

Aspekte

Die Welt Samyra wurde vor vielen Jahrtausenden von übernatürlichen Wesenheiten erschaffen. Sie zu beschreiben, ist nahezu unmöglich, denn ihre Erscheinung und ihre Kräfte entziehen sich dem Vorstellungsvermögen aller Wesen, die die Welt bevölkern. Es gibt keine Worte, die sie treffend beschreiben könnten. Am ehesten sind sie als Wesen reiner, ursprünglicher Energie zu beschreiben – aber auch das würde ihnen nicht gerecht werden. Ein normaler Humanoide kann diese Entitäten mit seiner Intelligenz weder erfassen noch begreifen.

Insgesamt gibt es zehn dieser Wesen, die jeder ihren Teil zur Erschaffung der Welt beigetragen haben. Jedes dieser Wesen verkörpert durch seine Motivationen, Ziele, Grundsätze und Handlungen einen Aspekt der Welt und des Lebens der Bevölkerung. Die Wesenheiten werden daher auch als Aspekte bezeichnet. Durch die Vermischung der Vorstellungen und Ideen der zehn Aspekte während der Erschaffung der Welt prägten sie nicht nur die Landschaften Samyras, sondern auch das Verhalten und die Fähigkeiten der Bewohner. Am deutlichsten werden die Einflüsse der Aspekte vor allem in den Persönlichkeiten und Gesellschaften der intelligenten Rassen der Welt und damit in ihrem Verhalten und dem gesellschaftlichen Zusammenleben.

Obwohl die Aspekte über Kräfte verfügen, die weit über das menschliche Vorstellungsvermögen hinausgehen, sind sie nicht allmächtig oder allwissend. Sie können zwar in viele Ereignisse der Welt und bei Bedarf auch an mehreren Stellen gleichzeitig eingreifen, aber sie können Geschehenes nicht beliebig rückgängig machen, sondern nur in kleinem Maße und nur unter Einsatz erheblicher Kraft.

Für alle Taten, die sie auf der Welt vollbringen, verbrauchen sie einen Teil ihrer Energie, die sich nicht von selbst regeneriert. Obwohl sie eine Menge Energie ihr eigen nennen, sind sie darauf angewiesen, dass die Bewohner Samyras an sie (bzw. an die Götter, s.u.) glauben. Aus diesem Glauben schöpfen die Aspekte zusätzliche Energie – je stärker der Glaube einer Person, desto mehr Energie gewinnen die Aspekte daraus.

Die Aspekte können ihre Kraft einsetzen, um direkten Einfluss auf die Welt und ihre Bewohner zu nehmen. Sie könnten theoretisch im wahrsten Sinne

des Wortes Berge versetzen oder andere gravierende Veränderungen an der Welt und deren Bewohnern vornehmen. Der letzte massive Eingriff war die Errichtung der Barrieren gegen das Tote Land am Ende der Dunklen Zeit. Seitdem haben sie die Möglichkeit, derart drastischen Einfluss auszuüben, kaum noch genutzt, da sie einen Großteil der ihnen zur Verfügung stehenden Energien benötigen, um die Barrieren aufrecht zu erhalten. Die restliche Kraft nutzen sie vor allem, um die Welt zu beobachten, ihre Bewahrer mit mächtigen Fähigkeiten zu unterstützen oder neue Personen als Bewahrer auszuwählen, damit diese in ihrem Namen für Recht und Ordnung sorgen.

Obwohl die Aspekte natürlich einen wachsamen Blick auf ihre Kreation haben, sehen sie ihre Aufgabe nicht darin, die Bewohner Samyras vor allem Unglück zu schützen oder ihnen übermäßige Fürsorge zukommen zu lassen. Sie haben den Lebewesen die Fähigkeiten gegeben, mit normalen Situationen umzugehen, Wissen zu sammeln und aus Fehlern zu lernen. Sie haben damit dafür gesorgt, dass die Wesen selbst auf sich aufpassen und auf eigenen Füßen stehen können. Die Beziehung zwischen den Aspekten und der Welt ist daher eher vergleichbar mit der Beziehung zwischen Eltern und Kindern. Eltern bringen ihren Kindern alles bei, was sie zum Überleben und zum Erwachsen werden brauchen. Sie können sie aber nicht vor allem Schaden beschützen und haben auch keinen direkten Einfluss auf die endgültige Entwicklung. Die Kinder müssen eigene Erfahrungen sammeln, Rückschläge verarbeiten und daraus lernen, um sich letztlich zu eigenständigen Persönlichkeiten zu entwickeln. Ähnlich ist es beim Verhältnis zwischen den Aspekten und der Welt und ihren Bewohnern. Zu Beginn der Zeit haben die übernatürlichen Wesenheiten noch oftmals ihre schützende Hand über ihre Kreation gehalten, ihr geholfen und sie bei der Entwicklung unterstützt. Dafür haben sich die Aspekte insbesondere in früheren Zeiten immer wieder auf der Welt manifestiert, um den Bewohnern ihre Werte nahezubringen, den Glauben zu entwickeln und zu verbreiten und um gelegentlich helfend einzugreifen. Aber wie man an der Weltgeschichte sieht, war es ihnen nicht möglich, alle schlimmen Ereignisse zu verhindern. Aus diesen historischen Begebenheiten haben die Lebewesen der Welt gelernt. Die

Geschichte hat ihre Entwicklung beeinflusst und oftmals maßgeblich geprägt.

Mittlerweile ist die Welt so weit entwickelt, dass sich die Bewohner im Großen und Ganzen selbst um ihr Wohlbefinden kümmern können. Daher haben die Aspekte im Laufe der Geschichte immer weniger direkt in Ereignisse eingegriffen, sondern die Bewohner ihre Probleme selbstständig lösen lassen. Insbesondere seit dem Einsatz der Bewahrer ab dem Jahr 912 haben die Aspekte nur noch sehr selten direkt in die Geschehnisse auf der Welt eingegriffen, sondern waren überwiegend als Beobachter tätig. Wenn sie ein Einschreiten für notwendig erachteten, schickten sie seit diesem Zeitpunkt ihre Bewahrer, um die Situation zu klären. Sie erkannten recht schnell, dass diese kleine Hilfestellung normalerweise schon ausreichte, damit den Bewohnern Samyras geholfen werden konnte.

Da die Bewahrer eindeutig als Gesandte der Aspekte zu erkennen sind (s.u.), reicht ihr Einsatz aus, um bei den Bewohnern Samyras das Gefühl zu stärken, dass sich die Aspekte um die Welt kümmern. Somit sorgt jeder Einsatz der Bewahrer auch gleichzeitig für eine Stärkung des Glaubens und sichert damit den Kräftezuwachs der Aspekte.

Andere Welten

Neben der Welt Samyra, die wie beschrieben von den Aspekten erschaffen wurde und durch ihre Energie Bestand hat, gibt es noch zahllose andere Welten, die von anderen Wesenheiten erschaffen wurden oder ohne Einfluss von übernatürlichen Kreaturen entstanden.

Eine dieser Welten ist die Welt der Dämonen, zu denen im Jahr 0 Kontakt aufgenommen wurde, was letztlich zur nahezu vollständigen Vernichtung der Welt Samyra führte. Da sich dieses schicksalsschwere Ereignis nicht wiederholen soll, unterbinden die Aspekte jeden Gedanken an weitere Parallelwelten bei den Bewohnern Samyras. Daher gibt es heutzutage keinerlei Bestrebungen mehr, nach weiteren Welten zu suchen.

Aufgaben der Aspekte

Es gibt insgesamt 10 verschiedene Aspekte, die jeder eine eigene Persönlichkeit, eigene Ziele, Grundsätze und Motivationen haben. Jede dieser Wesenheiten hat ihren Teil zur Erschaffung der Welt beigetragen und hat einen entscheidenden Beitrag zur Entwicklung der Bewohner Samyras geleistet.

Druidisch: Der Wächter

Die Welt Samyra ist entstanden, indem alle Aspekte ihre Energien gebündelt und daraus die Landschaften und die Lebewesen erschaffen haben. Die Welt besteht also abstrakt ausgedrückt aus einem Konglomerat aller Aspektenergien. Damit dieses Konstrukt stabil ist und lange Zeit überdauert, ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Energien im Gleichgewicht sind.

Der druidische Aspekt ist der Wächter dieses Gleichgewichts und sorgt dafür, dass keiner der anderen Aspekte mehr Energie in die Welt fließen lässt als die anderen. Er greift also immer dann ein, wenn einer der anderen Aspekte zu viel Energie in die Welt fließen lässt und hindert ihn entweder daran oder sorgt dafür, dass die anderen Aspekte ebenfalls mehr Energie aufwenden.

Er hat während der Erschaffung der Welt auch selbst einen Teil seiner Energie beigesteuert und den Lebewesen dadurch die Fähigkeit gegeben, Neutralität zu bewahren und Konflikte sachlich und ohne den Einfluss von Emotionen zu betrachten. Er gab den Wesen damit die Fähigkeit, Kompromisse zu finden mit denen alle Beteiligten zufrieden sind.

Gemeinschaft/Wasser: Der Freund

Bei der Erschaffung der Welt war der Aspekt des Wassers vor allem dafür zuständig, die Ozeane, Flüsse und Seen entstehen zu lassen und damit einen wichtigen Teil zur Entstehung und Erhaltung des Lebens beizutragen. Er war außerdem für den Kreislauf des Wassers und damit für die offensichtlichen Wettererscheinungen, Wolken und Regen, zuständig.

Als die Welt schließlich von Lebewesen bevölkert wurde, nutzte er seine Energien, um den Geschöpfen zu zeigen, dass sie sehr viel stärker sind und viel mehr erreichen können, wenn sie zusammenarbeiten. Er ebnete damit den Weg für die Stärke und den Zusammenhalt von Gruppen und Freundschaften und letztlich auch für sämtliche gesellschaftliche Strukturen. Sollte selbst durch die Zusammenarbeit eine Aufgabe nicht gelöst werden können, brachte er den Lebewesen bei, auf die Unterstützung der Aspekte zu vertrauen. Er war also maßgeblich für die Entwicklung des Glaubens zuständig.

Als Aspekt des Wassers, das immer seinen Weg findet und sich nicht aufhalten lässt, förderte er aber auch gleichzeitig die Stärkung des Individuums und dessen Unabhängigkeit, Selbstständigkeit und Selbstvertrauen.

So widersprüchlich diese beiden Konzepte auf den ersten Blick auch scheinen mögen, sorgte der Aspekt dafür, dass sie sich durch das Verständnis von Freundschaft, Loyalität und Treue zu einer starken Einheit verbanden.

Da er nach Erschaffung der Landschaft kaum noch Energie für das Wasser investieren musste, konzentrierte er sich immer mehr auf das Bilden und

Stärken von Gemeinschaften. Sein Schwerpunkt verlagerte sich im Laufe der Zeit, so dass aus ihm nach und nach der Aspekt der Gemeinschaft und des Wassers wurde.

Handwerk/Handel: Der Konstrukteur

Bevor die Aspekte ihre Energien zur Erschaffung der Welt bündeln konnten, musste das Vorhaben zunächst geplant und entworfen werden. Diese Aufgabe wurde vom Handwerk/Handel-Aspekt übernommen. Er ist also maßgeblich für das Aussehen und die Gestaltung der Welt verantwortlich, obwohl er keine eigenen Energien in die Erschaffung der Landschaft hat fließen lassen.

Obwohl er in vielen Religionen kaum Beachtung findet, ist der Aspekt des Handwerks und des Handels von entscheidender Bedeutung für die Entwicklung der Lebewesen auf der Welt. Er gab seine Fähigkeiten zur Planung und Koordination von Vorhaben an die Geschöpfe weiter. Er zeigte ihnen, wie sie Werkzeuge benutzen konnten, um sich die Arbeit zu erleichtern. Er gab ihnen Kreativität, um sich immer neue Projekte auszudenken oder Probleme zu lösen. Er vermittelte ihnen Werte wie Fleiß, Geduld, Hartnäckigkeit und Ehrgeiz, um ihre Ziele zu erreichen.

Er lehrte sie außerdem, den Wert von Erschaffenem zu erkennen, zu bewerten und mit anderen zu vergleichen. Die Lebewesen konnten sich dadurch bewusst werden, dass sie zu etwas fähig waren, was andere nicht konnten. Mit dieser Erkenntnis konnten sie ihr Wissen, ihre Fähigkeiten oder von ihnen erschaffene Dinge anderen anbieten und beurteilen, ob sie dafür eine gleichwertige Gegenleistung erhielten. Der Aspekt legte damit nicht nur die Grundlagen für Dienstleistungen, sondern allgemein für wirtschaftliches Denken und den Handel mit Gütern und Wissen.

Herrschaft/Feuer: Der Herrscher

Durch die Energien des Aspektes des Feuers wurden während der Erschaffung der Welt die beiden Sonnen Samyras erschaffen, die täglich am Himmel stehen. Mit einem kleinen Teil seiner Energien hat der Aspekt außerdem zahlreiche Vulkane entstehen lassen.

Viel wichtiger als das Element des Feuers sind dem Aspekt allerdings seine primären Aufgaben. Er ist dafür verantwortlich, dass die Lebewesen Recht und Unrecht auseinanderhalten und Wahrheit und Lüge trennen können. Er zeigte ihnen, wie das Festlegen von Regeln und einer Hierarchie zu mehr Ordnung in ihrem Zusammenleben führen kann. Er lehrte sie, dass es in vielen Fällen von Vorteil ist, die Anweisungen eines anderen zu befolgen oder selbst Befehle zu geben, um ein Ziel schneller zu erreichen.

Er zeigte den Geschöpfen, wie sie mit ungetrübtem Urteilsvermögen angemessene Bestrafungen für einen Verstoß gegen die festgelegten Regeln fanden und so dafür sorgen konnten, dass die Gesetze befolgt

wurden. Er legte damit die Grundlage für sämtliche Rechtssysteme, die heute auf Samyra existieren.

Der Aspekt der Herrschaft und des Feuers hat den Lebewesen außerdem den Glauben gebracht. Nachdem die Wesen ein Verständnis für Hierarchien hatten, konnte er ihnen vermitteln, dass es deutlich mächtigere Kreaturen gibt, die über ihnen stehen und an die es sich zu glauben lohnt, weil sie dadurch Hilfe und Unterstützung von ihnen erhalten konnten. Er zeigte ihnen, was notwendig war, um diesen Wesen den gebührenden Respekt zu zollen und ihnen Ehre zu erweisen. Er vermittelte ihnen, dass es von entscheidender Bedeutung für den Fortbestand der Welt ist, dass diese übernatürlichen Wesen angebetet und an sie geglaubt wurde. Der Aspekt zeigt ihnen somit, wie eine Religion aufgebaut werden konnte und sorgt damit dafür, dass er und die anderen Aspekte dauerhaft mit ausreichend Energie versorgt wurden, um die Welt zu fördern und zu beschützen.

Krieg/Sturm: Der Beschützer

Das Element des Aspektes des Sturms ist die Luft. Er war bei der Erschaffung der Welt zusammen mit dem Aspekt des Wassers für den Wind, die Wolken und die Blitze zuständig.

Er ist jedoch auch der Aspekt des Krieges. Bei der Erschaffung der Lebewesen sorgte er dafür, dass sie sich nicht vor einer Auseinandersetzung mit anderen scheuten. Von ihm lernten sie, wachsam zu sein, Gefahren zu erkennen und die Bedrohung richtig einzuschätzen. Er zeigte ihnen, was es bedeutete, sich einer Herausforderung mutig und tapfer zu stellen und nicht zu verzagen. Er zeigte ihnen, wie sie mit fairen Mitteln gewinnen konnten und gab ihnen den Stolz, um ihren Sieg zu genießen.

Er zeigte ihnen aber auch, dass sich Stärkere für Schwächere einsetzen sollten, um diese zu schützen und selbstlos zu unterstützen.

Damit die Wahrscheinlichkeit eines Sieges verbessert wurde, gab er den Geschöpfen die Möglichkeit, strategisch und taktisch zu denken und so ihre Aussicht darauf, dass sie eine Auseinandersetzung gewinnen, zu erhöhen.

Leben/Erde: Der Liebende

Der Aspekt des Lebens und der Erde hat bei der Erschaffung der Welt einen wesentlichen Anteil geleistet. Er hat seine Energie genutzt, um einen Großteil der Landschaft zu formen. Auf ihn sind alle Geschöpfe der Welt zurückzuführen; er hat alle Pflanzen und Tiere erschaffen. Den größten Teil seiner Energie hat er jedoch dafür geopfert, um die humanoiden Lebewesen zu erschaffen. Je intelligenter eine neue Kreation war, desto mehr Energie musste er dafür aufbringen. Ohne ihn wäre die Welt nur leblose und unbewohnte Materie. Er gab allem Leben die Fähigkeit sich selbst zu vervielfältigen und zu vermehren, so dass er nach dem anfänglichen

Erschaffen keine weitere Energie aufwenden musste, damit die Welt weiter gedieh.

Vielmehr hat er insbesondere nach der Erschaffung der primitiven und der intelligenten Völker damit begonnen, ihnen wichtige Werte beizubringen, die für das Zusammenleben notwendig sind. Er lehrte sie die Konzepte der Freundschaft, der Partnerschaft und der Familie und damit auch der Treue. Er gab ihnen die Empfindungen von Liebe, Mitgefühl, Hingabe und Leidenschaft. Er zeigte den Wesen, wie sie sich vermehren konnten und wie sie mit Kindern umgehen mussten, damit sie sich in seinem Sinne entwickelten und gediehen.

Er brachte ihnen den friedvollen Umgang miteinander bei – nicht nur unter gleichen Wesen, sondern auch mit anderen. Er zeigte ihnen die Friedfertigkeit, Hilfsbereitschaft, Gastfreundschaft, Mildtätigkeit und Selbstlosigkeit.

Der Aspekt war sehr stolz auf seine Kreation, die weit über das hinausging, was die anderen Aspekte bei der Erschaffung der Welt geleistet haben. Er zeigte den Geschöpfen, wie sie das geschenkte Leben genießen konnten, wie sie ihr Leben feiern und sich daran berauschen konnten. So brachte er nicht nur die Freuden des sexuellen Aktes zu den Wesen, sondern auch die Ekstase und den Rausch.

Aspektenergien

Die gesamte Welt bekommt kontinuierlich Energie von den Aspekten. Der Anteil der Energie, der in die Welt gegeben wird ist nur ein minimales Bruchstück der Gesamtenergie eines Aspektes. Die Aspekte müssen sich nicht darauf konzentrieren, dass diese Energie übertragen wird. Durch die enge Verbindung zwischen den Wesenheiten und der Welt passiert dieses automatisch und dauerhaft. Die Energie wird benötigt, damit alles so funktioniert, wie es die Aspekte geplant haben. Ohne diese dauerhafte Energiezufuhr könnte kein Lebewesen leben. Die Energien aller Aspekte befinden sich normalerweise im Gleichgewicht und harmonisieren miteinander. Kommt es jedoch zu einem Ungleichgewicht, kann das verheerende Konsequenzen nach sich ziehen und dafür sorgen, dass Teile der Kreation nicht mehr funktionsfähig sind. Lebewesen werden in diesem Falle sterben oder Teile der Welt zerstört.

Jedes Lebewesen hat Energien aller Aspekte in sich. Jede dieser Energien hat eine bestimmte Aufgabe und das Wesen erhält dadurch seine Eigenschaften, Fähigkeiten und seine Persönlichkeit. Es wird also durch die Aspektenergien zu dem, was es ist. Der Körper eines Wesens dient dabei als Gefäß, das alle diese

Energien zusammenhält, bündelt und an die Stellen transportiert, wo sie benötigt werden.

