufrieden, und sah die Welt nicht als Abbild seines Zornes. Er zog sich in eine Oase zurück, und beobachtete sich selbst und genoss es sich selbst leiden zu sehen. Tal Racha erschuf sich einen Körper, um seinen Groll eine würdige Gestalt zu verleihen – es war ein riesiger geflügelter Drache, beige wie die Wüste, welcher wie ein Geier auf seinen Hinterfüßen steht. Aus seinem gewaltigen Körper strömen vierhundertsiebenunddreißig Feuer speiende Köpfe, welche allesamt mordlustig und zerstörerisch sind. Dem Gott wurde allerdings klar, dass er, um etwas zu vernichten, etwas erschaffen muss. So gebar er ihn voller Abscheu niedere Wesen – es war das gesamte Volk der Talverrk und er gebar alle Eier in einem Gelege. Er schuf für sie eine weitere Oase, weit genug entfernt, dass er nicht zu schnell alle Wesen auslöscht. Sie mussten zuerst die Wüste überleben, um das Recht zu haben, durch seine Macht zu sterben.

### Das Ende der Welt

Irgendwann kommt die unausweichliche Folge der Existenz, der Exitus der gesamten Welt, in welcher alle lebenden Wesen in einem unerbittlichen Strom aus Blut und Wut vergehen, wenn Tal Racha seine Schwingen erbeben lässt und alles verbrennt, sodass selbst der Sand der Wüste verdampft. Die schnöde Welt erleidet ein arges Ende, gleich wie sich die Talverrk verhalten. Tal Racha vernichtet die Gläubigen, die Ungläubigen, die Unbeteiligten, die Fliehenden, die Kämpfenden, die Winselnden, die Betenden und die Übrigen – es wird für niemanden Gnade geben. Wann diese Zeit kommt, können die Gläubigen nicht bestimmen, denn irgendwann wird sie ihre Gottheit lange genug gehasst haben – es geht kein Einfluss von ihrem Verhalten aus. Das einzige was den Talverrk bleibt, ist die Zeit zwischen Beginn und Vernichtung – die Zeit Indes. Diese Zeit gilt zu nutzen, um blutig zu sterben, und hierbei so viele andere wie Möglich mit in den Tod zu reißen. Der qualvolle Tod, wird nichts sein, im Vergleich zum Ende der Welt, jedoch müssen die Gefallenen ihre Existenz nach ihrem Tod bei Tal Racha fortsetzen, welcher alleine die Macht hat, die Existenz zu beenden. Die einzige Ausnahme bildet der Racha („Basilisk“), welcher gleichsam mit seinem Körper die Existenz beendet.

### Die Zeit Indes

Die Talverrk stehen nicht absolut unbeteiligt in ihrer Existenz. Sie verspüren den Wunsch die Ziele ihres Schöpfers zu verfolgen, und die Welt zu beenden, sind jedoch selten zornig, sondern werden eher als Kaltherzig bezeichnet. Es ist ihnen zwar bewusst, dass sie nicht geschont werden, jedoch halten sie dieses Verhalten für ihre Pflicht. Sie versuchen die Welt um sie herum nachzuahmen, welche ebenfalls grausam und tödlich ist. Die Ersten ihres Volkes mögen mitleidlose Bestien gewesen sein, die heutigen Generationen jedoch wissen einfach nicht, was Mitgefühl überhaupt sein soll. Durch ihre Taten und Rituale (insgesamt einige tausend, wobei die wichtigsten nachfolgend aufgelistet werden) können sie ebenfalls beeinflussen, welcher Kopf von Tal Racha sie in der Existenz nach ihrem Tod zerfetzt und tötet. Es ist zwar unmöglich seinem Schicksal zu entgehen, denn jeder der Köpfe wird so tödlich sein wie die übrigen, jedoch kann man so seine Individualität zum Ausdruck bringen. Man kann ebenfalls Tal Racha nicht töten, allerdings kann man lange durchhalten, um für sich persönlich stolz sein Leben auszuhauchen.