Bei der Geburt eines Wesens befinden sich alle Energien im Gleichgewicht, sie sind also zu gleichen Anteilen vertreten. Durch den kontinuierlichen Energiefluss, der teilweise durch den Chaosaspekt verändert wird, wird dieses Gleichgewicht im Laufe des Lebens leicht verändert, was langfristig zur Prägung des Wesens führt. Die Anteile der Energien der unterschiedlichen Aspekte bestimmen seine Persönlichkeit, seine Intelligenz und seine Fähigkeiten. So ist ein Wesen, in dem zum Beispiel die Energien des Weisheitsaspektes etwas erhöht sind, intelligenter als andere Wesen. Eine Person, bei der beispielsweise die Kräfte des Herrschaft/Feuer-Aspektes nicht besonders ausgeprägt sind, wird es mit dem Gesetz nicht so genau nehmen. So beeinflussen die Mengen der Aspektenergien alle Eigenschaften eines Wesens.

Das Gefäß kann nur eine bestimmte Menge an Aspektenergie fassen. So führt die Steigerung der Energie eines Aspektes zwangsläufig dazu, dass die anderen Energien verringert werden. Diese überschüssige Energie wird aus dem Gefäß verdrängt. Es sind jedoch alle Energien in ausreichender Menge vorhanden. Für die Ausprägung der Eigenschaften eines Wesens reicht es, wenn es eine minimale Steigerung oder Verringerung einer Aspektenergie gibt. Solange alle Energien in ausreichender Menge vorhanden sind, ist das Wesen am Leben. Problematisch wird es, wenn durch irgendwelche Umstände, eine oder mehrere Energien so weit verdrängt werden, dass sie das Minimum, das das Wesen zum Leben benötigt, unterschreiten. Diese Methode wird vom Todesaspekt eingesetzt, um Wesen zu töten (vgl. *Tod*). Es kann aber auch durch Krankheit und Verwundung dazu kommen, dass die Energien zu weit sinken (vgl. *Tod durch Krankheit und Verwundung*).

Schamanisch: Der Dreifaltige

Bei der Erschaffung der Welt entstand zunächst die Landschaft, dann die Pflanzen, die Tiere, primitive Kulturen und schließlich die intelligenten Wesen. Während sich die anderen Aspekte immer nur auf die einzelnen Teile konzentrierten, sorgte der schamanische Aspekt dafür, dass sich alle Komponenten zu einem großen Ganzen verbunden. Er verdeutlichte ihnen, welche Bedeutung die Natur und die Tiere für Geschöpfe haben und wie man respektvoll und pfleglich mit ihnen umgeht, damit die Welt lange Bestand hat. Er zeigte den Wesen, was sie von der Natur und den Tieren lernen können. Er

stellte jedoch nicht nur die Verbindung zwischen den Wesen und der Natur sondern auch zwischen den Wesen und ihren Vorfahren her.

Er machte den Geschöpfen deutlich, wie viel Einfluss bereits geschehene Ereignisse hatten und wie sehr die Vergangenheit die Gegenwart beeinflusst. Er verdeutlichte den Wesen, was die Vergangenheit und die Ahnen alles für die Lebenden getan haben und wie dankbar sie ihren Vorfahren dafür sein müssen. Er lehrte sie, die Verstorbenen zu ehren, ihr Andenken zu bewahren, ihnen Respekt für die vollbrachten Taten zu zollen und das gesammelte Wissen der Ahnen nicht verloren gehen zu lassen

Tod/Eis: Der Friedensbringer

Schon während der Planung der Welt legten die Aspekte fest, dass sie sich im ständigen Wandel befinden und alles einem ständigen Kreislauf aus Leben und Tod unterliegen sollte. Der Aspekt des Todes und des Eises übernahm die Aufgabe, diesen Kreislauf zu gestalten und zu überwachen.

Den anderen Aspekten schwebte nur ein Kreislauf vor, aber schon während der Planung stellte der Todesaspekt fest, dass dieses nicht ausreichte.

So schuf er zunächst einen Kreislauf, der dafür sorgte, dass die Energien, die der Lebensaspektes in die Natur fließen lassen konnte, begrenzt wurden. Der Todesaspekt vermischte diese Energien mit seinen eigenen zu einer großen Einheit. Im Laufe des Zyklus verringerte er immer mehr den Anteil der Energien des Lebensaspektes und ließ seine eigenen Kräfte den Hauptanteil übernehmen. Wenn der Zeitpunkt erreicht wurde, an dem die Energien des Todesaspektes die Kräfte des Lebensaspektes völlig verdrängt hatten, verringerte er seine Energie wieder, so dass die Energie des Lebensaspektes wieder an Stärke gewinnen konnte, bis sie schließlich die einzige Energie waren, die floss. Hier begann der Kreislauf von neuem, in dem der Todesaspekt wieder eine anwachsende Menge seiner Energie in die Natur gab. Später benannten die Lebewesen diesen Zyklus als Jahreszeiten, wobei der Sommer die Zeit ist, in der die Energien des Lebensaspektes am stärksten sind. Im Winter überwiegen die Energien des Todesaspektes. Durch das ihm zugeordnete Element des Eises äußert sich dieser energetische Zustand in vielen Gebieten der Welt als Kälte.

Der Todesaspekt sorgte zudem dafür, dass das Dasein der Geschöpfe endlich war. Dafür ließ er dauerhaft ein wenig seiner Energie in alle Lebewesen der Welt fließen, was langfristig dazu führte, dass die Geschöpfe alternen und schließlich starben. Am Anbeginn der Zeit hatten die Lebewesen nur eine sehr kurze Lebenserwartung, was letztlich dazu führte, dass sie kaum Zeit hatten, sich zu entwickeln und fortzupflanzen. Da dieses nicht im Sinne der Aspekte war, entschied sich der Todesaspekt, etwas daran zu verändern und die Lebewesen nicht so schnell sterben zu lassen. So entwickelte er einen weiteren, weitaus

kürzeren Kreislauf, in dessen einem Drittel er keine Energien in die Lebewesen fließen ließ. Allerdings schränkte er für diese Zeit auch die Kräfte der anderen Aspekte ein. Dadurch, dass die Lebewesen in dieser Phase keine Energie des Todesaspektes erhielten, aber nach wie vor vom Lebensaspekt mit Kraft versorgt wurden, konnten sich die Lebewesen regenerieren und neue Kräfte sammeln. Der Todesaspekt hat auf die Einhaltung dieser Absprache ein strenges Auge und hüllt die Welt in einen Mantel seiner Energie, damit er die Aktivitäten der anderen Aspekte kontrollieren kann. Durch die Beschränkung der Energiezufuhr der anderen Aspekte konnte der Herrschaftsaspekt nicht mehr ausreichend Kraft in die Welt fließen lassen, um die Sonnen am Himmel stehen zu lassen. Er musste sie also für diese Phasen zurückziehen. Durch das fehlende Licht wurde es auf der Welt dunkel. Als Zeichen seiner Überwachung erschuf der Todesaspekt vier Monde, die abwechselnd als seine Augen dienen sollten. Durch die Energien, die durch die Himmelskörper fließt, leuchten sie schwach und geben der Welt zumindest etwas Licht. Im Laufe der Zeit wurde dieser Kreislauf von den Lebewesen als Tag und Nacht definiert.

Neben diesem kontinuierlichen Kreislauf, der letztlich immer zum Tode führte, setzte der Todesaspekt seine Kräfte ein, um Lebewesen nach dem Zufallsprinzip aus dem Leben zu nehmen, indem er ihnen eine große Menge seiner Energie zuführte. Da die Lebewesen Liebe und Freundschaft empfinden konnten, waren sie in der Regel schockiert, wenn ein anderes Lebewesen so plötzlich aus dem Leben schied. Daher brachte der Todesaspekt ihnen bei, wie sie mit diesem Verlust umgehen mussten. Er zeigte ihnen, wie sie um den Verstorbenen trauern konnten und wie sie sich von ihm verabschieden konnten. Er legte damit die Grundlage für die Bestattungsriten.

Er versuchte den Lebewesen aber auch beizubringen, dass der Tod nichts Schlimmes ist, sondern zum Leben dazugehört. Er merkte jedoch schnell, dass die meisten Lebewesen dieses nicht nachvollziehen konnten. Daher erfand er Geschichten von anderen Orten, an denen die Verstorbenen ein besseres Leben führen konnten – alles nur, um den Geschöpfen die Angst vor dem Tod zu nehmen. Aus diesen Geschichten erwuchsen die Vorstellungen der verschiedenen Nachwelten.

Der Todesaspekt brachte den Wesen außerdem bei, wie sie ihre Emotionen kontrollieren konnten, um nicht zu sehr in Trauer zu versinken. Sie nutzten diese Kenntnisse dazu, auch andere Gefühle zu kontrollieren und die Ruhe zu bewahren.

Neben diesen wichtigen Aufgaben hat der Tod/Eis-Aspekt während der Erschaffung der Welt einige Gebiete durch seinen Einfluss geprägt. Diese Orte sind entweder durch große Kälte geprägt oder sehr lebensfeindlich. So entstanden durch ihn die großen Eiswüsten und Sümpfe mit giftigen Dämpfen.

Tod

Wenn der Todesaspekt ein Wesen aus dem Leben nimmt, erreicht er dieses dadurch, dass er ihm innerhalb kürzester Zeit eine nicht unerhebliche Menge seiner Energie zukommen lässt. Da ein Lebewesen nur eine begrenzte Menge an Aspektenergie speichern kann, werden die Energien der anderen Aspekte durch die Todesenergie restlos aus ihm verdrängt. Durch das Fehlen der lebenserhaltenden Energien stirbt das Wesen.

Die verdrängten Energien sind jedoch nicht verloren, sondern verbleiben als eine Art Echo des Verstorbenen auf der Welt. Sie sind nicht sichtbar und gehen je nach Bedarf mit dem normalen Energiefluss nach und nach wieder auf die jeweiligen Aspekte über. Je nachdem, wie viel Energie die Aspekte einsetzen und wie viel sie durch den Glauben der Bevölkerung erhalten, kann es unter Umständen auch viele Jahre dauern, bis sie auf die Energien Verstorbener zurückgreifen müssen. Dass jemand anderes als die Aspekte selbst auf diese freien Energien zugreift, ist nicht möglich.

Geister und Untote

In manchen Fällen kann es passieren, dass genau im Augenblick des Todes der Chaosaspekt den Energiefluss des Todesaspektes verstärkt. Passiert dieses, werden alle Energien der anderen Aspekte sowie die überschüssige Energie des Todesaspektes aus dem Körper des Wesens verdrängt. Ist ausreichend überschüssige Todesenergie vorhanden, so dass sich alle Aspektenergien im Gleichgewicht befinden, versuchen sie sich zu einem neuen Wesen zu kombinieren, obwohl ein entsprechendes Gefäß (also ein Körper) fehlt. Es entsteht in solchen Fällen ein Wesen aus reiner Aspektenergie, das landläufig als Geist bezeichnet wird. In den meisten Fällen bündeln sich die Energien dabei so, als befänden sie sich noch in dem Gefäß, aus dem sie verdrängt wurden. Sie haben daher oftmals die Form des Verstorbenen. Bis sich die Energien gebündelt haben und sie sich manifestieren können, können mitunter auch Jahre vergehen. In manchen Fällen sind die Energien nicht im Gleichgewicht und daher eigentlich nicht in der Lage, sich zu manifestieren. Kommt es nun in der Nähe zum Tod eines anderen Wesens, kann es passieren, dass sich Teile der freigewordenen Energie mit der bereits vorhandenen freien Energie

verbinden, ins Gleichgewicht gelangen und sich daraufhin als Geist manifestieren können. Durch diese Wechselwirkung kommt es häufig an Orten, an denen viele Wesen innerhalb kurzer Zeit gestorben sind, zum vermehrten Auftreten von Geistern. Nur wenn mindestens ein Aspekt die vorhandene freie Energie eines gestorbenen Wesens gezielt einfordert und dadurch die Energien in ein Ungleichgewicht kommen, kann die Entstehung eines Geistes verhindert werden beziehungsweise eine bereits bestehende Manifestation aufgelöst werden.

In anderen Fällen wird der Energiefluss des Todesaspektes im Augenblick des Todes vom Chaosaspekt abgeschwächt. In diesen Fällen werden die anderen Aspektenergien nicht vollständig aus dem Körper verdrängt. Sie werden jedoch so stark von den Energien des Todesaspektes dominiert, dass sie nicht ausreichen, um das Lebewesen am Leben zu halten. In diesen Fällen kann es passieren, dass sich der Körper, angetrieben von den restlichen Energien, wieder erhebt und weiter auf der Welt wandelt. Die Energien benötigen nach dem enormen Eingriff des Todesaspektes eine gewisse Zeit, um sich davon zu erholen und neu zu ordnen. Daher dauert es üblicherweise eine gewisse Zeit, bis sich der Körper wieder erhebt. Die genaue Zeitspanne ist davon abhängig, wie viel Energien der anderen Aspekte noch in der Hülle vorhanden sind. Je mehr davon nicht verdrängt wurde, desto schneller werden die Energien wieder geordnet und der Körper beginnt wieder zu leben. Diese lebenden Körper werden landläufig als Untote bezeichnet.

Es ist auch auf magischem Wege möglich, Untote zu erschaffen. Dieses hat jedoch nichts mit den Aspektenergien zu tun, sondern basiert lediglich auf der magischen Belebung des energieleeren Körpers, der als eine Art Marionette vom Zauberer beziehungsweise durch die Magie kontrolliert und gelenkt wird.

Tod durch Krankheit und Verwundung

Lebewesen sterben nicht nur durch den direkten Einfluss des Todesaspektes. Neben diesem schnellen Tod gibt es auch noch den Tod durch Krankheit oder Verwundung.

Eine Erkrankung wird verursacht, wenn sich ein Erreger im Körper eines Lebewesens einnistet. Bei Erregern handelt es sich um Lebewesen, die sich entweder durch den Einfluss des Chaos-Aspektes oder durch bösartige Einflüsse (z.B. dämonische Energien) so entwickelt haben, dass sie den

Energiefluss der Aspekte blockieren. Sie sorgen dafür, dass die Energien der Aspekte nicht mehr wie gewohnt in das Lebewesen eindringen können.

Solche Erreger können auf natürlichem Wege lediglich durch die Energien des Lebensaspektes beseitigt werden. Spendet der Lebensaspekt nicht gezielt mehr Energie als normal für das befallene Wesen, wird die automatisch zugeführte Energie für die Bekämpfung des Eindringlings aufgebraucht. Dieses wiederum sorgt dafür, dass die automatisch zugeführte Energie des Todesaspektes nicht abgebaut werden kann, was schließlich zu einem Übergewicht der Todesenergie führt. Irgendwann wird die Todesenergie so stark angehäuft sein, dass sie auch die Energien der anderen Aspekte überwiegt. Sobald es zu diesem Ungleichgewicht kommt, äußert sich dieses in den Symptomen der Krankheit. Damit das Wesen wieder gesund werden kann, muss der Lebensaspekt ihm so viel Energie zukommen lassen, dass der Erreger beseitigt und anschließend auch noch die überschüssige Todesenergie abgebaut werden kann. Da der Lebensaspekt aber zum einen nur begrenzte Energien zur Verfügung hat und zum anderen auch nicht an allen Orten gleichzeitig eingreifen kann, dauert es einige Zeit, bis er sich um erkrankte Wesen kümmern kann. Beim Ausbruch großer Seuchen z.B. reicht oftmals die Energie des Aspektes nicht aus, um alle Betroffenen sofort zu unterstützen. Kann der Lebensaspekt das Wesen nicht schnell genug mit Energie versorgen, wird sich die Todesenergie langsam anhäufen und schließlich so viel werden, dass sie die Menge erreicht, die der Aspekt normalerweise einsetzen müsste, um ein Lebewesen direkt sterben zu lassen. Ist dieser Punkt erreicht, stirbt das Wesen, ohne dass der Todesaspekt dieses beeinflusst hat.

Auch eine Verwundung kann auf normalem Wege nur von den Energien des Lebensaspektes behoben werden. Das Problem einer Verwundung ist, dass sie das Gefäß für die Aspektenergien (also den Körper) zerstören. Dadurch entweichen die Energien aus dem Lebewesen. Ist die Verletzung des Gefäßes sehr groß, entweichen die Energien schneller als sie von den Aspekten zugeführt werden. Einzig durch die Energie des Lebensaspektes können diese Verletzungen auf natürliche Art und Weise wieder geheilt werden. Dieses benötigt jedoch eine gewisse Zeit, da die Energie auch gleichzeitig aufgebraucht wird, um die Todesenergie aufzuheben, die kontinuierlich an dem Lebewesen nagt. Wird der Körper also zu schnell zerstört (z.B. durch zahlreiche

Verletzungen innerhalb eines Kampfes), werden die Energien, die das Wesen am Leben halten, so schnell entweichen, dass es schließlich stirbt.

Heilung

Obwohl es den Lebewesen der Welt nicht bewusst ist, sorgt medizinische Versorgung, zum Beispiel das Anlegen von Verbänden oder das Nähen von Wunden, nicht direkt dafür, dass eine Verletzung heilt. Vielmehr werden dadurch die Öffnungen im Gefäß provisorisch geflickt, so dass die Aspektenergie nicht so schnell aus dem Verwundeten entweichen kann. Dadurch hat der Lebensaspekt deutlich mehr Zeit, die Verletzung durch Zuführen seiner Energien zu beheben.

Durch Forschung und den damit verbundenen Fortschritt haben die intelligenten Wesen der Welt nach und nach ein Verständnis dafür bekommen, wie der Körper aufgebaut ist. So wurden nicht nur die Maßnahmen durch herkömmliche Heilung deutlich verbessert, sondern auch die Möglichkeit der magischen Heilung eröffnet. Auch auf magischem Wege werden Verwundungen nicht direkt geheilt. Im Gegensatz zur Versorgung mit herkömmlichen medizinischen Mitteln basiert magische Heilung jedoch nicht darauf, die Öffnung lediglich zu verschließen, sondern die dem Körper zugrunde liegende Struktur auf magische Weise zu reproduzieren und an der Stelle einzusetzen, an der die Aspektenergien entweichen können. Durch die Energien des Lebensaspektes können diese eingefügten Strukturen mit dem Rest des Körpers verschmelzen und die Verletzungen damit dauerhaft behoben werden. Während bei der herkömmlichen Heilung zusätzliche Energie vom Lebensaspekt dafür eingesetzt werden muss, um die beschädigte oder fehlende Struktur des Gefäßes zu erzeugen oder zu ersetzen, wird dieses bei der magischen Heilung durch die Magie übernommen. Im Vergleich zur herkömmlichen Heilung muss daher bei der magischen Heilung nur ein Bruchteil der Energie eingesetzt werden, um eine Verwundung zu beheben.

Die Heilung von Krankheiten basiert sowohl auf herkömmlichem wie auch magischem Wege darauf, die Erreger zu vernichten. Auf herkömmlichem Wege wird dieses durch diverse Medikamente gemacht. Mit magischen Mitteln kann auch in diesem Falle direkter eingegriffen werden und zumindest Teile der Erreger augenblicklich beseitigt werden. Dadurch, dass sich durch die Behandlung in beiden Fällen

weniger Erreger im Körper befinden, muss deutlich weniger Energie des Lebensaspektes eingesetzt werden, um die Erreger zu vernichten, was zu einer schnelleren Erholung und Gesundheit führt.

Weisheit/Magie: Der Kreative

Der Aspekt der Weisheit ist der kreative Kopf der Wesenheiten. Er ist derjenige, der sich die Welt ausgedacht hat, bevor sie vom Handwerk/Handel-Aspekt geplant und schließlich von allen Aspekten gemeinsam erbaut wurde. Bei der Erschaffung der Landschaft war der Weisheitsaspekt bis auf die Idee nicht beteiligt. Seine große Stunde kam erst, nachdem der Lebensaspekt die ersten Lebewesen erschaffen hatte. Diesen gab der Weisheitsaspekt ihre Intelligenz – so gering sie auch war. Er gab den Geschöpfen ihre Sinne und damit die Fähigkeit, ihre Umgebung wahrzunehmen und die gewonnenen Eindrücke zu verarbeiten und darauf zu reagieren.