### Der Racha

Der oberste Führer der gläubigen Talverrk ist der Racha („Basilisk“). Der Tradition zufolge wird man dies nur durch das vergießen von viel Blut, in einem festen Handlungsrahmen. Alle Anwärter teilen sich auf in „Racheen“ („Echsenvolk“) oder Talersken („Großmeister“) und treten in einer blutigen Schlacht ohne Waffen gegeneinander an. Man kämpft, bis keiner mehr kämpfen kann. Oft überleben nur einige wenige schwer verletzte. Dieses Verfahren wiederholt sich mehrfach, und wenn es Talverrk schaffen, dieses 4mal durchzustehen, so werden sie in die Wüste geschickt, und müssen in den grausamsten Gebieten der Wüste überleben, sich voneinander und von Monstern ernähren. Ebenfalls hierbei überlebt selten ein Anwärter – falls jedoch, es der Fall ist, so hat er den Titel Rakss Trka („Kaiman der Gläubigen“). Jeweils vier hiervon kämpfen in einem Kampf, jeder gegen jeden, Gegeneinander – der Sieger, falls es einen gibt, gilt als beliebtes Ziel. Er ist der Racha, der Talverrk, welcher dem Tal Racha am Nächsten kommt. Nur zu gerne wird diese Gestalt aber getötet, und die Talverrk sind von Natur aus Einzelgänger, weshalb es eine sehr blutige Angelegenheit ist, Befehle zu erteilen. Es wunderte kaum jemanden, dass dieses Volk nicht zu Handel bereit ist.

Eine weitere Möglichkeit sich den Titel des Racha zu erbeuten, ist es, ähnlich viel Blut zu vergießen. So wurde Letztes der Wüstenheld Teroh zu dem Racha, da er die Streitmacht der Orks in der Wüste zerfleischte. Jedoch half auch Teroh niemand, als er nur einige Annus später, von einer Assasine verletzt wurde, und in den Sümpfen um Bitterfels sein Ende fand. Sein Grabmahl ist noch immer verschwunden. Man glaubt, dass man mit genug Blutvergießen selbst Tal Racha werden kann, jedoch hat dies bislang kein Talverrk gemeistert.



## Leichenfeierobservanz

Nach dem Tod eines Talverrk, wird sein Körper auf eine ganz spezielle Weise für die Begegnung mit Tal Racha vorbereitet. In Vernubis wird zu Anfang der Körper ausgeblutet – eine Tradition, welche in den Siedlungen außerhalb der Wüste oft ignoriert wird. Hierdurch soll die Zeit, in welcher der Talverrk an seinem Körper hängt verlängert werden – das Blut fließt noch. In der Zwischenzeit werden die Klauen geschärft, indem sie mit einer scharfen Klinge gefeilt werden. Um diesen Effekt zu verstärken, werden ebenfalls die Fingerknochen vom Fleisch befreit und anschließend ebenfalls zu Klauen geschärft. Der Schwanz wird mit einer Patina aus Speichel und Sand überzogen, sodass sich der Schwanz Schroff anfühlt. Mit den scharfen Krallen-Knochen und dem rauen Schwanz sind sie perfekt für ihren letzten Kampf ausgestattet. Man steckt ihnen trockenes Stroh in den Mund und zündet es an, um sie auf das Feuer vorzubereiten, und lässt sie kopfüber an der Straße baumeln. Auf diese Art und Weise können sich die verstorbenen Talverrk selbstständig von ihren Körpern lösen, wann sie sich bereit fühlen, den letzten Kampf zu schlagen. An der Straße versammeln sich selten die Familie und die Freunde, da Talverrk den Tod als Ende sehen, und es ihnen, da sie keine tieferen Bindungen zu übrigen Talverrk haben, nicht schwer fällt die Person zu vergessen. Sie sehen den Tod nicht als Schrecklich an, da so ein Teil des Schreckens bereits hinter einem liegt. Ebenfalls glauben sie nicht daran, dass der Tod etwas Persönliches hat, da das Selbst, welches stirbt, kein Selbst mehr ist. Mit diesem Gedanken ist es möglich, dass eine Stadt ausgerottet wird, jedoch keiner der darin lebenden gestorben ist. Meist werden die toten Talverrk von ihren Mördern oder wildfremden Reisenden zu der Leichenfeierobservanz getragen. Man hasst sich nicht, jedoch ist das Ende der Existenz sowieso unausweichlich – wieso es hinauszögern?