Bei jeder Art Lebewesen, die erschaffen wurde, ließ er eine gewisse Menge seiner Energie einfließen. Je mehr seiner Energie das Wesen erhielt, desto intelligenter wurde es. Der Lebensaspekt wagte sich mit der Zeit an immer komplexere Strukturen bei der Erschaffung der Lebewesen. Dieses sorgte auch dafür, dass sie mehr Energie der Aspekte aufnehmen konnten. Durch die Energien, die der Weisheitsaspekt dadurch einfließen lassen konnte, wurden die neuen Kreaturen immer intelligenter.

Der Weisheitsaspekt brachte ihnen bei, wie sie ihre Intelligenz nutzen konnten. Allen voran brachte er ihnen die Möglichkeit zur Kommunikation bei, indem er ihnen zunächst die Sprache brachte. Er gab ihnen damit die Fähigkeit, sich mit anderen auszutauschen, mit ihnen einen konstruktiven Disput zu führen und Probleme verbal zu lösen.

Er weckte in den intelligenten Wesen die Neugier, Neues zu entdecken und es verstehen zu wollen. Er legte damit die Grundlage für die selbstständige Entwicklung der Kreaturen, denn mit dieser Fähigkeit konnten sie neue Dinge erforschen und entwickeln.

Er sorgte dafür, dass die intelligenten Kreaturen sich selbst reflektieren, eigene Entscheidungen zu treffen und aus ihren Fehlern lernen konnten.

Damit neu gesammeltes Wissen aus dem Lern- und Forschungsprozess nicht verloren ging, brachte er den intelligenten Wesen bei, wie sie es nicht nur mit der Sprache weiterzählen, sondern mit einer Schrift auch dauerhaft für die Nachwelt festhalten konnten.

Ohne die Einflüsse des Weisheitsaspektes hätten sich die intelligenten Wesen nicht weiterentwickelt.

Im Laufe der Zeit entwickelten die Wesen die Grundlagen der Sprache und der Schrift, die der Aspekt den Lebewesen beigebracht hatte, immer weiter und passten sie ihren Bedürfnissen an. So entwickelten sich die zahlreichen Sprachen und Schriften, die heutzutage auf der Welt existieren.

Als die Geschöpfe im Laufe der Zeit lernten, die Kräfte der Welt zu nutzen und zu manipulieren, wurde dem Weisheitsaspekt die Aufgabe übertragen, diese Bestrebungen zu überwachen und bei Bedarf zu unterbinden. Diese Manipulation der Weltenenergien wurde von den Wesen als Zauberei und Magie bezeichnet. Als sich die Magie nach der Dunklen Zeit veränderte und nicht mehr auf den Aspektenergien beruhte, sondern sich der fremden, dämonischen Energie bediente, beobachtete der Weisheitsaspekt die Entwicklung genauestens. Auf sein Einwirken ist zurückzuführen, dass die Entwicklung vieler Zaubersprüche, die enorme Macht gehabt hätten, unterbunden wurde, weil er den Wesen die Fähigkeit nahm, diese Techniken zu verstehen.

Chaos: Der Unberechenbare

Im Gegensatz zu den anderen Aspekten erhält der Chaosaspekt keine Energie dadurch, dass die Bewohner Samyras an ihn glauben. Auf der anderen Seite kann der Chaosaspekt auch keine Energie direkt oder automatisch in die Welt fließen lassen.

Im Grunde hindert ihn dieser Umstand daran, überhaupt Einfluss auf die Welt zu nehmen, denn weder gewinnt er Energie noch kann er sie in irgendeiner Form einsetzen. Dennoch hat er einen Weg gefunden, sich in die Gestaltung der Welt einzumischen: Er nimmt Einfluss auf den Fluss der Energien, die von den anderen Aspekten in die Welt gegeben werden.

Der Chaosaspekt kann diese Energien verringern und sich einen Teil davon zuführen. Die auf diese Art erhaltene Energie kann er anschließend einsetzen, um die Energie, die von einem anderen Aspekt in die Welt gegeben wird, zu verstärken.

So sorgt der Chaosaspekt dafür, dass sämtliche Energien, die von den anderen Aspekten in die Welt gegeben werden, entweder verringert oder verstärkt werden. Er bedient sich dabei keines festen Musters, sondern verändert den Energiefluss mal mehr, mal weniger – völlig unvorhersehbar. Dieses sorgt dafür, dass der Einfluss entweder schwächer oder stärker ausfällt als von den Aspekten geplant. Die zugeführte Energie erzielt also grundsätzlich das vom Aspekt gewünschte Ergebnis, die Intensität ist jedoch in gewissen Grenzen zufällig.

Zunächst war den anderen Aspekten die Einmischung des Chaosaspektes ein Dorn im Auge, aber sie merkten schnell, dass sie etwas in die Welt brachte, was sie nicht eingeplant hatten: Variation und Individualität.

Durch den Einfluss des Chaosaspektes entwickelten die Lebewesen eine eigene Persönlichkeit und eigene Ansichten, die sie von anderen Wesen abgrenzten und sie zu Individuen machten. Natürlich sahen die anderen Aspekte auch, dass daraus oftmals Konflikte zwischen den Wesen entstanden. Der Nutzen des zufälligen Elements war in ihren Augen aber deutlich

größer als der Schaden, der dadurch entstand. Daher ließen sie den Chaosaspekt weiter gewähren.

Wissen um die Aspekte

In diesem und in den folgenden Kapiteln wird immer wieder beschrieben, was die Aspekte getan und entschieden haben. Dieses Wissen dient lediglich dazu, die Beweggründe der übernatürlichen Wesenheiten aufzuzeigen und die Zusammenhänge zu erklären. Den Bewohnern Samyras (und damit auch den Charakteren der Spieler) sind diese Kausalitäten nicht bekannt. Sie können nicht mit den Aspekten kommunizieren, noch ist ihnen überhaupt bewusst, dass es diese Wesenheiten gibt. Und selbst wenn dieses nicht so wäre, hätten die Aspekte keinerlei Grund, sich gegenüber den von ihnen geschaffenen Geschöpfen zu rechtfertigen.

So bleibt den Bewohnern nur der Glaube an die Götter – und manche Entscheidungen der Götter lassen sich einfach nicht erklären. Die Bewohner müssen darauf vertrauen, dass die Götter bei allem, was sie machen, ein Ziel verfolgen, auch wenn dieses von den Bewohnern der Welt nicht verstanden wird.

Entstehung des Götterglaubens

Obwohl die Welt von den Aspekten erschaffen wurde und die übernatürlichen Wesenheiten Energie dadurch erhalten, dass die Lebewesen an sie glauben, findet man in den Religionen keine direkte Anbetung der einzelnen Aspekte, sondern viele verschiedene Götter.

Jeder Aspekt hatte seinen persönlichen Anteil an der Erschaffung der Welt und der Entwicklung der Lebewesen. Um den Geschöpfen und insbesondere den intelligenten Wesen die Grundsätze und Werte der Aspekte beizubringen, haben sich die Wesenheiten vor allem in früher Zeit immer wieder auf der Welt manifestiert. Sie haben sich dafür in Form sogenannter Avatare auf der Welt gezeigt. Je nach Persönlichkeit des Aspektes und seiner Zielgruppe hat der Avatar unterschiedliche Gestalten angenommen. In der Gestalt der Avatare konnten die Aspekte direkt mit den Bewohnern der Welt kommunizieren und sie missionieren. Für die Bewohner handelte es sich immer um unterschiedliche Wesen, die ihnen unterschiedliche Geschichten erzählten und ihnen damit die Werte und Weltanschauungen beibrachten. Dass es sich bei unterschiedlichen Avataren zum Teil um denselben Aspekt handelte, war den Kreaturen nicht bewusst –

und ist es bis heute nicht. Aus dem Aussehen des Avatars und den übermittelten Werten und Erzählungen entstand schließlich der Glaube an Götter. So kam es dazu, dass es in unterschiedlichen Ländern unterschiedliche Götter gibt, die aber ähnliche Grundsätze haben.

Mit der Zeit wurden die erlernten Werte und Weltanschauungen sowie die erzählten Geschichten im Laufe von Generationen immer weiter verändert. Obwohl unterschiedliche Götter auf den gleichen Aspekt zurückzuführen sind, unterscheiden sie sich daher teilweise erheblich. Das Beigebrachte wurde von den Bewohnern Samyras unterschiedlich interpretiert und es wurden Schwerpunkte auf unterschiedliche Werte gelegt. Die von den Aspekten erzählten Geschichten, die oftmals Parabeln waren, wurden unterschiedlich ausgelegt oder beim Weitergeben an andere Personen gekürzt oder fehlerhaft erzählt. Teilweise wurden die Geschichten auch an die aktuelle Lebenssituation angepasst und etwas hinzugefügt, um so Hoffnung zu schenken, Angst zu schüren oder andere Ziele zu erreichen. So veränderten sich die Sagen und Legenden immer wieder und oftmals entstanden auch komplett neue Geschichten rund um die Avatare. Zudem spielte auch die Persönlichkeit des Erzählenden eine Rolle. Personen mit höherem Ansehen wurde mehr Beachtung geschenkt und somit auch die Erzählungen ernster genommen.

Aus der Kombination der beigebrachten Grundsätze, der Stellung in der Gesellschaft und damit verbunden auch der politischen und klerikalen Situation sowie den Sagen und Legenden erwachsen schließlich die unterschiedlichen Religionen basierend auf den Avataren, die schließlich als Götter bezeichnet wurden.

Den Bewohnern der Welt ist durchaus bewusst, dass es unterschiedliche Götter gibt, die die gleichen Grundsätze verkörpern. Das diese Götter jedoch für ein und denselben Aspekt stehen, ist ihnen nicht bewusst. Durch die unterschiedlichen Stellungen der Religionen in den Gesellschaften, den Sagen und Legenden um die Götter, die mit der Religion verbundenen Rituale und der Stellung der Gottheit innerhalb einer Religion erkennen die Bewohner keine so starke Verbindung zwischen den Göttern, dass sie dahinter nur einen Aspekt vermuten würden. Da jeder Gott jedoch in der Religion und Gesellschaft einer Bevölkerungsgruppe eine bestimmte Stellung hat und bestimmte Funktionen übernimmt, ist es für die Bewohner der Welt nur verständlich, dass sich die Grundsätze auch in Religionen anderer Regionen und Bevölkerungsgruppen finden lassen. Sie sehen jedoch nicht den Zusammenhang zwischen den Göttern und den Aspekten, sondern sind der Meinung, dass die Ähnlichkeit einzelner Götter rein zufälliger Natur ist. Selbst mit dem Erscheinen der Bewahrer, die durch ihr Zeichen eindeutig einem Aspekt zuzuordnen sind, hat sich das Denken der Bevölkerung nicht geändert.

Es ist den Bewohnern zwar bewusst, dass die Bewahrer von den Göttern geschickt wurden, für sie und auch für die Bewahrer ist das Zeichen aber nur ein allgemeingültiges Symbol für die Grundsätze, die der Bewahrer verkörpert. Dass jeder Bewahrer die Grundsätze eines Aspektes verkörpert, ist ihnen nicht bewusst und auch noch nicht in den Sinn gekommen. Es wird jedoch auch immer schwerer, bei den vielfältigen Religionen und Gottheiten einen Zusammenhang herzustellen und daraus auf die Aspekte zu schließen. Da die Verbreitung der Geschichten um die Avatare zunächst nur mündlich geschah, gab es von jeher nur wenige Aufzeichnungen über die Geburtsstunde der Religionen. Das Wenige, was einmal existierte, ist während der Dunklen Zeit vernichtet worden. Mittlerweile sind die unterschiedlichen Religionen so

alt, dass es keinerlei Aufzeichnungen mehr über deren Ursprung gibt.

Für die Aspekte ist es egal, welchen ihrer Avatare (und damit welchen Gott) die Bewohner verehren. Solange sie an ihn glauben und seine Grundwerte verbreiten und befolgen, erhält der Aspekt dadurch Energie. Somit ist es den Aspekten egal, dass die Geschichten verändert wurden, ihnen teilweise Fähigkeiten, Heldentaten und Wunder angedichtet wurden oder sie sogar als allmächtig und allwissend dargestellt werden. Für die Kraftgewinnung ist es den Aspekten gleich, unter welchem Namen sie verehrt werden oder ob sie überhaupt einen Namen erhalten haben. Wichtiger ist, dass ihre Grundsätze befolgt werden. Sie gewinnen selbst durch Personen an Energie, die nur durch ihre Sozialisation bestimmten Grundsätzen folgen, obwohl sie sich selbst als nicht gläubig bezeichnen würden.

Religionen

Entwicklung von Religionen

Nachdem die Aspekte damit begonnen hatten, den Bewohnern der Welt in den frühen Jahren ihre Werte zu lehren, stellte sich bald heraus, dass es unter ihnen einige gab, die die Geschichten besser verstanden und interpretieren konnten und denen es leichter als anderen fiel, die erlernten Grundsätze umzusetzen und einzuhalten. Diese Personen waren nicht nur so überzeugt von den Lehren der Aspekte, dass sie umherzogen und die Werte weiter vermittelten, sondern wurden auch schnell zu Vorbildern und Ratgebern. Die anderen Bewohner kamen zu ihnen, wenn sie Fragen zur Umsetzung der Grundsätze hatten. Sie holten sich bei den Wanderern Rat darüber, wie die Werte in bestimmten Situationen anzuwenden waren, ließen sich die Geschichten noch einmal erzählen und baten die umherziehenden Gläubigen, Streitigkeiten über die Auslegung der Grundsätze zu schlichten.

Dadurch, dass sich die Grundsätze der Aspekte immer weiter verbreiteten, sei es durch das Auftauchen von Avataren oder durch das Weitererzählen der Geschichten, erlangten die umherziehenden Ratgeber immer mehr an Bedeutung. Die Bewohner freuten sich, wenn ein *Gysi Weyter* („wandernder Ratgeber“), wie die umherziehenden Prediger genannt wurden, in ihr Dorf kam und ihnen Geschichten der Götter erzählte und ihre Fragen beantworten konnte. Die Bevölkerung sah die Wanderer immer mehr als

Personen an, die direkten Kontakt zu den Göttern hatten.

Da sich die Fragen oftmals wiederholten und in jedem Dorf die gleichen Erklärungen gegeben werden mussten, gingen die wandernden Ratgeber im Laufe der Zeit immer mehr dazu über, die Beantwortung der Fragen zu organisieren. Zu Beginn ihres Besuchs in einer Siedlung wurde der Besuch des *Gysi Weyter* bei der Bevölkerung verkündet. Jeder, der Interesse oder Fragen hatte, konnte sich daraufhin an einem bestimmten Ort einfinden. Hier predigte der Ratgeber zunächst in einem Monolog und erzählte Geschichten von den Göttern, erklärte, wie diese zu interpretieren waren, und wie die vermittelten Werte und Grundsätze umgesetzt werden konnten. Erst danach stand der *Gysi Weyter* für Fragen zur Verfügung, wenn diese durch seine Predigt nicht bereits beantwortet wurden. Durch dieses Vorgehen konnten die Ratgeber nicht nur deutlich mehr Personen erreichen, sondern auch viel effizienter die Grundsätze der Götter verbreiten.

Nach und nach bildeten sich um die *Gysi Weytan* Gruppen von Personen, die gar nicht genug von ihren Erzählungen und ihrem Wissen bekommen konnten. Sie reisten mit einem *Gysi Weyter* durch die Lande, lauschten seinen Geschichten und lernten, die Grundsätze der Götter strikt zu befolgen. Sie übernahmen in den Veranstaltungen des Predigers, die immer mehr Besucher anlockten, unterschiedliche Aufgaben und nahmen ihm Arbeit ab. Waren sie in den Augen des Ratgebers gut genug unterrichtet,

durften sie auch die Fragen der Gläubigen beantworten. Hielten sie sich selbst dazu in der Lage, verließen die Schüler die Gruppe und reisten selbst als *Gysi Weyter* durch die Lande und verbreiteten die Grundsätze der Aspekte.

Der Kreis der Personen, die an die Götter glaubte und sich deren Grundsätze und Werte angeeignet hatte, wuchs im Laufe der Jahre immer weiter. So kamen auch immer häufiger Personen auf die *Gysi Weytan* zu, die die Gunst der Götter für die unterschiedlichsten Dinge erbat: eine gute Ernte, Kindersegen, Regen, erfolgreiche Jagd, gerechte Urteilsfindung und vieles mehr. Zu Beginn versuchten die Wanderer, diese Wünsche mit guten Ratschlägen und dem Befolgen der Grundsätze zu befriedigen. Sie merkten jedoch recht schnell, dass sich die Bevölkerung damit nur selten zufrieden gab. So begannen die *Gysi Weytan*, sich eindrucksvollere Methoden auszudenken, um die Bittenden zufrieden zu stellen. Sie entwickelten Rituale, die der Bevölkerung vorgaukelten, dass sie die Götter anriefen und sie um ihre Unterstützung baten. Dieses Vorgehen blieb auch den Aspekten nicht verborgen. Sie beschlossen, auf die Bitten zu reagieren, denn der Aufwand, den die *Gysi Weytan* betrieben, sollte nicht ohne Belohnung bleiben. So führten die Rituale der Ratgeber – zu ihrem eigenen Erstaunen – in den meisten Fällen zum Erfolg und erfüllten die Wünsche der Bittenden. Dieses sprach sich schnell herum und verstärkte den Glauben an die Götter (und damit an die Aspekte) erheblich.

Durch die Rituale bekamen die *Gysi Weytan* plötzlich eine völlig neue Stellung in der Gesellschaft. Sie wurden nicht nur noch häufiger um Rat gebeten, sondern auch immer öfter dazu aufgefordert, die Götter um etwas zu bitten. Ihre Stellung in der Gesellschaft wurde immer wichtiger und sie mussten auch immer öfter mächtigen Personen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Obwohl die *Gysi Weytan* lediglich Ratschläge auf Basis der göttlichen Grundsätze gaben, merkten sie schnell, dass sie mit ihren Empfehlungen teilweise sehr stark in die Struktur der Gesellschaft eingreifen und die Entwicklung kontrollieren konnten. Sie gewannen dadurch nicht nur an religiöser, sondern auch an politischer Macht.

Als im Laufe der Zeit die Siedlungen immer größer wurden und sich zu Städten entwickelten, gab es für viele *Gysi Weytan* keinen Grund mehr, umherzuziehen, denn es gab so viele Gläubige an einem Ort, dass sie dauerhaft beschäftigt waren. Zudem wurde der Kreis der Schüler immer größer und eine Reise in solch großen Gruppen zunehmend schwerer zu organisieren. Daher wurden viele der Ratgeber sesshaft. Zunächst ließen sie die Gläubigen zu sich kommen und predigten regelmäßig in ihren eigenen Häusern. Diese wurden jedoch schnell zu klein, um die Menge an Personen zu fassen, die zu den Gottesdiensten kamen. Da die *Gysi Weytan*

mittlerweile eine besondere Stellung in der Gesellschaft einnahmen und von vielen mächtigen und wohlhabenden Personen unterstützt wurden, war es für die Ratgeber recht leicht, insbesondere finanzielle Hilfe für den Bau religiöser Gebäude zu erhalten. Hier hatten sie ausreichend Platz für die Besucher der Gottesdienste sowie für Unterkünfte für sich und die Schüler.