## Die vier Blutriten

Es gibt unzählige Blutriten unter den Talverrk, welche einen Talverrk den Kampf gegen den für sie auserkorenen Kopf von Tal Racha vorbereiten soll, indem er einen gegen Schmerz und Qual unempfindlicher machen soll. Man sagt, dass es für jeden Kopf eine Art Ritual gibt – besonders verbreitet sind allerdings folgende vier Blutriten, wobei man anmerken muss, dass zu diesen Riten niemand gezwungen wird, sondern dass sich die Freiwilligen hierdurch geehrt fühlen. Dadurch versteht man es besser, dass, wenn Möglich, die Rituale an der Straße durchgeführt werden.

Sssrekta'kly – der Pfahl der Tilgung. Bei diesem Blutritus werden die Talverrk an einen Pfahl gefesselt mit einer mit Dornen bespickten Kette. Anschließend beginnt man mit einer scharfen Klinge jeden Tag einige Millimeter des Talverrks abzutragen. Man beginnt hierbei mit dem Schwanz, anschließend mit den Beinen, dann dem Körper in Richtung Kopf, bis der Talverrk stirbt. Damit man als Gläubiger, welcher sich freiwillig fesseln ließ, nicht vorzeitig dahinscheidet, wird man mit Wasser und Nahrung versorgt, sowie, seid neustem, ebenfalls mit Blutungen hemmenden Mitteln bestrichen, sodass man nicht zu früh der Qual entgehen kann, da das Blut vergangen ist. Oft wird dem Wasser aus diesem Grund ebenfalls tierisches Blut hinzugemischt, da nach dem Glauben der Talverrk einen das Blut am Leben hält. Die meisten Talverrk schaffen so eine Zeitdauer über ein Annus hin, täglich ein Stück zerschnitten zu werden.

Tzzusk-azurkt – die Kammer der Waschung. Gemeint ist ein Raum, in welchem eine große Schar Talverrk gesteckt werden, welcher anschließend versiegelt wird. Die Freiwilligen bekommen dort täglich eine ausreichende Mischung aus Blut und Wasser durch einige Löcher gegossen – ansonsten ist es aber nicht gestattet die Kammer nach Beginn der „heiligen Waschung“ zu öffnen. Die freiwilligen Talverrk bekommen jedoch keine Nahrung, weshalb sie übereinander herfallen und sich Gegenseitig verspeisen. Da die Talverrk von Geburt aus Sparsam sind, teilen sie am ersten Tag mit den übrigen Talverrk, die ersten Gefallenen, da ansonsten die toten Talverrk faulen könnten und so niemand mehr von ihnen essen könnte. Der letzte Talverrk wird jedoch, wenn alle Tod sind, ebenfalls bald sein Leben aushauchen, da er am Ende keine Speisen mehr hat und nur von Wasser und Blut nicht leben kann. Meist praktizieren die Freiwilligen vor Beginn der Zeit in der Kammer eine starke Fastenzeit, sodass sie weniger attraktiv für die Tötung werden.

Yikss – das Alter der Wüste. Dieser beliebte Ritus ist zeitgleich eine Ehrung der Wüste. Hier werden Talverrk an dicken Stricken in die Wüste gespannt, und lassen sich von der Wüste ausdornen. Zeitgleich werden sie mit Salz und Kräutern gefüttert, und werden jeden Tag ein wenig an den starken Seilen, welche um ihre Hände und Füße gelegt sind, gestreckt. Nach einigen Wochen, wenn die Augen eingetrocknet und die Körperteile hart sind, werden ihre Köpfe abgeschlagen und die Körper im Sand verscharrt. Die Köpfe werden als Hausschmuck für Gläubige hoch geschätzt, und die Körper sollen selbst zu Sand werden, und so die Wüste verjüngen.