Je nach Größe des neu erbauten Tempels wurde dieser von teilweise zahlreichen Personen dauerhaft bewohnt. Dieses Zusammenleben funktionierte jedoch nicht ohne bestimmte Regeln und die Verteilung von Aufgaben. So ergab sich fast von selbst aus dem Lehrer-Schüler-Verhältnis eine hierarchische Struktur unter den Bewohnern der Tempel. Zur Unterstützung dieser Hierarchie wurde auch die Ausbildung der Schüler immer mehr strukturiert, damit die *Gysi Weytan* effizienter Nachfolger anlernen konnten. Je weiter fortgeschritten die Ausbildung eines Schülers war, desto höher stand er in der Hierarchie und konnte ungeliebte Aufgaben an weniger fortgeschrittene Schüler abgeben. War die Ausbildung abgeschlossen und der Schüler zu einem *Gysi Weytan* geworden, hing es von seinem Dienstalber ab, wie hoch er in der Hierarchie stand. Dieses System hat sich bis heute kaum geändert.

Im Laufe der Zeit entwickelte sich aus der Bezeichnung der *Gysi Weytan* durch Vermischung und Veränderung der Sprachen der Begriff der Geweihten. Man versteht darunter streng gläubige Anhänger einer Gottheit oder einer Gruppe von Göttern, die sich strikt an die Grundsätze des Glaubens und der Religion halten und als Repräsentanten der Götter in der Gesellschaft auftreten. Auch wenn die Grundsätze einer Glaubensrichtung ursprünglich von den Aspekten gelehrt wurden, ist deren Auslegung von Land zu Land und von Religion zu Religion teilweise stark unterschiedlich (vgl. *Entstehung des Götterglaubens*). In selteneren Fällen werden auch nur Teile eines Aspektes verehrt.

Zum Geweihten wird man nicht auserwählt, sondern man entscheidet sich freiwillig für dieses Leben, indem man sich bei den Glaubenseinrichtungen in die Ausbildung begibt. Hier muss der Schüler eine oftmals streng geregelte Ausbildung durchlaufen und zahlreiche Prüfungen ablegen. Besteht der Schüler alle Aufgaben, die ihm auferlegt werden, wird er schließlich geweiht. Mit dieser Weihe wird er in den Kreis des Klerus aufgenommen, nimmt anschließend seinen Platz in der Hierarchie ein und verschreibt sich vollständig den Grundsätzen des Glaubens. Verstöße gegen diese Gebote werden häufig von Vorgesetzten mit harten Strafen geahndet. Die Weihe hat jedoch noch einen weiteren Effekt, der nicht nach außen hin sichtbar ist: Sie kennzeichnet den Schüler auch für den Aspekt, in dessen Namen er geweiht wurde, als Angehöriger des Klerus.

Geweihte können auch heute noch durch Rituale auf die Unterstützung der Aspekte zählen und mit ihrer Hilfe sogenannte Wundertaten bewirken. Theoretisch könnten diese Effekte auch von jeder anderen Person erzielt werden, auch wenn sie nicht zu den Geweihten zählt. Die religiösen Institutionen achten jedoch genauestens darauf, dass das Wissen über die genaue Durchführung eines Rituals oder das Wirken einer Wundertat nicht an Außenstehende getragen wird. Obwohl dieses vor allem gemacht wird, damit der Klerus seine dadurch gewonnene Sonderstellung und damit verbundene Macht behält, werden sie dabei von den Aspekten unterstützt. Sollten die Rituale und Wundertaten allen Personen zugänglich sein, würden die Aspekte nicht mehr alle Bitten erfüllen können. Daher reagieren sie nur auf Anfragen von Personen, die offiziell zum Kreis der Geweihten gehören und durch die Ausbildung und die damit verbundenen Prüfungen bewiesen haben, dass sie sich an die Grundsätze des Aspektes halten.

Heute gibt es in fast allen Ländern der Welt Staatsreligionen, die von den Geweihten vertreten und durchgesetzt werden. Im Rahmen dieser Institutionen ist festgelegt, wie die Götter heißen, die verehrt werden, welche Geschichten es über sie gibt, wie und wann festgelegte Rituale durchgeführt werden und wie die Ausbildung eines Schülers abläuft. Um ihre Stellung in der Gesellschaft zu stärken und den Glauben regelmäßig wieder in den Mittelpunkt zu rücken, haben die Staatsreligionen außerdem im Laufe der Zeit zahlreiche religiöse Feiertage festgelegt.

Die Einrichtungen und Personen der Staatsreligionen genießen in den meisten Ländern einen enorm hohen Stellenwert. Wie schon zu Beginn der Religionsentwicklung beraten die Geweihten oftmals auch mächtige oder wohlhabende Personen und haben durch ihren Einfluss erhebliche politische und wirtschaftliche Macht.

Die Aspekte waren zunächst skeptisch, ob es in ihrem Sinne ist, dass die Geweihten so weitreichende Macht erhalten. Sie mussten allerdings feststellen, dass nahezu alle Geweihten so stark nach den Grundsätzen wenigstens eines Aspektes lebten und handelten, dass sie ihre Stellung nicht zu ihren Gunsten ausnutzten, sondern Ratschläge lediglich auf Basis der Grundsätze gaben. Zudem sorgte eine höhere gesellschaftliche Stellung dafür, dass die religiösen Grundsätze bei der Bevölkerung besser befolgt wurden und der Glaube dadurch deutlich gestärkt wurde. So ließen die Aspekte die Entwicklung zu. Verstößt ein Geweihter jedoch gegen die Grundsätze des Aspektes, dem er geweiht ist, um daraus einen persönlichen Vorteil zu ziehen, wird das übernatürliche Wesen ihm seine Gunst entziehen. Der Geweihte verliert dadurch die privilegierte Stellung beim Aspekt, das heißt, er kann keine Rituale oder Wundertaten mehr vollbringen. Nur weil ein Geweihter die Gunst des Aspektes

verloren hat, heißt das aber noch lange nicht, dass er sein klerikales Amt verliert. Es kann nach Verlust der Gunst noch lange dauern, bis festgestellt wird, dass der Geweihte verstoßen wurde.

In den meisten Religionen werden die Geweihten unabhängig von ihrer Stellung in der klerikalen Hierarchie als Priester bezeichnet.

Geweihte, die den Grundsätzen des druidischen oder schamanischen Aspektes folgen, werden hingegen als Druiden bzw. Schamanen bezeichnet.

Götterglaube

In fast allen Ländern besteht die Staatsreligion aus einer Kombination verschiedener Götter und dem Glauben an diese. Obwohl sich im Laufe der Zeit zahlreiche unterschiedliche Götter entwickelt haben, basieren sie doch alle auf den Aspekten. Daher ist es naheliegend, dass Götter des gleichen Aspektes innerhalb der verschiedenen Religionen und Länder ähnliche Bedeutungen haben und gleiche Grundsätze verkörpern. Daraus resultierend übernehmen auch die Geweihten der Götter innerhalb der Religionen und der Gesellschaften ähnliche Aufgaben und vertreten ähnliche Ansichten.

Gemeinschaft/Wasser

Götter der Gemeinschaft stehen für die Stärke und den Zusammenhalt der einzelnen Individuen. Sie stehen aber auch für das Wasser, das nach einfachen Gesichtspunkten aus einer Einheit von vielen Tropfen besteht.

Durch diese Zweiteilung findet man Anhänger dieser Glaubensrichtung in unterschiedlichen Gruppierungen. Viele Seefahrer, egal ob sie kriegerisch ausgerichtet sind oder den Seeweg zum Handel mit anderen Ländern nutzen, glauben an Meereshgötter, deren Willkür sie ausgesetzt sind, um sicher von einem Ort zum anderen zu gelangen. Zudem kann man auf einem Schiff nur bestehen, wenn man als Gemeinschaft zusammen mit den anderen Mitgliedern der Mannschaft an einem Strang zieht und mit ihnen zusammenarbeitet.

Man findet die Anhänger dieses Aspektes ebenfalls in Gruppen von Kämpfern, oftmals in den Reihen zahlreicher Söldner, die geschlossen als Einheit in den Kampf ziehen und sich gegenseitig Mut und Unterstützung geben. Alleine würden sie nur im absoluten Notfall handeln, auch außerhalb eines Kampfes.

Das Wasser findet immer einen Weg durch nahezu jede Materie, und so gibt es bei allen Gläubigen eine wichtige Gemeinsamkeit. Sie lieben ihre Freiheit und würden sich bedingungslos dafür einsetzen. Bei manchen bezieht sich dieses nur auf die eigene Unabhängigkeit. Viele Anhänger einer Gemeinschaftsgottheit breiten diesen Grundsatz

jedoch auf generelle Situationen aus und würden sich immer für die Freiheit (eines Landes, einer Person etc.) einsetzen.

Da sie ihre Ungebundenheit lieben, ist für sie nichts schlimmer, als gefangen genommen zu werden. Sie würden lieber sterben, als nur einen Augenblick ihrer Freiheit beraubt zu sein. Sie werden dieses Schicksal jedoch auch niemand anderem zumuten. Viele dieser Söldner und Seefahrer sind daher als grausam verschrien, weil sie ihre Gegner eher töten, als sie gefangen zu nehmen.

Eine starke Gemeinschaft funktioniert nur, wenn sich jeder auf den anderen verlassen kann und wenn Absprachen eingehalten werden. So halten die Anhänger dieses Aspektes große Stücke auf Verlässlichkeit sowie Vertrags- und Worttreue. Verräter, Deserteure oder andere Vertragsbrecher sind ihnen zuwider und dürfen keine Gnade von ihnen erwarten.

Die starke Verbundenheit zum Wasser zeigt sich bei Anhängern des Aspektes auch in ihrem Verhalten. Wasser kann die unterschiedlichsten Formen annehmen, vom seichten Bächlein bis hin zur reißenden Sturmflut. Gläubige einer Gemeinschafts- bzw. Wassergottheit lassen sich wie das Wasser nicht zügeln und leben alle ihre Emotionen hemmungslos aus.

Geweihte dieses Aspektes kann man eigentlich immer nur in Gruppen antreffen, wobei es nicht zwingend erforderlich ist, dass alle Mitglieder ebenfalls Geweihte sind. Sie fühlen sich in der Gemeinschaft jeglicher Begleiter wohl.

Ihre Aufgaben in der Gesellschaft sind recht vielfältig, konzentrieren sich aber oftmals auf den Wasser aspekt. Die Dienste für die Gemeinschaft übernehmen in den meisten Religionen eher die Priester einer Lebensgottheit. Sollte eine solche nicht vorhanden sein, kümmern sich Gemeinschaftspriester um diesen Aufgabenbereich. Sie fühlen sich der Gemeinschaft verpflichtet und sehen es als ihre Aufgabe, Personen zu unterstützen, denen es schlechter als ihnen geht.

Geweihte dieser Glaubensrichtung sind dafür zuständig, Schiffe zu segnen, Regen zu erbitten, Stürme auf See zu mildern oder um einen reichhaltigen Fischfang zu bitten. Auch wenn sie letzteres machen, würden Priester dieser Gottheiten niemals selber Fisch oder Meeresfrüchte essen oder eine Meereskreatur töten.

Mehr als die meisten normalen Anhänger dieses Aspektes fühlen sich die Priester dem Wasser hingezogen. Sie reisen wann immer es geht auf dem Seeweg oder zumindest in der Nähe von Wasser, selbst wenn sie dadurch eventuell länger unterwegs sein sollten.

Tempel von Gemeinschafts- und Wassergottheiten findet man üblicherweise in der Nähe von Wasser. Wenn es die Umgebung zulässt, werden sie oft direkt auf dem Wasser gebaut, entweder als schwimmende

Konstruktion oder auf Pfählen. Befinden sie sich in der Nähe eines Flusses, werden sie so gebaut, dass das Gewässer durch den Tempelbereich fließt. Zur Not werden die Wasserläufe dafür auch umgelenkt, wenn es die Umgebung nicht anders zulässt. Befinden sich die Tempel nicht in Wassernähe, sind sie in der Regel immer so angelegt, dass es innerhalb des Tempelbereichs trotzdem eine Menge Wasser gibt, indem künstliche Wasserläufe und Seen angelegt werden.

Pantheons

In vielen Staatsreligionen werden die Götter nicht einzeln verehrt, sondern als Pantheon. Innerhalb des Pantheons gibt es in der Regel eine Hierarchie unter den Göttern, die durch Sagen und Legenden gestützt wird. Oftmals erzählen diese Geschichten von familiären Banden zwischen den einzelnen Göttern, beispielsweise einer Eltern-Kind-Beziehung oder einem Geschwisterverhältnis. In vielen Religionen gibt es auch Liebesbeziehungen zwischen Göttern, aus denen dann weitere Götter als Kinder entspringen.

Gläubige eines Pantheons versuchen, die Grundsätze aller Götter des Pantheons zu befolgen, wobei offiziell die Grundsätze des Gottes auf der höchsten Hierarchiestufe die größte Bedeutung haben. In der Regel bedeutet dieses jedoch in der Praxis meistens, dass sich die Gläubigen zu einem Gott und seinen Grundsätzen besonders hingezogen fühlen und nur durch ihre Sozialisation auch Teile der anderen Aspektgrundsätze befolgen.

Die Priester sind auch in diesen Gemeinschaften immer nur einem Aspekt geweiht. Sie befolgen jedoch die Grundsätze aller Götter des Pantheons. Nach außen hin gibt es aber eine Aufgabenteilung der Priester eines Pantheons, so dass jeder Geweihte nur die Aufgaben erfüllt, die seiner Gottheit zugeordnet werden.

Handwerk/Handel

Götter dieses Aspektes sind die Schutzpatrone der Händler und Handwerker der Welt. Sie stehen für alle die Dinge, die einen guten Handwerker und Händler ausmachen: Kreativität, Fleiß, Eigenverantwortlichkeit und Geduld. Sie verkörpern außerdem Hartnäckigkeit und Ehrgeiz.

Anhänger dieser Glaubensrichtung versuchen mit ihren Arbeiten den größtmöglichen Profit aus einem Geschäft herauszuschlagen, verabscheuen zugleich jedoch übermäßige Habgier. Sie werden ihre Kunden zwar für jede geleistete Arbeit zur Kasse bitten und

nicht ohne Bezahlung arbeiten, sie werden ihre Geschäftspartner jedoch nicht übervorteilen und damit versuchen, ohne Rücksicht auf Verluste an Reichtum zu gelangen. Vielmehr werden sie darauf bedacht sein, den besten Preis für ihre Leistungen zu bekommen, den Auftrag nach den Wünschen des Kunden und zu seiner Zufriedenheit zu erfüllen. Sie kennen ihre Fähigkeiten und wissen, welche Entlohnung dafür angebracht ist.

Sie können auch die Leistungen anderer neidlos anerkennen und ihnen dafür den nötigen Respekt zollen. Sie würden sich daher niemals dazu herablassen, etwas von jemand anderem Geschaffenes zu zerstören. Außerdem ist es für sie selbstverständlich, dass andere Personen für geleistete Arbeit entlohnt werden. Ein gläubiger Anhänger dieser Gottheiten würde selbst einen Sklaven für seine Arbeit angemessen entlohnen, genauso wie er für jede Dienst- und Hilfeleistungen bezahlt, selbst wenn der Helfer dieses eigentlich nicht möchte.

Geweihte dieses Aspektes sind vor allem zuständig für die Segnung von Handwerksarbeiten und für die Weihe von Gebäuden. Sie werden außerdem oftmals zurate gezogen, wenn ein wichtiger Handelsvertrag unterzeichnet werden soll. In diesem Falle fungieren sie als rechtlicher Beistand und überwachen, ob alle Klauseln rechtmäßig sind und sich keine versteckten Fallen im Vertrag befinden.

Priester einer Handwerk/Handels-Gottheit sind meistens selber Handwerker oder Händler und widmen sich voll und ganz dieser Passion. Sie versinken in ihrer Arbeit und finden dort ihre Erleuchtung.

Die Tempel gleichen fast immer riesigen Handwerksbetrieben mit angeschlossenem Verkaufsbereich, was in einigen Ländern dazu führt, dass sich selbstständige Handwerker und Händler gezwungen sehen, sich der Glaubensrichtung anzuschließen, weil sie alleine nicht gegen die wirtschaftliche Macht des Tempels bestehen können. Viele kämpferische Anhänger und auch die Priester nutzen ausschließlich ihre Werkzeuge, um sich bei einem Angriff zur Wehr zu setzen. Sie werden jedoch in den meisten Fällen eher versuchen, sich aus Kämpfen herauszuhalten und aufkommende Probleme mit Raffinesse, Kreativität und Einfallsreichtum zu lösen.

Vielerorts haben sich auch die eher diebischen und listigen Gesellen diesen Gottheiten verschrieben, da sie sich selbst als Händler und Handwerker sehen. Sie handeln mit Informationen und „exotischen“ Waren, und einen gut geplanten und durchgeführten Einbruch oder Diebstahl sehen sie durchaus als Handwerkskunst an. Aus diesem Grund werden Götter des Handels und Handwerks auch oftmals als Götter der Diebe bezeichnet.

Herrschaft/Feuer

Herrschaftsgötter stehen für Macht und Gesetz. Sie sind die Symbole der Herrscher und Monarchen, denen sie mit ihrer Kraft die Fähigkeit zur ungetrübten Urteilsfindung geben. Sie sind die Verfechter einer strengen Ordnung und setzen sich für die Einhaltung von Hierarchien ein. In ihrem Namen wird die Rechtsprechung der Länder durchgeführt, und viele Gerichte sind diesen Gottheiten geweiht.

Ebenso stehen sie für das Feuer, das vernichtende Zerstörung bringen, im kleineren Maße aber auch nutzbringend verwendet werden kann. Sie gelten deswegen mancherorts als Schutzpatrone der Schmiede, wenn es keinen Gott für Handwerk und Handel gibt. Diese Art der Verehrung ist aber relativ selten.

Götter dieses Aspektes werden häufig als aufbrausend dargestellt, da in ihrem Aspekt sowohl Gerechtigkeit und Herrschaft, als auch durch das Feuer die Macht der Zerstörung liegen. Sie sind in vielen Religionen die Götterväter und Weltenschaffer.

Anhänger dieses Aspektes ordnen sich widerstandslos in die Hierarchie ein und kennen ihre Stellung genau. Sie befolgen Anweisungen von ihren Vorgesetzten ohne sich über das Warum Gedanken zu machen und nutzen ihre Stellung, um selber Befehle an Untergebene geben zu können und diese für sich arbeiten zu lassen. Sollte sich ein niedriger Gestellter gegen diese Anweisungen zur Wehr setzen, wird der Anspruch vehement durchgesetzt und der Rebell zur Not auch vor Gericht gebracht. Sie bewegen sich dabei jedoch immer in den Grenzen des geltenden Rechts, das einem Anhänger dieser Gottheiten bis in jede Einzelheit bekannt ist. Keiner dieser Gläubigen wird seine Stellung ausnutzen, um jemandem körperlichen, psychischen oder materiellen Schaden zuzufügen. Eigenhändiges Töten ist Anhängern des Herrschaftsaspektes zuwider, ihm ist es lieber, wenn Widerständler vor Gericht gebracht und verurteilt werden.

Da sie mit gutem Beispiel vorangehen wollen, werden Anhänger dieser Glaubensrichtungen niemals die Unwahrheit sagen oder gegen geltendes Recht verstoßen. Vielmehr werden sie versuchen, die Bevölkerung über die Gesetze aufzuklären und sie zu deren Befolgung ermuntern.

Priester solcher Gottheiten kleiden sich gerne prachtvoll und lieben es, groß angelegte Zeremonien abzuhalten. Ihre Tempel sind in der Regel riesige, pompöse Gebäude, in denen eine strenge Hierarchie herrscht.