Rzuvika'sssalum – Einer für Tausende. Dieses Ritual ist so einfach durchführbar, dass einige Talverrk sie ohne Hilfe anderer durchführen können. Man bestreicht sich mit einer süßlichen Substanz, packt sich Nahrung und Trunk ein, und Hämmt seine Füße fest neben einen Ameisenhaufen. Die Wüstenameisen werden so langsam, mit den Beinen beginnend, den Talverrk auffressen. Die Hände sind hierbei frei, damit man sich ernähren kann (ebenfalls von den Ameisen, wenn die Nahrung knapp wird) und die Ameisen von dem Oberkörper fernhält, solange der restliche Körper nicht verspeist wurde. Einige bauen zuerst auch Dächer über die Ameisenhügel, sodass man nicht verdurstet, bevor es nötig ist.

## Die Reiferituale

Es gibt Rituale, welche jeder Talverrk zu seiner Jugend in Vernubis, wenn er gläubig ist, durchführt, um sich auf ein grausames Leben in einer mordlustigen Welt vorzubereiten. Zuerst gilt es, zu töten. Hierbei darf man andere Talverrk, Monster oder Tiere töten. (Ebenfalls fremde Reisende werden gerne hierfür verwendet). Anschließend badet man sich im Blut des Opfers und lässt das Blut

trocknen. Es darf nicht abgewaschen werden, denn das Blut soll einen am Ende des Lebens vor dem brennenden Feuer aus Tal Rachas Rachen schützen. Ein weiteres Ritual ist das beschmeißen der Talverrk in den Straßen. Die Jugendlichen müssen hierfür nur schnell die Hauptstraße entlanglaufen, und dabei überleben. Dies soll die Zähigkeit und die Schnelligkeit der Talverrk erhöhen. Ein weiteres Ritual soll die Jugendlichen Selbstständig machen – man lässt sie in die Wüste ziehen und dort ohne Schutz der Stadt überleben. Wenn sie es schaffen, so ehren sie dadurch gleichsam ihren Gott, da dieser ihnen die Stadt schenkte, und sie ehren ihre Ahnen, da diese es in der Wüste ohne Stadt überlebten. Nach diesen Ritualen, sollen die Jugendlichen zu Erwachsenen geworden sein – wenn sie jedoch wahre Gläubige sind, so versuchen sie noch einen Dünenwurm zu erklimmen; einen Oasenspinner zu reiten und ein Annus fern der Stadt Blut zu vergießen. Häufig treten so gläubige, junge Talverrk als Assasine in die Welt. Durch die Verehrung und die Vorbereitung auf den Kampf und den Tod, wollen sie Tal Racha ähneln und achten.

## Die Religionen der unzivilisierten Rassen

### Der Gebgestalten-Glauben der Zerber

Der Gebgestalten-Glauben der Zerber ist eine wenig verbreitete und oft müde belächelte Art des Glaubens. Ihr Ursprung ist die Zerber-Insel und die Religion ist ohne jedes Schriftstück und Institution eine sich oft wandelnde Glaubensrichtung ohne klare Grenzen. Bei den Sopross, welche ebenfalls eine Art des Gebgestalten-Glaubens ausüben, ist eine deutliche Änderung zusehen. Da allerdings nur Zerber und einige Soproide dieser Glaubensrichtung nachgehen, und es keinerlei Versuche der Missionierung gibt, gibt es keine deutliche Menge an Personen, welche dem Glauben nachzueifern. Heute glaubt man sogar, dass der Gebgestalten-Glaube nur eine Abart des Passionsglaubens ist, mit starken anarchischen, kriminellen, heidnischen und schwarzmagischen Zügen. Jeder Gläubige hat ein anderes Bild von dem Glauben und aufgrund keiner festen Meinung bieten sie sich als Opfer verschiedenster Ideologien an – so wurden sie zum Beispiel auch von den Menschen zur Zeit der sidianischen Kriege verfolgt, wurden dann von den Elfen erobert und an die Windlinge verschenkt.

### Der Ursprung

Der Ursprung des Gebgestalten-Glaubens geht mit dem Ursprung der Zerber einher. Der Legende nach waren die Zerber einst Menschen, welche in einem schlimmen Sturm an die Küste der Zerber-Insel gespült wurden, und die Insel über Generationen hinweg, nicht verlassen konnten, bis sich die Haut braun färbte, die Körper schrumpften, und die Sprache und die Religion zu einer Abart verkommen sind. Man schätzt dieses Ereignis etwa in die Zeitspanne der Existenz von Rhuan, als erste menschliche Schiffe in den Osten zogen. Es könnten sich mehrere Schiffe angeschlossen haben, und dort eine eigene, freie Kultur gegründet haben. Zu dieser Zeit waren verschiedenste Kulte und Sekten in dem Passionsglauben erschienen, welche die Zeichen der Zeit versuchten zu deuten, und eine dieser Sekten könnte es auf die fernen Inseln im See verschlagen haben. Dort gab es keinen Umbruch für die Sekten, da sich die Zeit nicht weiterentwickelte und starke Institutionen wie die Inquisition konnten die fröhlichen Fischer nicht stören – die Freiheit auf dem Meer war eine permanente Gewissheit. Dieser sektenartige Glauben verlor sich und verkam mit der Zeit, zu einer früheren Form des Gebgestalten-Glaubens. Eine Göttereinstellung von „Ich gebe, damit du mir gibst“ wurde Zentraler Bestandteil, bis sich die Vorstellungen der einzelnen Götter, welche sich zu besten Zeiten um einige hundert drehte, komplett aufgegeben wurden. Jede Familie besaß eine Reihe fast schon privater Götter, welche dazu dienten, Opfer zu empfangen und dadurch, wie aus einem Katalog, etwas zu geben. Die Anzahl der Götter wurde so schnell größer, dass bald niemand mehr wusste, wie viele es waren, und somit permanent neue Götter entstanden, alte Vergessen wurden und einige miteinander verschmolzen. Heute gibt es keine namentlichen Gebgestalten mehr, denn der Kult, der Ritus und das Opfer haben die volle Aufmerksamkeit erhalten, nicht mehr die, welchen diese Dinge dienen sollen.

### Die Gebgestalten

Aus verlässlichen Aufzeichnungen wird klar, dass es einst vier Gebgestalten gab, welche die anderen dominierten. Kliffort, die Gebgestalt des Meeres und der Seefahrt; Guf, die Gebgestalt der Fischerei und der Lebewesen des Wassers; Iop, die Gebgestalt der Winde und der Sonne; sowie Asyl, die Gebgestalt dessen, welches alles mit Leben und Tod füllt. Je nach Familie war ebenfalls die Gebgestalt des Schiffbaues sehr wichtig, denn es gab viele Fischer auf der Zerber-Insel. Doch ein Ahnenkult sorgte dafür, dass ebenfalls Familienoberhäupter nach ihrem Tod als Gebgestalt angesehen wird, denn sie fahren ins Reich der Gebgestalten und leben unter ihnen. So erhöhte sich die Anzahl ständig und andere Gebgestalten verloren sich, denn sie waren nicht von Nutzen für die Gesellschaft und schienen nie einen gehabt zu haben. Jede Gebgestalt lebt hierbei in einer anderen Welt, der Geisterwelt, und hat dort ihre Macht. Wenn sie auf den irdischen Boden kämen, würden sie ihre Macht verlieren, weshalb sie sich über Platzhalter mitteilen

müssen, die meist ihrem Wesen entsprechen. Auch die „neuen“ Gebgestalten bedienen sich tierischer oder pflanzlicher Symbole. Keine Familie hat allerdings das Verlangen, dass die Übrigen ihre Haupt-Gebgestalten ebenfalls als die Haupt-Gebgestalten ansehen: Zum einen sind die Gebgestalten dann speziell für die Familie zugeschnitten, und zum zweiten denkt man auch, dass ansonsten weniger für sein Individuum übrig bleibt. So streben die Gläubigen mit der Zeit weiter weg von den Haupt-Gebgestalten, um sich an den kleinen privaten zu erfreuen. Dieser Kult zu keinem bestimmten Gott hin, ließ die Gebgestalten immer unwichtiger werden, bis man sich kaum noch an sie erinnert.