Aufgrund ihres Gebarens gegenüber anderen Personen werden insbesondere die Geweihten, aber auch andere stark gläubige Personen, oftmals als arrogant, hochtrabend, stur und von sich selbst überzeugt, teilweise regelrecht borniert, angesehen. Im Kern trifft das auch zu, denn vor allem die Priester sind

sich ihrer Stellung bewusst und fühlen sich durch die Gesetze geschützt auf der sicheren Seite.

Die Aufgaben der Priester dieser Gottheiten liegen vor allem darin, Herrschern bei der Rechtsprechung zur Seite zu stehen. Oftmals übernehmen sie auch den Posten eines Richters. Durch ihre Position und Funktion haben sie in vielen Ländern erheblichen politischen Einfluss und sind oftmals auch Initiatoren für neue, meistens recht strenge Gesetze.

Überzeugte Anhänger sehen sich selbst als Werkzeug der Machterhaltung und gehen teilweise sehr rücksichtslos gegen jedwede Art der Rebellion vor. Außerdem sehen sie sich (mehr als andere Gläubige und Geweihte) als Wahrer des Glaubens und verfolgen Ungläubige, Ketzler und Dämonenpaktierer, mit denen sie kaum Mitgefühl empfinden und für die sie keinerlei Verständnis aufbringen können.

Bei einigen Anhängern dieses Aspektes grenzt das rigorose Durchsetzen ihrer Grundsätze schon fast an Fanatismus. Diese Personen waren ursächlich dafür verantwortlich, dass es zur großen Inquisition im 16. Jahrhundert mit all ihren Folgen kam.

Krieg/Sturm

Kriegsgötter stehen für die Ehre im und die Freude am Kampf. Sie sind die Schutzpatrone aller Kämpfer, die voller Stolz in die Schlacht ziehen und sich einen ehrenvollen Zweikampf mit dem Gegner liefern. Für sie sind Mut und Tapferkeit die Haupttugenden. Da sie zudem den Aspekt des Sturmes verkörpern, sind sie oftmals sehr ungestüm und gehen keinem Streit aus dem Weg (wobei sie ihn allerdings nicht selbst provozieren würden).

Für Anhänger dieses Aspektes steht der Kampf im Mittelpunkt ihres Lebens. Sie erhoffen sich Ehre in einer fairen Auseinandersetzung, werfen sich voller Eifer in die Schlacht und verteidigen Hilflose und Bedürftige gegen das Böse der Welt, seien es nun Dämonen, Ungeheuer oder andere Schrecken. Sie würden niemals Schutzbefohlene, zu denen sie alle Personen zählen, die sich nicht selbst verteidigen können, von sich aus angreifen oder gar töten. Stattdessen stellen sie sich schützend vor sie, selbst wenn es ihren eigenen Tod bedeuten würde.

Sie sind jedoch nicht lebensmüde. Ist ein Kampf aussichtslos, werden sie den geordneten Rückzug antreten und nur so lange weiterkämpfen, bis sie ihre Schutzbefohlenen in Sicherheit wissen. Eine Aufgabe oder Flucht käme für sie in solchen Situationen nicht in Frage, jegliche Form von Feigheit ist ihnen nicht nur fremd sondern zuwider. Wer bei der selbstlosen Verteidigung anderer stirbt, dem wird die größte Ehre zuteil. Dennoch werden sie einen Rückzug niemals nutzen, um sich geschlagen zu geben. Sie werden ihre Kräfte neu sammeln und sich anschließend wieder voller Inbrunst in den Kampf stürzen.

Anhänger des Kriegsaspktes fühlen sich verantwortlich dafür, dass niemandem außer ihnen selbst etwas auf dem Schlachtfeld zustößt. Sollte

jemand aus den eigenen Reihen unter dem Ansturm des Feindes fallen, werden sie ihn nicht zurücklassen, sondern angemessen um ihn trauern und sich darum kümmern, dass er gebührend bestattet wird.

Aufgrund ihres starken Ehrgefühls verabscheuen sie jegliche Art von Hinterlist oder Ehrlosigkeit gegenüber Gegnern, die diese Werte verstehen. Ein Angriff mit Fernwaffen oder aus dem Hinterhalt käme für sie bei einem Kampf gegen humanoide Feinde daher niemals in Frage, ebenso würden sie niemals die Situation eines Gegners ausnutzen. Wenn der Feind stürzt, warten sie, bis er wieder auf den Beinen ist. Verliert er seine Waffe, geht der Kampf erst weiter, wenn der Gegner wieder bewaffnet ist. Auch die meiste Magie empfinden sie als Feigheit und würden sie niemals benutzen, um den Gegner damit anzugreifen, sich selbst damit zu verteidigen oder ihre eigenen Kräfte über das natürliche Maß hinaus zu stärken.

Sie sind allerdings tolerant und werden ihre Kampfgefährten nicht davon abhalten, Fernkampfaffen oder Magie zu verwenden – sie würden nur niemals selber zu diesen Mitteln greifen und sich auch nicht von anderen entsprechend verzaubern lassen. Manche stark gläubige Anhänger dieses Aspektes neigen allerdings dazu, sich aufgrund ihrer ehrenhaften Kampfweise für etwas Besseres zu halten.

Im Kampf gegen nicht humanoide Gegner empfinden sie dieses starke Ehrgefühl jedoch nicht. Tiere, Monster, Dämonen oder andere Feinde werden, insbesondere wenn sie Schutzbefohlene bedrohen, erbarmungslos und mit nahezu allen Mitteln bekämpft.

Kämpfer unter einem Kriegsaspktes sehen sich und ihre Waffen als eine unzertrennliche Einheit. Sie würden sie niemals abgeben oder ohne sie aus dem Haus gehen. Bei vielen Anhängern dieses Aspektes trifft dieses auch auf ihre Rüstungen zu.

Geweihte eines Kriegsaspktes sind normalerweise genauso gut mit der Waffe ausgebildet wie ein Kämpfer. Vielfach gleicht die Hierarchie innerhalb der Tempel auch mehr dem Militär als dem üblichen Klerus. Diese Priester verbringen ihre Zeit mit dem Training ihrer Kampfkünste und versuchen sie immer weiter zu meistern, um sich für das große letzte Gefecht zu stählen. Viele Geweihte dieser Glaubensrichtung tragen auch im normalen Alltag schwere Rüstungen und sind nahezu immer mit mehreren Waffen ausgerüstet.

Diese Priester werden von der Obrigkeit als Taktiker und Feldherren für große Schlachten eingesetzt, um Truppen zu organisieren und zu befehligen. Sie akzeptieren diese Aufgaben, geben sie aber lieber an andere Personen ab, denn ihre Erfüllung finden sie vor allem an vorderster Front in der Schlacht, wo sie mitten im Getümmel ihren Kameraden Kraft und Mut geben, sich um Verwundete kümmern und Gefallenen die letzte Ehre erweisen.

Tempel von Kriegsgottheiten sind oftmals wehrhafte, trutzige und schmucklose Festungsanlagen, in denen die Anhänger ihrem Training nachgehen können und entsprechende Übungsplätze und -räume vorfinden.

Leben/Erde

Götter des Lebens stehen für die Fruchtbarkeit des Landes und das Gedeihen der Lebewesen. Sie halten ihre Hände schützend über Kinder, werdende Mütter und geben Familien und Ehen Zusammenhalt. Das ihnen zugeordnete Element ist die Erde, da von dieser das Leben der Pflanzen seinen Ursprung nimmt. In der Regel werden diese Götter nur als Lebensgötter verehrt. Eine Anbetung mit Konzentration auf das Element Erde gibt es nahezu gar nicht.

Diese Götter sind die Schutzpatrone der Familien und Ehen. (Gast-)Freundschaft, Treue, Hilfsbereitschaft, Friedfertigkeit und Mildtätigkeit sind einige der wichtigen Tugenden dieser Götter und somit auch ihrer Anhänger.

Lebensgötter sind außerdem die Götter der Lebensfreude, der Ekstase, der Liebe, des Rausches und der Feste.

Viele Anhänger dieser Glaubensrichtung sind Frauen, die aufgrund ihrer Gebärfähigkeit eine stärkere Verbindung zu einem Lebensgott empfinden.

Anhänger dieser Gottheiten sind in der Regel lebenslustig und sehr sprunghaft. Sie genießen das Leben in vollen Zügen, sei es nun mittels berauschender Mittel jeglicher Art, rauschenden Festen oder der Gesellschaft des anderen (oder auch gleichen) Geschlechts. Trotzdem üben sie sich in Bescheidenheit, insbesondere im Hinblick auf ihren weltlichen Besitz. Geweihte dieser Götter haben üblicherweise ein Armutsgelübte abgelegt und spenden allen Besitz an den Tempel, damit dieser damit Gutes tun kann.

Anhänger einer Lebensgottheit schätzen jede Form von natürlichem Leben und würden von sich aus niemals einen Humanoiden oder ein Tier angreifen. Sie werden sich maximal verteidigen und selbst in Notsituationen oder in Notwehr niemanden töten. Anders sieht es allerdings bei Widersachern des Lebens aus. Dämonen und andere Lebewesen, deren einziges Ziel es ist, Leben zu vernichten, werden von ihnen energisch verfolgt und zur Strecke gebracht. Offensichtliche Waffen werden die Gläubigen niemals tragen, doch sie sind nicht so naiv, dass sie sich überhaupt nicht verteidigen können. Vielmehr greifen sie auf Waffen zurück, die nicht als solche zu erkennen sind, wie beispielsweise Wanderstecken.

Bei streng gläubigen Anhängern dieses Aspektes (insbesondere bei Geweihten) findet man viele, die auf den Konsum von Fleisch und Fisch verzichten, weil dafür ein lebendes Wesen sterben musste.

Die Priester (aber auch viele nicht geweihte Anhänger) dieses Glaubens fühlen sich während eines erfüllten Liebesspiels ihrer Gottheit am nächsten. Sie stehen daher dem Beischlaf sehr offen gegenüber und

werden ihn nur selten ablehnen. Sie sind allerdings keine Prostituierten, die sich jedem hingeben. Bei persönlichem Missfallen, wenn der potentielle Sexualpartner verheiratet oder versprochen ist oder auch aus anderen Gründen, wird selbst der überzeugteste Anhänger einer Lebensgottheit das Gegenüber freundlich aber bestimmt zurückweisen.

Prostitution und sexuelle Gewalt sind den Gläubigen zuwider. Sie sind der Meinung, dass man sich für den göttlichen Akt zueinander hingezogen fühlen muss und man dafür kein Geld zahlen darf. Nichtsdestotrotz empfinden sie keinen Hass auf die Frauen und Männer, die in der Regel durch ihre Lebensumstände dazu gezwungen werden, diesen Frevel zu begehen. Sie werden vielmehr versuchen, diese verirrtten Seelen aus dem Teufelskreis zu befreien und ihnen wieder die Freude am Leben und an der Liebe zurückzugeben. Prostituierte, die sich ihr Leben allerdings freiwillig ausgesucht haben und nicht dazu gezwungen wurden, ernten nur absolutes Unverständnis von den Anhängern der Lebensgottheiten.

Sobald ein Anhänger dieser Glaubensrichtung die wahre Liebe gefunden und sich gebunden hat, ändert sich sein Verhalten, denn zu diesem Zeitpunkt rücken andere Teile des Aspektes in den Mittelpunkt seines Lebens. Für ihn ist nun sein Partner das Wichtigste, er wird ihm treu sein, sein Ehegelöbnis nicht brechen und sich keinen anderen Personen mehr hingeben. Er wird sich normalerweise sesshaft machen, eine Familie gründen und neues Leben schenken.

Priester der Lebensgötter kümmern sich in der Gesellschaft um alle Arten der Geburtenhilfe, sei es bei humanoiden Wesen oder bei Tieren. Sie segnen Felder vor der Saat und preisen ihren Gott nach einer reichhaltigen Ernte. Sie sind für Eheschließungen verantwortlich und kümmern sich um die Hilfsbedürftigen, indem sie sie versorgen oder ihnen Obdach bieten. Sie sind fähige Heiler und Ärzte und kümmern sich um die Kranken und Verletzten. Häufig unterhalten die Tempel dieser Gottheiten auch Waisen-, Armen- und Siechenhäuser und viele führen in regelmäßigen Abständen Armenspeisungen durch.

Die Geweihten kleiden sich gerne sehr freizügig und in nur sehr leichten Gewändern, die ihre körperlichen Vorzüge deutlich zur Geltung bringen. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind die Tempel darauf bedacht, überwiegend gutaussehende Priester auszubilden. Da aber Geschmäcker auch auf Samyra bekanntlich sehr unterschiedlich sind, findet man in den Reihen der Geweihten trotz dieses Auswahlkriteriums nahezu alle Körperformen.

Tempel von Lebensgöttern findet man normalerweise dort, wo das Leben – in welcher Form auch immer – pulsiert. Man findet sie sowohl inmitten eines fruchtbaren Waldes, als auch in den Städten, in der Regel nahe den örtlichen Festplätzen.

Tod/Eis

In fast allen Religionen existiert in irgendeiner Weise eine Form von Nachwelt, in die man nach dem Tode eintritt. Die Todesgötter sind die Herren dieser Reiche und geleiten die Verstorbenen dorthin.

Götter des Todes sind zudem die Herren der Kälte, des Eises und des Winters. Sie senden den Schnee aus und lassen die Welt in Kälte erstarren.

Diese Gottheiten werden oft als dunkle Gestalten, mit weiten, schwarzen Kutten, unter deren Kapuze man keine Gesichtszüge erkennen kann, dargestellt. Deswegen hat sich in den meisten Ländern, in denen diese Darstellung vorkommt, der Begriff des *Gesichtslosen* durchgesetzt, obwohl der Name des jeweiligen Gottes eigentlich anders lautet.

Viele Bewohner Samyras fürchten Todesgötter mehr als sie sie verehren, da sie in der Bevölkerung allgemein als unberechenbar und willkürlich gelten, weil nicht durchschaubar ist, nach welchen Kriterien sie Kreaturen sterben lassen. In manchen Kulturen spricht man auch nur hinter vorgehaltener Hand und flüsternd über Todesgötter, weil der Aberglaube besteht, dass die bloße Nennung des Namens die Aufmerksamkeit des Gottes auf einen lenkt.

Personen, die diesem Aspekt anhängen, sind in der Regel frei von Sterbeängsten, weil sie eine ausgeprägte Vorstellung von der Nachwelt haben. Sie haben Achtung vor den Toten und allem, was damit zu tun hat, wie zum Beispiel Grabanlagen oder Friedhöfen. Sie würden die ewige Ruhe unter keinen Umständen stören und sich niemals an den Besitztümern eines Verstorbenen vergreifen (wie beispielsweise Nachlässen oder Grabbeigaben).

Anhänger von Todesgöttern verabscheuen jegliche Form von unnatürlicher Lebensverlängerung, wie beispielsweise Wiederbelebungen oder Verjüngungszauber.

Wird ein Anhänger dieser Gottheiten in einen Kampf mit einem humanoiden Wesen oder einem Tier verwickelt, wird er versuchen, seine Gegner nur außer Gefecht zu setzen. Nur wenn es sich nicht verhindern lässt, werden sie einen solchen Feind töten. Sie sind der Ansicht, dass es nicht ihre Aufgabe ist, den Tod zu bringen, sondern die ihres Gottes. Wenn es keine andere Lösung gibt, dann versuchen sie, das Opfer möglichst nicht lange leiden zu lassen, sondern sein Leben schnell zu beenden. Sie sehen sich in diesem Moment als Werkzeug ihres Gottes und versuchen im Rahmen ihrer Möglichkeiten möglichst effizient und schnell zu töten.

Eine besondere Stellung nehmen Untote und Geister bei Anhängern einer Todesgottheit ein. Diese Wesen existieren nur, weil sie durch irgendetwas daran gehindert werden, ihre Ruhe zu finden. Der Grund dafür kann unterschiedlich sein. Oft ist die Ruhelosigkeit auf eine magische Einwirkung zurückzuführen oder wurde durch einen Fluch verursacht. Insbesondere bei Geistern kommt es jedoch auch öfter vor, dass es noch für die

verstorbene Person wichtige Dinge gibt, die sie eigentlich zu Lebzeiten hätte erledigen müssen. Gläubige werden alles daran setzen, diese Wesen von ihrem Schicksal zu erlösen. Erlösung können die ruhelosen Seelen jedoch nur finden, wenn man die Ursache für ihre Ruhelosigkeit beseitigt. Das bloße Zerhacken eines Untoten würde nicht nur zu keinem Ergebnis führen, sondern in ihren Augen auch noch Leichenschändung sein. Das Vernichten eines Geistes wiederum ist nahezu unmöglich. Normalerweise wird er nur vertrieben und zeigt sich kurze Zeit später wieder – in der Regel sehr erzürnt. Somit werden Gläubige einer Todesgottheit versuchen, herauszufinden, was die Seele im Diesseits hält und ihr den Weg in die Nachwelt versperrt. Haben sie die Ursache gefunden, werden sie alles daran setzen, sie zu beheben.

Geweihte der Todesgötter und auch die meisten anderen Anhänger dieses Aspektes versuchen immer die Ruhe zu bewahren, überlegt zu handeln und ihre Emotionen zu unterdrücken. Das bringt ihnen bei vielen anderen Bewohnern den Ruf ein, dass sie gefühllos und unnahbar sind.

Priester dieser Götter kleiden sich zumeist in Schwarz. Sie sind häufig undurchschaubar, aber freundlich und unaufdringlich. Ihre Aufgaben bilden vor allem Bestattungsriten. Sie reinigen und salben die Toten, halten die Zeremonie zu ihren Ehren und führen schließlich die Beisetzung durch. Sie kümmern sich außerdem um die Seelsorge der Bevölkerung, insbesondere um Trauernde, und um die Pflege geistig verwirrter Personen. Obwohl sie sehr selten auf Samyra sind, sind die wenigen Nervenheilstätten in der Regel einem Todesgott geweiht. Oftmals findet man entsprechende Abteilungen auch in den schmucklosen, meistens recht dunkel gestalteten Tempeln dieser Götter, die man normalerweise in der Nähe des Friedhofes einer Siedlung findet.

Weisheit/Magie

Weisheitsgötter verkörpern die Weisheit und Ruhe. Sie stehen für die Wissenschaft und Forschung, für die Bildung, für den intellektuellen Disput und die Magie. Sie sind die Schutzpatrone der nachdenklichen und reflektierenden Bevölkerung, deren Ziel es ist, durch Wissen ihren Geist zu vervollkommen.

Das höchste Gut der Zivilisation ist in den Augen der Anhänger dieses Aspektes die Sprache und Schrift, denn mit ihrer Hilfe kann man sich verständigen, diskutieren sowie Wissen sammeln, erhalten und weitergeben.

Gläubige einer Weisheitsgottheit reflektieren gerne über ihre Handlungen und über die Anderer und tauschen sich über die Ergebnisse gegenseitig aus. Sie wägen vor einer Entscheidung das Pro und Kontra ab, diskutieren mit Anderen darüber und legen sich dann erst fest. Sie sind dabei offen für jeden Vorschlag und werden diesen erneut ausgiebig diskutieren, bis sie der Meinung sind, dass sie alle Facetten erfasst haben, die

ihre Entscheidung beeinflussen könnten. Ihre Offenheit gegenüber anderen Standpunkten sorgt dafür, dass sie jegliche Form von Ignoranz nicht nachvollziehen können und diese als Verschwendung von Intelligenz betrachten.

Sie versuchen, Kämpfe so weit wie möglich zu umgehen und aufkommende Probleme oder Konflikte mit Redegewandtheit und unter Umständen dem Einsatz von Magie zu lösen. Sie werden sich allerdings nicht dazu hinreißen lassen, dem Opponenten mit der Zauberei zu schaden. Vielmehr werden sie sie dazu einsetzen, ihn zu beeinflussen oder im schlimmsten Falle außer Gefecht zu setzen, um ihn anschließend mit Worten zur Vernunft zu bewegen. Bei Tieren oder Monstern werden sie dabei zweifelsohne an ihre Grenzen stoßen, aber auch diese werden sie nicht töten, sondern festsetzen oder beruhigen und sie schließlich sich selbst überlassen. Eine Ausnahme von dieser Regel machen sie bei jeglichem dämonischen Wirken, gegen das sie vehement vorgehen.