### Die Platzhalter der Welt

Die Opferkulte wurden beliebter und erreichten einen fast künstlerischen-schauspielerischen Wert. Durch komplexe Choreographien und mannigfaltige Gebete wird mit Hilfe von Opferungen die Gunst der Gebgestalten auf sich gezogen. Oft wissen die Gläubigen zwar noch, wie die Bewegungsabläufe sind, und welches Ergebnis sie damit erhoffen, doch selten kennt man noch die Gebgestalt, welche diesen Wunsch erfüllt. Sie tut es, sobald man opfert, ohne zu fragen, sodass es gleich ist, ob man sie speziell ehrt. Ganz anders die Platzhalter der Welt, dienen sie doch als Sprechrohr der Geister- und Ahnenwelt mit der Unseren. Die Figuren zeigen fast alle Tiere, doch sind die ersten Vier in Stein geschlagen als Säulen noch heute in der Mitte der Insel zu finden: Kliffort der adlerartige Möwe; Guf die Meeresschildkröte; Iop die Dattelpalme und Asyl der beflügelte Kugelfisch. Diese Platzhalter der Welt geben aber meist die Namen, so werden sie als die Tiere und Pflanzen angesprochen, welche ihre Platzhalter in der Welt sind. Einige Platzhalter sind groß, andere klein und vielleicht in das Holz der Häuser geritzt. Das Problem ist, dass die Gebgestalten so viele Arten von Schutz und Flügen aussenden, dass man kaum weiß, in wie weit man beim anklopfen an ein Haus mit Pech belegt wird. So gibt es unzählige verschiedene Glaubensrichtungen, dass einige Leute denken Steine oder getrocknete Blätter, Fischgräten oder Tierhaare wären heilig oder Zeichen des Bösen, dass man sich damit abfand, dass sie nur gegen Leute helfen, welche ebenfalls daran Glauben. Leider gehen immer mehr Zeremonien verloren, da viele Zerber die Insel verlassen haben, um als Schauspieler und Artisten über die Welt zu ziehen.

### Die Vorstellungen der Soproiden

Die Sopross haben einen ganz anderen Einblick in den Gebgestalten-Glauben. Zum einen glauben sie daran, dass die Welt endet, sobald es keine Gebgestalten mehr gibt, was vielleicht auch aus dem Passionsglauben kommen kann, aber natürlich bedienen sich die meisten Religionen mit apokalyptischen Zeichen des Ablebens. Zum anderen glauben sie daran, dass man aus den Platzhaltern direkt Macht schöpft, also nicht nur durch sie einen gewissen Ort verzaubern kann, sondern auch bestimmte Personen, so auch sich selbst. Dadurch glauben sie Magie zu sammeln, welche aus der dunklen Geisterwelt kommt (=„dunkle Magie“), welche sich mit der hellen Magie des Körpers mischt. Es entsteht eine dunkle Mischung, weshalb man die Gebgestalten und die Dunkelheit als mächtiger ansieht, als das selbst. Des Weiteren kann man die Macht der Gebgestalten vergrößern, indem man die Platzhalter der Welt vergrößert. Es entstanden einige unpersönliche Kämpfe und einige Platzhalter ragten als Türme auf, welche heute als „filigrane Türme“ bekannt sind. Diese Platzhalter sind die dominanten, und alle Soproide, welche den Glauben noch haben, sind Anhänger dieser Gebgestalten, weshalb man sie einteilen musste: Desto länger man die Platzhalter bewacht, desto größer ist die Macht und die „Stufe“. Ein weiteres Extra, welches die Zerber nicht aufweisen, ist dass die Soproiden glauben, die Kraft könnte durch den Mund entweichen. Sie reden wenig, und verschnüren sich, auch wenn sie nicht an die Gebgestalten glauben, die Mündler. Nur beim Essen wenden sie sich ab, und nehmen die Nahrung zu sich. Aufgrund dieser Abwandlungen glauben aber einige Theologie-Forscher und Tempelexperten, dass es sich um eine gänzlich andere Religion handelt. Das Problem einer Untersuchung ist auch die unterschiedliche Sprache, sodass beide Völker nicht das gleiche Wort für „Platzhalter“ und „Gebgestalten“ gebrauchen. Wenn man einen Soproiden fragt, so wird er wohl antworten, er glaube an „Schwarze Magie“, was bereits einige fälschliche Gedanken auslöste.