Anhänger dieses Aspektes sind sehr ruhige und nachdenkliche Persönlichkeiten. Geduld gehört zu ihren größten Tugenden. Sie sind sehr aufmerksam und versuchen alles um sich herum aufzunehmen, sie sind oftmals sehr neugierig und möchten alles Fremde erforschen. Da sie sich selbst in ihren Möglichkeiten beschnitten fühlen, wenn ihr Geist vernebelt ist, verzichten sie normalerweise vollkommen auf den Genuss berauschender Mittel, egal welcher Art (Alkohol, Rauschkraut etc.).

Die Aufgabe der Priester dieser Glaubensrichtung in der Gesellschaft ist das Anhäufen, Weitergeben und Bewahren von Wissen. Sie sind die Hüter von staatlichen Archiven und Bibliotheken und kümmern sich um die Geschichtsschreibung des Landes. Oftmals nehmen sie auch den Posten von Notaren ein, die Verträge aufsetzen und diese nach der Unterzeichnung verwahren. Zudem sind sie die Forscher der Welt und maßgeblich für die Fortschritte bei der Entwicklung der Wissenschaften verantwortlich. Es gibt nahezu kein Gebiet, in dem sie nicht aktiv forschen, seien es Natur-, Geistes- oder Sozialwissenschaften, Magie oder Alchimie. Sie reisen umher, klären die Bevölkerung über die neusten Forschungen auf und erhalten die alten Sagen und Mythen aufrecht.

Da sie für die Verbreitung des Wissens zuständig und für die Allgemeinbildung der Bevölkerung verantwortlich sind, nehmen sie einen immer stärker werdenden Platz in der Politik eines Landes ein. Sie entscheiden, welche Erkenntnisse dem einfachen Bürger zugänglich gemacht werden und in ihrer Entscheidung liegt es, welche Forschungsergebnisse unter Verschluss bleiben. Zudem setzen sie sich dafür ein, dass Wissen nicht falsch ausgelegt oder missbraucht wird, wobei es natürlich Ansichtssache ist, welche Nutzung und Auslegung die richtige ist –

und diese wird von den Tempeln der Weisheitsgötter vorgegeben.

Tempel von Weisheitsgottheiten sind entweder kleine, schmucklose Gebäude, in denen der Gläubige Ruhe und Stille zum Nachdenken findet, oder große Archive oder Bibliotheken, in denen Anhänger Wissen erlangen können. Zu diesen großen Tempeln gehört in der Regel auch eine beachtliche Laborausstattung für ausgiebige Forschungen.

Chaos

Es gibt nur sehr wenige Staatsreligionen, in denen es offizielle Götter des Chaos gibt. Der Chaosaspekt hat keine Möglichkeit, sich in Form von Avataren zu manifestieren und somit den Bewohnern der Welt seine Grundsätze beizubringen und sie direkt zu unterstützen. Er kann zudem keinen direkten Einfluss auf die Welt nehmen und dadurch beispielsweise die Bitten seiner Anhänger erhören. Vielmehr könnte man meinen, dass dem Aspekt die Bewohner der Welt egal sind. Es ist daher für viele Bewohner der Welt nicht ersichtlich, warum man an Chaosgötter glauben sollte. Hinzu kommt, dass in frühen Zeiten der eine oder andere Avatar der anderen Aspekte seinen Missmut über die Einmischung des Chaosaspektes geäußert hat. Alle Punkte zusammengenommen, ausgeschmückt mit zahlreichen Geschichten über die Tätigkeiten des Chaosaspektes, führten dazu, dass er fälschlicherweise als böse und als Gegenspieler der anderen Aspekte angesehen wird.

Selbst in Staatsreligionen, in denen es einen Gott des Chaos gibt, wird er in der Regel als Gegner der anderen Götter dargestellt oder ihm negative Eigenschaften zugesprochen. Eine direkte Verehrung dieser Götter gibt es auch hier nicht. Sie werden vielmehr als Mahnung oder Bedrohung genutzt, falls sich die Bevölkerung nicht den anderen Göttern der Religion zuwendet.

Böse Gottheiten

Überall auf der Welt gibt es Bünde, die sich von den Staatsreligionen und ihren Göttern abgewandt haben. Viele dieser Gruppierungen verehren Götter, die weithin als böse bezeichnet werden. Hier findet man zum Beispiel Götter der Krankheiten, des Giftes, der Zwietracht, des Neides und vielen anderen negativen Einflüssen. Obwohl von Anhängern dieser Bünde oftmals behauptet wird, dass sie das Chaos anbeten, basieren diese Gottheiten jedoch nicht auf dem Chaosaspekt.

Die Ziele dieser Götter und deren Anhänger sind normalerweise die Auflösung der bestehenden Weltordnung, das Bringen von Tod und Leid und das Anrichten von Chaos. Warum sich Bewohner

der Welt dazu verleiten lassen, solche Zustände anzustreben, kann nur vermutet werden und soll an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden. Sicher ist jedoch, dass diese vermeintlichen Götter nichts mit den Aspekten zu tun haben. Vielmehr handelt es sich hierbei in der Regel um die Anbetung von Erzdämonen, die es irgendwie geschafft haben, von ihrer Heimatwelt aus Einfluss auf die Bewohner der Welt zu nehmen und ihnen ihre Lehren beizubringen. Diese Wesen ernähren sich von den negativen Gefühlen und laben sich an Angst, Schrecken, Leid und Not und ziehen daraus Kraft.

Die gesammelte Kraft können sie einsetzen, um ähnlich wie die Aspekte Einfluss auf die Welt zu nehmen. Sie nutzen sie, um Seuchen zu verbreiten, Kriege anzuzetteln oder um ihre untergebenen Dämonen auf die Welt zu schicken.

Nicht nur der direkte Eingriff der bösen Kreaturen in die Energien der Welt sondern auch das Versorgen dieser Wesen mit Energie (also das Anbeten böser Gottheiten) wird augenblicklich von den Aspekten bemerkt. Zeichnet sich ab, dass sich durch das Anbeten einer bösen Gottheit eine Gefahr für die Welt entwickeln könnte, wirken die Aspekte in der Regel mit dem Aussender ihrer Bewahrer dagegen. Die Auserwählten sorgen dann dafür, dass die Machenschaften der dunklen Bündnisse unterbunden werden.

Zeichnet sich jedoch keine Bedrohung ab, reagieren die Aspekte darauf auch nicht. Daher sind auch heute noch diverse Kulte auf der Welt aktiv. Diese stellen jedoch keine ernste Gefahr für die Welt dar. Viele der Bündnisse sind einfach zu klein als dass sie effektiv Energie an den Dämon liefern könnten. Andere wiederum sind zwar nach außen Dämonenverehrer, haben sich ihren Gott jedoch nur selbst ausgedacht, ohne dass es sich dabei um einen echten Dämon handelt. Wieder andere beten zwar einen echten Dämon an, beherrschen ihr Handwerkszeug aber so schlecht, dass daraus keine Energie für die bösen Götter entsteht. Dennoch können die Regionen und deren Bewohner von den Machenschaften dieser kleinen Bündnisse bedroht werden. Zeichnet sich ab, dass ein Kult wesentlichen Einfluss auf das regionale Kräftegleichgewicht nimmt, werden auch in diesem Falle Bewahrer ausgesickt.

Eine Ausnahme bildet der Glaube der Verasti. Diese Rasse verehrt als einzige Gottheit ihrer Religion *Lirad*, eine Erzdämonin. Sie ist jedoch eine vergleichsweise gemäßigte Dämonin. Zwar werden ihr auch regelmäßig Opfer gebracht, oftmals auch humanoide Wesen, und in ihrem Namen werden vor allem von den Geweihten

zahlreiche Gräueltaten vollbracht, aber sie hatte nie die Absicht, sich wesentlich in die Geschehnisse der Welt einzumischen und den Aspekten damit in die Quere zu kommen. Ihr reicht die Energie, die sie durch die Praktiken der Verasti erhält und verwendet diese gewonnenen Kräfte auch nur für Belange, die die Verasti betreffen. Solange sich daran nichts ändert, lassen die Aspekte sie gewähren.

Religionen ohne Götter

Neben den üblichen Staatsreligionen, die aus einer Kombination mehrerer Götter bestehen, gibt es zwei Glaubensrichtungen, die keinerlei Götter verehren: den druidischen und den schamanischen Glauben. Diese konzentrieren sich voll und ganz auf einen einzelnen Aspekt und dessen Lehren. Es handelt sich hierbei vielmehr um Weltanschauungen und damit verbundene Grundsätze als um einen Glauben im herkömmlichen Sinne.

Druidisch

Alle Grundsätze des druidischen Glaubens basieren auf der Annahme, dass es zwei gegensätzliche Energien in der Welt gibt. Anhänger des druidischen Glaubens betrachten die Welt nicht als toten Körper, sondern als lebendes Wesen, die *Foquira* (Aussprache: "Fuchia"). Sie umfasst all die Dinge, die die Welt ursprünglich formten. Dazu gehören die Landmasse mit der darauf vorhandenen Vegetation sowie die Ozeane. Der Gegenpol wird von allen Lebewesen gebildet, die diesen ursprünglichen Zustand verändern. Hierzu gehören neben den humanoiden Wesen auch Tiere oder andere natürliche Kreaturen. Dieses Konglomerat wird als das *Yustoul* (Aussprache: "Jüstul") bezeichnet.

Sowohl *Foquira* als auch *Yustoul* haben einen bestimmten Energiestand. Im Idealfalle befindet sich dieser im Gleichgewicht und verändert sich nicht.

Die *Foquira* verliert immer dann Energie, wenn ursprüngliche Natur durch Kreaturen des *Yustoul* zerstört oder verändert wird. Das Abholzen von Bäumen, das Schürfen von Erzen, die Urbarmachung von Erdboden, das Begradigen von Flüssen und ähnliche Eingriffe sehen Anhänger des druidischen Glaubens als ernsthafte Verletzung der *Foquira*, durch die sie enorm an Kraft verliert. Einen Zuwachs an Energie bekommt sie, wenn der Natur die Möglichkeit gegeben wird, wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückzukehren. In den meisten Fällen reicht es, sie einfach wachsen zu lassen. Man kann die *Foquira* allerdings durch beispielsweise Aufforstung dabei unterstützen, wieder Energie zu gewinnen. Eine andere Möglichkeit wäre, dass ehemals von Lebewesen genutzte Flächen von der Natur zurückerobert werden können, z.B.

durch das Aufgeben von Siedlungen. In diesem Falle würde nicht nur die *Foquira* an Energie gewinnen, sondern gleichzeitig das *Yustoul* geschwächt werden. Das *Yustoul* hingegen gewinnt durch jedes neu geborene Lebewesen an Kraft. Jeder Gegenstand, der aus abgebauten oder erzeugten Rohstoffen neu geschaffen wird, erhöht seine Energie. Es verliert diese Kraft im Grunde nur, wenn ein Lebewesen stirbt oder eine von Lebewesen genutzte Fläche durch die *Foquira* zurückerobert wird.

Anhänger dieser Glaubensrichtung sehen in der heutigen Welt eine starke Gefahr, dass sich die Energien zugunsten des *Yustouls* verschieben. Es werden immer mehr Rohstoffe abgebaut und immer mehr Siedlungen errichtet, was die *Foquira* erheblich schwächt. Zudem werden immer mehr, insbesondere humanoide, Lebewesen geboren. Den einzigen Gegenpol bildet das Sterben von Lebewesen, entweder auf natürlichem Wege, in Kämpfen oder zur Nahrungsversorgung, was dem *Yustoul* wieder etwas Energie entzieht. Eine direkte Stärkung der *Foquira* findet aber nur sehr selten statt.

Neben dieser Weltanschauung spielt die Zahl Vier eine große Rolle in der Mythologie der Druiden. Es gibt vier große Energieflüsse, die im Gleichgewicht gehalten werden müssen: Die *Foquira* beeinflusst mit ihren Energien das *Yustoul* und andere Teile der *Foquira*, ebenso verändert das *Yustoul* durch seine Energien die *Foquira*, aber auch andere Teile des *Yustouls*. Somit stehen die beiden Energien in vier Beziehungen zueinander und jeder dieser Energieflüsse muss im Gleichgewicht mit den anderen gehalten werden.

Neben den vier großen Energieflüssen erkennen die Anhänger dieses Glaubens auch in vielen anderen Bereichen den Einfluss der Zahl Vier. Es gibt vier Jahreszeiten, die aus jeweils vier Mondphasen bestehen, die sich wiederum aus jeweils vier Wochen zusammensetzen. Jede Woche hat zweimal vier Tage. Daher basieren alle Rituale der Druiden auf dieser Zahl und sind so gestaltet, dass sie nur mit einer restlos durch vier teilbaren Anzahl geweihter Druiden durchgeführt werden können.

Lediglich im Land Ystrien ist der druidische Glaube die offizielle Staatsreligion. Es gibt jedoch überall auf der Welt kleinere Gruppen Gläubige, die sich dieser Weltanschauung verschrieben haben und sich für das Gleichgewicht von *Foquira* und *Yustoul* einsetzen. In der Regel bestehen diese Gruppen aus vier Geweihten dieser Glaubensrichtung und einer restlos durch vier teilbaren Anzahl an Anhängern, die zusammen mit den Druiden versuchen, in den Energiestand der Welt einzugreifen.

Wird ein Schüler dieses Glaubens geweiht und damit zum Druiden, erhält er vom Aspekt die Möglichkeit, den Stand der Energien zu spüren. Er kann dadurch nicht nur den Energiestand der gesamten Welt

erfassen, sondern kann auch regionale Abweichungen von diesem Zustand erkennen. Obwohl das *Yustoul* in der heutigen Zeit, bezogen auf die gesamte Welt, stärker als die *Foquira* ist, kann es durchaus sein, dass für das regionale Gleichgewicht das *Yustoul* an einem Ort gestärkt werden muss. Ohne diese Einsicht der Druiden wäre es den Gläubigen nicht möglich, gezielt einzugreifen. Somit spielen die geweihten Druiden eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung der Glaubensgrundsätze, denn nur sie können ihren Anhängern sagen, welche Energie vorherrschend ist.

In Ystrien, wo der druidische Glaube die Staatsreligion ist, übernehmen die Druiden zudem alle Aufgaben, die in anderen Glaubensgemeinschaften von den unterschiedlichen Priestern ausgeübt werden.

Von Staatsreligionen mit einem Götterglauben wird der druidische Glaube oftmals belächelt. In den meisten Fällen basiert dieses vor allem darauf, dass sich die Weltanschauung sehr stark vom üblichen Götterglauben unterscheidet und von den meisten Bewohnern Samyras nicht nachvollzogen werden kann. Bis heute werden Druiden, obwohl sie geweiht sind (also die Unterstützung eines Aspektes erhalten), nicht offiziell zum Stand des Klerus gezählt und nicht als Vertreter einer Glaubensrichtung angesehen. Vielerorts stoßen die Druiden auf starken Widerstand und regelrechte Verachtung. Da sie beim momentanen Stand der Energien der *Foquira* und des *Yustouls* fast ausschließlich mit dem Versuch beschäftigt sind, die Zerstörung der Natur zu verhindern, wird ihnen häufig nachgesagt, dass sie den Fortschritt verhindern wollen.

Schamanisch

Der schamanische Glaube basiert auf drei Eckpfeilern: dem Totemtier, den Naturgeistern und einem ausgeprägten Ahnenkult.

Jeder Anhänger eines schamanischen Glaubens hat ein Totemtier. Dieses Tier ist sein spiritueller Seelenverwandter und die Anhänger glauben daran, dass das Tier über sie wacht und sie beschützt. In den meisten Kulturen, in denen der schamanische Glaube praktiziert wird, durchläuft jedes Kind in einem bestimmten Alter eine Zeremonie, in der es sein Totemtier kennenlernt. Bei den meisten durch diesen Glauben sozialisierten Kindern zeigt sich jedoch bereits vor der Zeremonie, zu welcher Art Tier sie sich hingezogen fühlen. Normalerweise wird diese Empfindung während der Zeremonie bestätigt.

Die Kinder in solchen Glaubensgemeinschaften lernen von klein auf, sich den Tieren gegenüber respektvoll zu verhalten und sie nur zu töten, wenn dieses notwendig ist (z.B. zur Nahrungsbeschaffung), denn jedes Tier könnte das Totemtier eines anderen Gläubigen sein. Wenn ein Tier getötet wurde, werden die Anhänger dieses Glaubens keine Stücke davon

verkommen lassen. Wenn das Tier schon sterben musste, zollen sie ihm Respekt und zeigen ihm Dankbarkeit, indem sie alle Teile verwerten und verarbeiten.

Ein Anhänger des schamanischen Glaubens wird sich niemals gegen sein Totemtier wenden, sondern sich bei einem Angriff nur verteidigen. In der Regel wird er außerdem versuchen, andere daran zu hindern, das Tier zu attackieren oder es gar zu töten. Wenn es nötig ist, wird er dabei auch jegliche Freundschaft zu anderen Wesen vergessen.

Geweihte Schamanen genießen den Vorteil, dass sie ihr Totemtier als Freund erkennt und es sie daher niemals angreifen wird. Der Schamane kann sich unter dieser Art Tiere wie ein Mitglied des Rudels bzw. der Herde bewegen.

Anhänger des schamanischen Glaubens glauben daran, dass in allen Pflanzen und den Elementen (Erde, Feuer, Luft, Wasser) Naturgeister, die sogenannten „Hogust“, leben. Jede Pflanze wird von einem Naturgeist bewohnt, während in Elementen, insbesondere, wenn sie in großen Mengen vorkommen, auch mehrere Geister leben können. Die Naturgeister wachsen zusammen mit ihrem Zuhause; der *Hogust* eines uralten Baumes wird entsprechend größer sein als der einer kleinen Blume. Die Naturgeister haben eigene Gemütszustände und Gefühle und beeinflussen damit ihr „Zuhause“. Ein geweihter Schamane kann bereits anhand des Zustandes einer Pflanze oder eines Elements erkennen, wie es dem darin wohnenden Naturgeist geht.

Verlässt der *Hogust* sein Zuhause, stirbt dieses ab. Pflanzen gehen ein, Feuer erlöschen, Quellen versiegen etc.