### Die Wandlung durch die äußerlichen Einflüsse

Als relativ kleine Glaubensgemeinschaft war der Gebgestalten-Glauben oft im Einfluss fremder Nationen. Zur Zeit der Könige versuchten bereits eine ganze Reihe von Passionsgläubigen-Organisationen mit Hilfe von Klerikern und Mönchen den Glauben der Inselbewohner zu brechen. Es misslang, denn die Zerber ignorierten die Prediger erst, und vertrieben sie später sogar völlig und verfluchten sie mehrfach. Das Ziel des Glaubenswandels war der Versuch die Zerber-Insel in eines der neuen Königreiche aufzunehmen, doch es war gescheitert. Der Gebgestalten-Glauben wurde dadurch noch unpersönlicher, weil man nun noch mehr darauf achtete, die Gebgestalten nicht anderen aufzuzwingen. Zusätzlich wurden aber auch die Ausländischen Theorien vereinfacht und die Passionsgötter zu Gebgestalten gemacht. So glaubt man heute auch, dass die Gebgestalt Asyl und die Passionsgottheit Eysdos die gleiche Gottheit sind. Insgesamt verschlechterte sich die Lage allerdings erst, als die Zerber von sich aus, sich versuchten dem Festland anzugleichen, weshalb sie in den sidianischen Kriegen von den Elfen besetzt wurden, um „sie von der niederen Reinheit zu trennen.“ Es gerieten nun noch mehr Kulte in den Gebgestalten-Glauben, sowie die Reinheit und der Glaube, man darf nur soviel töten, wie man essen kann; Fisch wurde oft zur Erhöhung der Reinheit ausgeblutet, und es entstand ein Kastensystem, welches allerdings nicht in gegenseitiger Ehrung und der Aufgliederung der Reinheit bestand, sondern nun versuchte gewisse Platzhalter über

andere zu stellen. Tabus entstanden und sorgten für die strikte, unüberwindliche Trennung einiger Volksgruppen. Die verschiedenen Deutungen sorgten fast für die Entstehung einer Inquisition, wurden von den Elfen allerdings unterdrückt. Diese versuchten den Frieden wiederherzustellen, indem sie die größten Gebgestalten der Insel in einem Bauwerk aus Stein in der Mitte der Insel einten, sorgten dafür allerdings nur dafür, dass sich die Zerber von ihnen abwandten. Nach Beendigung der sidianischen Kriege versuchten die Elfen immer wieder die Autonomie wieder herzustellen, jedoch glaubten sie damit die ganze Insel ins Verderben zu stürzen. So übergaben sie die Herrschaft der Insel irgendwann an die Windlinge.

Die Windlinge kümmerten sich kaum um die religiösen Streitigkeiten und nutzten das Kastensystem aus, um einige angesehene Familien zu Steuereintreibern zu machen. Durch die Entstehung der Steuerlast teilten sich die Geister nochmals, und es entstanden unzählige neue Gebgestalten und Platzhalter, welche Gold und Reichtum bringen sollten. Einige Glaubensgruppen versanken in eine Welt nur für sich, und leben unter Drogen, Alkohol und Exzessen, welche ihr Leben an die Grenze des Lebbaaren setzt. Armut griff um sich, und viele Zerber verließen die Insel, weshalb viele unabhängige Glaubensrichtungen entstehen. Einen geeinten Gebgestalten-Glauben herzustellen ist mittlerweile ein Ding der Unmöglichkeit.