Ein *Hogust* verlässt sein Zuhause, wenn es ihm zu klein wird. Im Normalfalle passiert dieses nicht – jede Pflanze und jedes Element hat ausreichend Platz für die Naturgeister, die in ihm wohnen. Wird das Zuhause des *Hogust* jedoch von Lebewesen (oder durch andere äußere Einflüsse) beschädigt oder zerstört, muss sich der Naturgeist ein neues Zuhause suchen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wo er eine neue Heimstatt finden kann. Entweder er siedelt sich bei einem anderen Naturgeist an, wenn dieser ausreichend Platz in seinem Zuhause hat. Dieses sorgt bei Pflanzen z.B. dafür, dass sie durch die zusätzliche Kraft deutlich besser wachsen. Oder er lässt ein neues Zuhause für sich entstehen. Er lässt also z.B. eine neue Pflanze wachsen, in der er Zuflucht suchen kann. Beide Alternativen funktionieren jedoch nur, wenn der Naturgeist noch relativ klein ist. Da ein Naturgeist stirbt, wenn er längere Zeit ohne Zuhause ist, führt es aus Sicht der Anhänger dieses Glaubens zu einem Unglück, wenn große Naturgeister ihre Behausung verlassen müssen. Der große *Hogust* wird keine neue Behausung finden und daher auf der Suche nach einer neuen Heimstatt zunächst verängstigt, dann panisch

und schließlich voller Wut durch die Welt streifen. Diese bösen Geister fangen daraufhin an, ihre Umwelt zu tyrannisieren und werden zu *Ni'Hogust*, zu böartigen Geistern. Sie verderben Pflanzen und Elemente (also die darin wohnenden *Hogust*). Werden *Hogust*, die in Elementen leben, von einem wütenden *Ni'Hogust* verdorben, entstehen dadurch aus Sicht der Gläubigen Naturkatastrophen. Dringt ein wütender Naturgeist in eine Pflanze, also das Zuhause eines anderen *Hogust* ein, kommt es zum Konflikt zwischen den beiden Geistern. Dadurch, dass der *Hogust* der Pflanze seine Kraft nicht mehr in die Pflanze fließen lassen kann, weil er sie für die Auseinandersetzung mit dem *Ni'Hogust* und die Vertreibung des erzürnten Geistes benötigt, wird die Pflanze erkranken und von Schädlingen befallen werden. Siegt der *Ni'Hogust*, wird er den Naturgeist der Pflanze töten und seinen Platz einnehmen, wenn das Gewächs groß genug für ihn ist. Andernfalls wird er die Pflanze wieder verlassen und sich ein neues Opfer suchen. Die Pflanze wird durch den Verlust ihres Naturgeistes sterben. Siegt jedoch der Naturgeist der Pflanze, wird der *Ni'Hogust* vernichtet und die Pflanze wird sich wieder erholen.

In manchen Fällen fährt ein erzürnter Naturgeist in seiner Wut unbeabsichtigt in den Körper eines verstorbenen Lebewesens. Da ein Naturgeist nicht aus eigener Kraft aus dem Körper eines Lebewesens – sei es tot oder lebendig – entkommen kann, ist er darin gefangen, was seine Wut weiter erhöht. Er wird daraufhin als Untoter über die Welt streifen und verzweifelt versuchen, aus seinem Gefängnis zu entkommen. Schamanisch Gläubige werden versuchen, ihm dabei zu helfen, indem sie den Körper, in dem der *Ni'Hogust* gefangen ist, zerstören und dem Geist dadurch ermöglichen, wieder seiner Wege zu gehen und sich ein neues Zuhause zu suchen.

Anhänger des schamanischen Glaubens versuchen immer zu vermeiden, dass ein *Hogust* sein Zuhause verlassen muss. Sie werden daher, bevor sie Ressourcen der Natur abbauen, ihren Schamanen zunächst Rücksprache mit den *Hogust* halten lassen und nur Teile ihrer Behausung abbauen, für die sie die Erlaubnis erhalten – also nur auf Teile des Zuhauses zugreifen, die größer sind als vom Naturgeist benötigt.

Tiere, Humanoide und andere natürliche Lebewesen haben aus Sicht eines schamanisch Gläubigen einen eigenen Willen und eigene Gefühle, die sie willentlich beeinflussen können. Diese Wesen haben „*Tispri*“, was so viel wie „*freier Geist*“ bedeutet. Durch diesen freien Geist können die Lebewesen nicht von den *Hogust* beeinflusst werden. Somit wohnen in Lebewesen keine Naturgeister.

Ein Lebewesen ohne *Tispri* ist aus Sicht der Gläubigen tot. Sie machen hierbei keinen Unterschied zwischen Lebewesen, die gestorben sind, oder die einfach nur ihren freien Willen verloren haben. So gelten auch Personen, die unter dem Einfluss einer anderen Person stehen, für Anhänger des schamanischen Glaubens als

tot – sie haben ihren *Tispri* verloren. Für einen Anhänger dieser Glaubensrichtung ist es völlig unverständlich, warum jemand seinen *Tispri* freiwillig aufgeben sollte, um sich dem Willen einer anderen Person zu beugen.

Wenn ein *Ni'Hogust* kein neues Zuhause findet, kann es sein, dass er sich als letzte Alternative in einem Lebewesen einnistet. Passiert dieses, kommt es nahezu unmittelbar zu einer Auseinandersetzung zwischen dem *Ni'Hogust* und dem *Tispri*, der sich vehement gegen den Eindringling wehrt. Durch den Konflikt erkrankt das Wesen, hat Schmerzen, leidet, wird aggressiv, verliert den Verstand oder stirbt im schlimmsten Falle.

Während der Befall einer Pflanze oder eines Elements mit einem *Ni'Hogust* innerhalb der Natur langfristig von selbst gelöst wird, kann ein befallenes Lebewesen nichts gegen seinen Zustand tun und ist auf die Hilfe eines geweihten Schamanen angewiesen, um sich von dem bösen Geist zu befreien und wieder gesund zu werden. Da Naturgeister nur von anderen Naturgeistern getötet werden können, wird ein Schamane daher bemüht sein, den *Ni'Hogust* zu beruhigen und ihm sanft den Weg aus dem Körper, in dem er gefangen ist, zu zeigen.¹

Stirbt ein Wesen, verlässt der *Tispri*, also das, was das Wesen ausgemacht hat, die sterbliche Hülle. Es gibt im schamanischen Glauben keinen endgültigen Tod, denn der *Tispri* lebt in der Erinnerung der Lebenden weiter und wird sie mit seinem Wissen unterstützen. Schamanisch Gläubige verehren die Verstorbenen und glauben daran, dass diese das Denken und Handeln der Lebenden auch über ihre Zeit hinaus kontrollieren, lenken und dadurch beeinflussen. Sie werden in der Regel nur gut über Verstorbene sprechen.

In schamanischen Kulturen werden von den geweihten Schamanen regelmäßig Feierlichkeiten für die Ahnen abgehalten, auf denen ihrer gedacht wird und Geschichten über sie erzählt werden. Aus dem Erzählten versuchen alle Anwesenden, etwas zu lernen, um dem Ahnen entweder nachzueifern oder seine Fehler nicht zu wiederholen.

Umfangreiche Bestattungszeremonien und die Trauer um Verstorbene sind einem Anhänger dieses Glaubens völlig fremd und unverständlich. Ebenso kann er nicht nachvollziehen, warum andere Glaubensrichtungen nützliche Gegenstände in Form von Grabbeigaben bei einem Verstorbenen zurücklassen oder gar mit ihm eingraben oder verbrennen. Die Gegenstände könnten den Lebenden

¹ Wenn ein Lebewesen erkrankt, deutet ein Schamane dieses so, dass es von einem bösen Naturgeist befallen ist. Wendet er sich der Heilung des Lebewesens zu, wird er die gleichen Tätigkeiten durchführen wie jeder andere Heiler auch. In den Augen des Schamanen sind diese Handlungen notwendig, um den *Ni'Hogust* zu beruhigen und ihm zu ermöglichen, den Körper, in dem er gefangen ist, zu verlassen.

als Vermächtnis des Toten sehr viel mehr Nutzen bringen, denn die leere Hülle, die der *Tispri* zurückgelassen hat, kann sie sowieso nicht mehr gebrauchen.

Geister sind in den Augen der Gläubigen eine Manifestation des *Tispri*s, mit dem der Verstorbene Kontakt zu den Lebenden aufnehmen möchte. Je nachdem, wie sich der Geist verhält, sucht er entweder Hilfe, möchte die Lebenden unterstützen oder ist aufgebracht, weil er respektlos behandelt wurde. In allen Fällen wird der Gläubige versuchen, den Ahnen zu verstehen und ihm zu helfen oder den Grund für seine Wut zu beheben. Er ist jedoch auf die Mithilfe des Geistes angewiesen, denn selbst geweihte Schamanen haben keine Möglichkeit, direkt mit dem *Tispri* eines Ahnen zu kommunizieren. Genauso wie sie den Ahnen Respekt entgegenbringen, erwarten die Gläubigen jedoch auch, dass sich der Ahne respektvoll verhält. Werden sie von ihm attackiert, werden sie sich zur Wehr setzen und den Ahnen zur Not auch vertreiben, damit er über sein Handeln nachdenken kann.

Kreaturen, die unnatürlichen Ursprungs sind, wie magisch erschaffene Wesen (gleich welcher Art, also auch Untote oder Geister, die durch magische Einwirkung erschaffen wurden) und allen voran Dämonen, sind aus schamanischer Sicht tot aber dennoch auf widernatürliche Weise am Leben. Sie werden weder von den *Hogust* bewohnt, noch haben sie *Tispri*. Diese Wesen sind den Anhängern des schamanischen Glaubens zuwider, weil sie ihrer Meinung nach nicht in die natürliche Ordnung passen. Sie fassen diese und andere widernatürliche Wesen unter dem Begriff „*Shouqin*“ (Aussprache: „*Schaukinn*“) zusammen. Sie sind ihnen ein Dorn im Auge und werden – soweit möglich – mit allen Mitteln bekämpft, denn sie verderben die *Hogust* und vertreiben sie aus ihren Heimstätten, und sie manipulieren Lebewesen und rauben ihnen damit ihren *Tispri*.

Tote Materie wird von den Gläubigen als „*Tarmwy*“ (Aussprache: „*Tarmfi*“) bezeichnet.² Sie fassen damit alles zusammen, was (nach ihrer Definition) keinerlei Leben in sich hat. Neben normalen Gegenständen gehören dazu auch Pflanzen und Elemente, die von ihrem *Hogust* verlassen wurden (also z.B. abgestorbene Pflanzen) aber auch Lebewesen, die ihren *Tispri* verloren haben. Eine Person ohne freien Willen, also ohne *Tispri*, werden sie genauso für tot erklären wie eine Teekanne.

Geweihte Schamanen findet man sowohl bei den barbarischen als auch bei den primitiven Völkern, bei

² In vielen Kulturen, in denen der schamanische Glaube vorherrscht, wird dieses Wort auch als Begriff für „*Abfall*“ verwendet.

denen der schamanische Glaube weit verbreitet ist. Sie überwachen, dass die Grundsätze des Aspektes von den Stammesmitgliedern eingehalten werden. Sie sind außerdem für die Heilung von Kranken und Verwundeten zuständig, sind die Bewahrer der Traditionen und kümmern sich um das Lehren und Weitergeben der alten Sagen und Mythen. In vielen Stämmen hat der Schamane eine ähnliche Stellung wie der Häuptling und unterstützt ihn bei der Führung der Sippe. In manchen Fällen vereint der Geweihte sogar den Posten des Häuptlings und des Schamanen in einer Person.

Genauso wie der druidische wird auch der schamanische Glaube von den meisten anderen Staatsreligionen eher belächelt als anerkannt. Da sich der schamanische Glaube vor allem bei ursprünglichen Völkern verbreitet hat, steht er in den meisten Gesellschaften mit einem Götterglauben als Sinnbild für primitive und barbarische Kulturen. Er gilt als veraltet, rückständig und unterentwickelt.

Ebenso wie geweihte Druiden werden Schamanen nicht offiziell zum Stand des Klerus gezählt.

Der schamanische Glaube hat sich lediglich im Land Assar als Staatsreligion durchgesetzt. Man findet ihn ansonsten vor allem bei barbarischen

Bevölkerungsgruppen. Er ist außerdem bei den primitiven Völkern wie den Orks verbreitet.

Normalerweise wird der schamanische Glaube – genauso wie der druidische – nicht mit dem Götterglauben vermischt. Eine Ausnahme bildet der Glaube der Brutas. Am Ende des 16. Jahrhunderts versuchten Missionaren aus Bakuria, den schamanisch gläubigen Sippen, den Götterglauben nahezubringen. Die Missionierung dauerte zwar nicht lange, aber die Zeit reichte aus, um den Brutas Grundsätze beizubringen, die durch den schamanischen Glauben nicht abgedeckt wurden, aber einen wesentlichen Teil ihrer Persönlichkeit ausmachten. Daher entwickelte sich daraus in den letzten 500 Jahren eine Vermischung der schamanischen Grundsätze mit dem Glauben an einige Götter.

Eine Verbindung von schamanischen Grundsätzen und dem Götterglauben findet man außerdem bei dem barbarischen Volk der *Carghass* in Midland. Diese wurden zwar nie gezielt missioniert, haben aber schon seit Jahrhunderten engen Kontakt zu den göttergläubigen Midländern, so dass es auf diesem Wege zu einer Beeinflussung der Barbaren kam.

Bewahrer

Nachdem die Welt und die Lebewesen von den Aspekten geschaffen wurden, haben die Wesenheiten ihre Energie zunächst vor allem dafür genutzt, um der Bevölkerung in Form von Avataren ihre Grundsätze beizubringen. Als dieses vollbracht war und sich die Lebewesen durch die dauerhafte Zuführung geringer Mengen von Energie von selbst weiterentwickelten, fortpflanzten, Gesellschaften bildeten, Kulturen entwickelten und den Glauben verbreiteten, haben sich die Aspekte nur wenig in die Geschehnisse eingemischt. Sie haben darauf vertraut, dass ihre Grundsätze und der konstante Energiefluss reichten, damit alles in geregelten Bahnen verlief.

Als es jedoch während der Dunklen Zeit zur nahezu vollständigen Vernichtung der Welt kam und die Aspekte massiv eingreifen mussten, um ihre Kreation zu schützen, merkten sie, dass sie die Welt und die Entwicklungen genauer im Auge behalten mussten. Sie setzten in den folgenden Jahrhunderten viel Energie ein, um an möglichst vielen Orten gleichzeitig zu sein und dort die Geschicke der Bewohner zu lenken. Es zeigte sich jedoch, dass sie dabei viel mehr Kraft aufbringen mussten als sie durch den Glauben der Lebewesen wieder

zurückbekamen, und selbst durch große Mengen Kraft konnten sie nicht überall gleichzeitig sein. Nachdem es wieder zu folgeschweren Ereignissen wie dem Auftauchen des Hungerdämons, dem Ausbrechen der Blutseuche und dem Aufstand der Primitiven kam, mussten sich die Aspekte eingestehen, dass sie ihr Ziel so nicht erreichen konnten.

Sie stellten jedoch fest, dass es oftmals reichte, den Lebewesen einen Deut in die richtige Richtung zu geben, damit sie sich anbahnende Probleme selbst lösen konnten. Es mangelte nur häufig an Personen, die sich dazu berufen fühlten, die Initiative zu ergreifen, und die die Fähigkeiten besaßen, sich den Herausforderungen zu stellen.

Daher beschlossen sie, bewusst Bewohner der Welt auszusuchen, die ihnen als Werkzeuge dienen sollten. Diese Personen sollten immer dort eingesetzt werden, wo sich Probleme anbahnten, und die kleinen und großen Übel, die die Bevölkerung bedrohten, bekämpfen. Sie sollten als Ansprechpartner gelten, wenn die Bewohner vor Herausforderungen standen, die sie nicht mit eigenen Kräften bewältigen konnten. Immer dort, wo der Energiefluss zu den Aspekten

durch äußere Umstände geschwächt, gehemmt oder über die Maße verstärkt wurde, sollten diese auserwählten Personen die Ursache dafür klären und beseitigen.

Der Glaube an die Götter und das Einhalten ihrer Grundsätze kam bei den meisten Personen erst durch ihre Sozialisation, festigte sich nach und nach im Laufe ihres Lebens und wurde vor allem aufgrund gesellschaftlicher Konventionen befolgt. Die Aspekte wussten jedoch durch die Beobachtung der Welt, dass es immer wieder Bewohner der Welt gab, die aus tiefster Überzeugung und gegen alle Widerstände den Grundsätzen eines Aspektes folgten. Bei ihnen zeigte sich die Neigung zu einem bestimmten Aspekt schon früh im Leben und wurde in der Regel durch den Glauben und die religiöse Sozialisation verstärkt. Die Grundsätze des Aspektes waren jedoch so stark in der Persönlichkeit dieser Wesen verankert, dass sie ihnen auch folgten, wenn sie weder religiös sozialisiert wurden noch besonders gläubig waren. Selbst wenn sie einen Nachteil dadurch hatten, hielten sie an ihrer Überzeugung fest und trugen die damit verbundenen Konsequenzen.

Durch den Energiefluss, den die Aspekte durch die Taten und den Glauben der Bevölkerung erhalten, werden die übernatürlichen Wesenheiten auf in Frage kommenden Personen aufmerksam. Durch die starke Überzeugung der Person erhält der Aspekt, dessen Grundsätzen sie folgt, spürbar mehr Energie. Anhand des verstärkten Energieflusses kann der Aspekt sie ausfindig machen. Normalerweise weckt der potentielle Auserwählte schon in jungen Jahren das Interesse des Aspektes und wird daraufhin über eine längere Zeit von ihm beobachtet. Wird die Überzeugung des Kandidaten in dieser Zeit nicht erschüttert, und folgt er auch weiterhin bedingungslos den Grundsätzen des Aspektes, wird er schließlich von der Wesenheit ausgewählt.

Dafür erhöht der Aspekt zunächst nach und nach die Energie, die der Auserwählte über den automatischen Energiefluss von ihm erhält. Diese zusätzliche Energie stärkt die Überzeugung der Person in die Grundsätze zusätzlich und lässt den Auserwählten nicht mehr von seinem Pfad abweichen. Wenn der Energiefluss so stark ist, dass die Energie des einen Aspektes die Energien der anderen Aspekte deutlich übersteigt, ist die Wahl abgeschlossen. Da sich der Körper des Auserwählten erst an die erhöhte Energie gewöhnen muss, dauert der Prozess der Energiesteigerung üblicherweise einige Jahre, so dass der Auserwählte bei Beendigung im jungen erwachsenen Alter ist. Während des Verlaufes der Energiestärkung kann es durch die erhöhte Energie zu teilweise starken Veränderungen am Körper des Auserwählten kommen und sich in gewissem Maße Mutationen bilden. Diese sind jedoch nicht schädlich, sondern vom Aspekt gewollt, denn sie unterstützen den Auserwählten bei den bevorstehenden Aufgaben. Die meisten dieser Veränderungen sind nach außen hin

nicht sichtbar, sondern verbessern die Wahrnehmung, die Konstitution oder andere Eigenschaften der Person oder geben ihr zusätzliche Fähigkeiten, wie die Möglichkeit, in Dunkelheit zu sehen oder unter Wasser zu atmen. Es gibt jedoch auch einige sehr auffällige Veränderungen, wie beispielsweise die Ausbildung von Flügeln.

Ist die Stärkung des Energieflusses abgeschlossen, sind auch die körperlichen Veränderungen ausgebildet und einsatzbereit. Der Auserwählte ist ab diesem Zeitpunkt eng mit dem Aspekt verbunden und kann von ihm als Abgesandter eingesetzt werden.

Sobald dieser Punkt erreicht ist, kann die gesteigerte Energie eines Aspektes auch von anderen Personen erkannt werden. Sie manifestiert sich als leuchtendes Symbol, das je nach Aspekt anders aussieht, und am Körper des Auserwählten erscheint (vgl. *Das Bewahrerzeichen*). Ab diesem Zeitpunkt wird er von den Bewohnern der Welt als *Bewahrer* erkannt, wie die Auserwählten im allgemeinen Sprachgebrauch genannt werden.

Für die ausgewählte Person kommt dieser Zeitpunkt nicht überraschend, denn die Stärkung des Energieflusses wird vom Aspekt gleichzeitig eingesetzt, um seinen Auserwählten auf die neue Aufgabe vorzubereiten und ihm das Wissen über seine neuen Kräfte und Fähigkeiten zu geben. Nachdem die Stärkung des Energieflusses abgeschlossen ist, ist sich der Auserwählte seiner neuen Aufgabe und seiner Fähigkeiten bewusst und weiß intuitiv, dass er zu Höherem berufen wurde. Er weiß jedoch nicht, dass er von einem Aspekt ausgewählt wurde, sondern wird davon ausgehen, dass ihn die Götter erwählt haben.

Durch den erhöhten Energiefluss weiß der Aspekt zu jeder Zeit, wo sich seine Günstlinge befinden und er kann stärkeren Einfluss auf sie nehmen. Er wird sie bei ihren Aufgaben unterstützen und eingreifen, wenn es notwendig ist. Durch die zusätzliche Energie gewinnt der Bewahrer neue Kräfte und Fähigkeiten. Er erholt sich schneller von Verwundungen, und wenn dieses nicht reicht, wird er in brenzligen Situationen durch den Aspekt geheilt. Der Bewahrer kann sich zudem an seinen Aspekt wenden, um diesen um weitere Unterstützung bei seiner Aufgabe zu bitten und auf seine Kräfte und Fähigkeiten zuzugreifen (vgl. *Bewahrerkräfte*).

Im Gegenzug werden die Bewahrer von den Aspekten immer dort eingesetzt, wo sie gebraucht werden. Der Aspekt wird immer dafür sorgen, dass sie schnell vor Ort sind. Da die Aufgaben auf der gesamten Welt verteilt sind, wird der Bewahrer vom Aspekt direkt an den Ort des Geschehens (oder zumindest in die Nähe) transportiert, ohne dass der Auserwählte dieses verhindern kann. Üblicherweise passiert der Transport während einer Schlafphase. Ein Bewahrer kann sich also nicht sicher sein, dass er am Morgen dort wieder aufwacht, wo er eingeschlafen ist. Der Aspekt wird den Bewahrer schließlich lenken und

dafür sorgen, dass er auf die Aufgabe stößt, die der Aspekt für ihn vorgesehen hat. Dem Aspekt ist es jedoch in den meisten Fällen nicht möglich, die genaue Ursache der Störung im Energiefluss zu erkennen. Es ist daher Aufgabe des Bewahrers, anhand von Anhaltspunkten weiter nachzuforschen, Hinweisen zu folgen und die Umgebung zu erkunden. Stößt er dabei auf den Grund der Energiestörung und beseitigt diesen, merkt der Aspekt dieses und wird dem Bewahrer dieses zu verstehen geben.

In der Regel erwecken die Störungen des Energieflusses nicht nur die Aufmerksamkeit von einem Aspekt, sondern von mehreren. Daher werden oft Bewahrer mehrerer Aspekte als Gruppe an den Ort des Geschehens entsandt. Je stärker die Störung ist, desto mehr Aspekte werden ihre Abgesandten schicken.

Die Bewahrer stehen unter ständiger Beobachtung durch ihre Aspekte – nicht nur während der Missionen. Im Gegenzug zur Unterstützung, die sie durch die Aspekte erhalten, erwarten diese, dass die Bewahrer ihre eigenen Ziele zugunsten der höheren Ziele zurückstellen und sich voll und ganz der gestellten Aufgabe widmen. Da sie als die Vertreter der Aspekte auf der Welt agieren, erwarten die Aspekte außerdem, dass die Bewahrer immer mit gutem Beispiel vorangehen, sich immer an die Grundsätze halten und sich anderen Bewohnern der Welt gegenüber angemessen und als Vorbild verhalten.

Bestärken sie ihren Aspekt darin, dass es richtig war, sie zum Bewahrer auszuwählen, indem sie ihre Aufgaben erfolgreich erfüllen und die Grundsätze des Aspektes befolgen, steigen sie dadurch in ihrem Ansehen. Als Belohnung wird der Aspekt häufiger auf die Bitte um Einsatz der Bewahrerkräfte reagieren und mehr Energie für das Erfüllen dieser Anfragen einsetzen, wodurch sie eine stärkere Wirkung entfalten.

Verstößt ein Bewahrer jedoch willentlich gegen die Grundsätze oder geltende gesellschaftliche Regeln oder richtet er sogar selbst Unheil an, wird er im Ansehen des Aspektes sinken. Normalerweise merkt der Bewahrer intuitiv, dass er seinen Aspekt beschämt und verärgert hat. Normalerweise wird er schon beim Gedanken an die Tat von seinem Aspekt darauf hingewiesen, dass diese seinen Unmut hervorrufen würde. Treibt es der Bewahrer zu weit, kann es im schlimmsten dazu kommen, dass der Aspekt die Wahl des Bewahrers zurücknimmt und ihm alle seine Kräfte und Fähigkeiten entzieht. Solche Bewahrer (die jedoch nur sehr selten vorkommen) werden als gefallene Bewahrer (vgl. *Gefallene Bewahrer*) bezeichnet.

Wenn sich Bewahrer um die Lösung von Problemen kümmern, wird sich dieses auch in der Bevölkerung herumsprechen. Bewahrer, die schon lange im Dienste der Aspekte unterwegs sind und zahlreiche

Missionen erfolgreich abgeschlossen haben, sind häufig in zahlreichen Regionen der Welt bekannt und werden bei einem erneuten Besuch von den Bewohnern erkannt. Oftmals werden derart bekannte Bewahrer, wenn sie in einer Region auftauchen, von unterschiedlichen Personen angesprochen und um die Lösung eines Problems gebeten (vgl. *Stellung der Bewahrer*). Die Bewahrer wissen jedoch durch den Einfluss des Aspektes, ob es sich dabei um die eigentliche Aufgabe handelt, für die sie der Aspekt in die Region geschickt hat. Es steht den Bewahrern natürlich frei, auch andere Probleme zu lösen, für die sie bezahlt werden oder die ihnen am Herzen liegen, solange der Auftrag des Aspektes Vorrang genießt. Durch den selbstlosen Einsatz für die Bevölkerung werden die Bewahrer genauso im Ansehen des Aspektes steigen.

Das Bewahrerzeichen

Sobald ein Aspekt eine Person zu seinem Bewahrer gemacht hat und der Energiefluss zwischen dem übernatürlichen Wesen und dem Auserwählten verstärkt wurde, manifestiert sich ein Teil dieser Energie in einem leuchtenden Symbol, das den Bewahrer eindeutig als Auserwählten kennzeichnet. Jeder Aspekt hat ein eigenes Symbol, so dass klar erkennbar ist, von welchem Aspekt der Bewahrer ausgewählt wurde.

Der Bewahrer trägt das schlichte Bewahrerzeichen genannte Symbol entweder vor der Brust oder vor der Stirn. Es schwebt dort einige Zentimeter vor seinem Körper. Das Symbol vor der Brust hat einen Durchmesser, der der Hand des Bewahrers entspricht. Das Symbol vor der Stirn ist ungefähr so groß wie die Handfläche des Bewahrers.

Das Bewahrerzeichen wird von kleinen Energiekugeln umkreist. Je höher der Bewahrer im Ansehen des Aspektes steht, desto mehr Kugeln schwirren um das Zeichen. Es ist für andere Personen somit sehr leicht, zu erkennen, wie erfahren der Bewahrer ist.

Das Symbol ist normalerweise für andere Personen sichtbar, passt sich jedoch den Umständen an. Der Aspekt wird nicht zulassen, dass der Bewahrer durch das Symbol an der Ausübung seiner Pflichten und dem Lösen von Aufgaben gehindert wird. Sobald das Symbol ein Hindernis für den Bewahrer darstellt, ist es nicht mehr sichtbar. So wird ein Bewahrer, der sich im Dunkel versteckt, nicht durch das Leuchten seines Symbols verraten. Ebenso werden Gesprächspartner, die durch die Tatsache, dass ihr Gegenüber ein Bewahrer ist, abgeschreckt würden, das Symbol nicht sehen. Es ist durchaus möglich, dass das Symbol in bestimmten Situationen für einige Personen sichtbar ist und für andere nicht.

Auf die Sichtbarkeit des Symbols hat der Bewahrer im Normalfalle keinen Einfluss. Er muss darauf vertrauen, dass ihn sein Aspekt schützt und zu seinen

Gunsten entscheidet. Er kann sein Symbol zu keiner Zeit selber sehen, spürt jedoch, ob es gerade sichtbar ist. Will der Bewahrer unbedingt, dass sein Symbol für niemanden sichtbar ist, kann er seinen Aspekt bitten, es für einige Zeit zu verbergen.

Personen, die bereits wissen, dass es sich bei einer anderen Person um einen Bewahrer handelt, werden das Symbol immer sehen, selbst dann, wenn der Bewahrer dieses nicht wünschen sollte.

Grundsätze und Prinzipien

Jeder Aspekt erwartet von seinen Bewahrern, dass sie in seinem Interesse handeln und zu jeder Zeit seine Grundsätze vertreten und durchsetzen. Da dieses Verhalten tief in der Persönlichkeit des Bewahrers verankert ist, wird ihm dieses in der Regel nicht schwer fallen. In der Regel wird ein Bewahrer versuchen, zu jeder Zeit seinem Herzen zu folgen und Entscheidungen immer auf Grundlage seiner Überzeugung und damit auf Grundlage der Grundsätze des Aspektes treffen. Der Bewahrer wird dabei stets bemüht sein, alle seine Prinzipien zu beachten und umzusetzen. Er wird somit automatisch und intuitiv so entscheiden, dass es im Sinne des Aspektes ist.

Jeder Aspekt hat einige ehrene Grundsätze, die der Bewahrer niemals vernachlässigen würde. Diese Prinzipien sind nicht nur dem Aspekt, sondern auch dem Bewahrer so wichtig und so fundamental, dass er niemals davon abweichen würde, selbst wenn dieses schwerwiegende Konsequenzen für ihn haben könnte. Ein Verstoß gegen diese Grundsätze würde den Bewahrer nicht nur in seinen Grundfesten erschüttern, sondern auch den Unmut des Aspektes erzeugen. Der Aspekt hat den Bewahrer gerade deswegen ausgewählt, weil dieser die Grundsätze in seiner Persönlichkeit verankert hat und für sie einsteht. Sollte der Bewahrer ernsthaft darüber nachdenken, gegen diese ehernen Gesetze zu verstoßen, wird er von seinem Aspekt davor gewarnt und spürt intuitiv, dass er sich auf dem falschen Weg befindet. Sollte er sich dennoch dazu entscheiden, gegen die wichtigsten Prinzipien zu verstoßen, wird er dadurch im Ansehen des Aspektes sinken.

Neben diesen Grundfesten des Aspektes gibt es jedoch noch zahlreiche weitere Prinzipien, die ihn kennzeichnen und denen auch der Bewahrer folgen wird.

Dennoch gibt es immer wieder Situationen, in denen es nicht zweckdienlich wäre, rigoros an allen Grundsätzen festzuhalten. Das ist auch den Aspekten bewusst, daher gestatten sie den Bewahrern, einige Prinzipien, die nicht zu den ehernen Grundsätzen gehören, in entsprechenden Situationen zu vernachlässigen. Dem Bewahrer wird dabei nicht wohl sein, denn er muss sich selbst überwinden, um

gegen seine Überzeugung zu handeln. Aber sowohl Aspekt als auch Bewahrer wissen, dass es Situationen gibt, in denen man sich den Umständen anpassen und eventuell eigene Ziele zurückstecken muss. Solche Situationen entstehen vor allem dadurch, dass ein Befolgen der Grundsätze in diesem Fällen zu einer ernststen Gefahr für den Bewahrer werden könnte oder das erfolgreiche Abschließen der Mission behindern würde. Verstößt ein Bewahrer in solchen Situationen gegen die Grundsätze, wird der Aspekt dieses nachvollziehen können und den Auserwählten gewähren lassen. Entscheidet sich der Bewahrer trotz der drohenden Konsequenzen dazu, an seinen Prinzipien festzuhalten, wird das den Aspekt beeindrucken und den Bewahrer in seiner Gunst steigen lassen. Verstößt der Bewahrer jedoch gegen die Prinzipien, ohne dass ihn die Umstände dazu zwingen, wird er von seinem Aspekt darauf hingewiesen. Entscheidet er sich dennoch dafür, dem Grundsatz nicht zu folgen, wird er damit den Aspekt enttäuschen und in seiner Gunst sinken.

Zusätzlich zu den Grundsätzen gibt es einige Verhaltensweisen von Bewahrern, die nicht direkt vom Aspekt vorgegeben werden. Diese Verhaltensweisen basieren nicht direkt auf den Grundsätzen des Aspektes, sondern sind häufig durch die daraus entstandenen Religionen entwickelt worden. Im Laufe der Entstehung des Glaubens wurden zahlreiche zusätzliche Regeln erdacht, die zur Verehrung der Götter befolgt werden sollten, jedoch niemals von den Avataren der Aspekte gelehrt wurden. Dennoch entsprechen diese Regeln häufig den Ansichten des Aspektes und werden von ihm gutgeheißen. Hält sich ein Bewahrer neben den vorgegebenen Grundsätzen auch konsequent und gegen alle Widerstände an diese Regeln, wird dieses vom Aspekt anerkannt und kann dazu führen, dass der Bewahrer in seinem Ansehen wächst.

Die Grundsätze eines Bewahrers lassen sich somit in drei Kategorien einsortieren.

Den ehernen Grundsätze wird er unabhängig von den Konsequenzen immer folgen und niemals dagegen verstoßen.

Ein Verstoß gegen seine Prinzipien kostet ihn einige Überwindung und er wird zunächst immer versuchen, daran festzuhalten. Lassen die Umstände dieses jedoch nicht zu oder würde daraus eine schwerwiegende Konsequenz entstehen, wird er sich schweren Herzens gegen die Befolgung der Prinzipien entscheiden.

An Glaubensregeln wird sich der Bewahrer entweder immer oder nie halten, je nachdem wie er sozialisiert wurde und wie gläubig er ist. Selbst wenn er eigentlich sehr gläubig ist und die Regeln zu seinem täglichen Leben dazugehören, wird er jedoch keine Gewissensbisse bekommen, wenn er die Regeln aufgrund der Umstände nicht befolgen kann.

Die Wahl des Aspektes

Im Spiel übernimmt der Spieler die Rolle eines Bewahrers. Somit hat jeder Charakter einen Aspekt, von dem er ausgewählt wurde. Da der Bewahrer von seinem Aspekt unterstützt wird, hat diese Wahl eine nicht unerhebliche Auswirkung auf die Werte der Spielfigur. Viele insbesondere neue Spieler neigen dazu, sich einen Aspekt auszuwählen, der die von ihnen präferierten Fertigkeiten verstärkt. Andere wählen den Aspekt nur nach den Bewahrerkraften aus. In beiden Fällen geraten die Grundsätze des Aspektes in den Hintergrund.

Es gibt jedoch ausreichend andere Möglichkeiten als die Wahl des Aspektes, um die Fertigkeiten des Charakters nachträglich anzupassen, so dass die Werte, die er durch den Aspekt erhält, in den Hintergrund rücken können. Die Grundsätze jedoch sind nicht veränderbar. Fällt man eine Entscheidung nur auf Grundlage der Zahlen, mag der Charakter zwar in bestimmten Facetten bessere Werte haben, aber der Spieler muss sich immer wieder ermahnen und an die Grundsätze halten. Das ist erfahrungsgemäß langfristig anstrengend oder unbefriedigend. Folgt der Bewahrer nur vage den Grundsätzen, weil er sie entweder nicht verkörpern will oder kann, führt dieses dazu, dass er von seinem Aspekt immer wieder ermahnt werden muss und im schlimmsten Falle seine Gunst verliert. Dieses führt in der Regel zum Ausscheiden des Charakters, was wiederum frustrierend für den Spieler ist und den Spielspaß raubt.

Daher sei an dieser Stelle davon abgeraten, den Aspekt nur aufgrund von Zahlen oder Kräften zu wählen. Es geht im Spiel darum, den Bewahrer zu verkörpern und für seine Grundsätze einzustehen. Daher sollte immer ein Aspekt gewählt werden, dessen Grundsätze der Spieler auch umsetzen und verkörpern kann, unabhängig von den Werten.

Bewahrerkrafte

Neben der Unterstützung, die der Aspekt dem Bewahrer automatisch in gefährlichen Situationen zukommen lässt, hat der Auserwählte die Möglichkeit, eine Reihe von übernatürlichen Fähigkeiten einzusetzen, die ihm bei der Einhaltung und Umsetzung der Aspektgrundsätze helfen. Diese basieren teilweise darauf, dass er direkt auf den Energiefluss zwischen ihm und dem Aspekt zugreifen kann und diese Kräfte für sich nutzt. Bei anderen muss er seinen Aspekt bitten, direkt einzugreifen.

Jedem Bewahrer stehen auf diese Weise je nach Aspekt unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung, die er selbst auslösen oder erbitten kann. In der Regel wird der Aspekt der Bitte seines Auserwählten nachkommen. Es liegt jedoch am Aspekt, ob er den Einsatz der gewünschten Fähigkeit für gerechtfertigt hält. So kann es in manchen Fällen auch vorkommen, dass die Anfragen abgelehnt werden. Sollte dieses passieren, merkt der Bewahrer lediglich, dass seine Kraft nicht gewährt wird. Den Grund dafür erfährt er nicht.

Sobald eine Person auserwählt wurde und der Energiefluss zwischen ihr und dem Aspekt verstärkt wird, erfährt sie auf diesem Wege auch, um welche Fähigkeiten sie den Aspekt bitten kann. Der Bewahrer muss sie also nicht erst erlernen oder durch Zufall herausfinden, sondern kann sich direkt darauf berufen.

In gefährlichen Situationen wird der Aspekt seinen Bewahrer selbstständig unterstützen und ihn heilen oder wenn nötig auch wiederbeleben. Neben den für jeden Aspekt unterschiedlichen spezifischen Bewahrerkraften (s. *Grundsätze und Kräfte*) gewähren alle Aspekte zusätzlich noch eine Reihe weitere Fähigkeiten, die den Bewahrer bei seiner Aufgabe unterstützen können.

Alle Aspekte gewähren ihren Bewahrern die Möglichkeit jegliche Sprache zu verstehen und zu sprechen, damit sie auf ihren Missionen mit der Bevölkerung kommunizieren können. Sollten diese nicht auf die Bewahrer hören, können sich die Auserwählten mit Unterstützung ihres Aspektes Gehör verschaffen. Damit sie auch entlegene Orte schnell erreichen können, können sie sich von ihrem Aspekt dorthin bringen lassen, ohne Zeit zu verlieren. Da sich die Bewahrer die meiste Zeit auf Missionen befinden und kaum Zeit bleibt, um zu einem Lehrmeister zu gehen und von diesem zu lernen, können alle Bewahrer direkt von ihrem Aspekt lernen und dadurch ihre Fähigkeiten verbessern und neues Wissen erlangen.

Die meisten Aufgaben, die der Aspekt seinen Auserwählten stellt, sind in der Regel auch mit kämpferischen Handlungen verbunden. Daher kann jeder Bewahrer seine Waffe seinem Aspekt weihen und dadurch einen Teil der Energie direkt durch die Waffe leiten, wenn er sie in der Hand hält. Die Waffe bekommt dadurch ein spezifisches Aussehen nach Wunsch des Bewahrers, ohne dass er dafür handwerkliche Fähigkeiten beherrschen muss. Viel entscheidender als das Aussehen sind jedoch die zusätzlichen Fähigkeiten, die die Waffe durch die Weihe erhält. Diese besonderen Kräfte stärken die Waffe und unterstützen den Bewahrer vor allem im Kampf, so dass er es auch mit mächtigen Gegnern aufnehmen kann. Die Möglichkeiten dieser geweihten Waffen gehen dabei deutlich über das Maß hinaus, was mit normalen magischen Waffen zu erreichen ist.

Sanktuarien der Bewahrer

Nachdem die Aspekte die ersten Personen zu Bewahrern erwählt hatten und diese sich durch ihre Taten einen Ruf in der Gesellschaft gemacht hatten, stieg die Nachfrage nach ihren Diensten rasend schnell an. Jeder, der ein noch so kleines Problem hatte, bat die Bewahrer, sich darum zu kümmern. Das führte in vielen Fällen dazu, dass die Auserwählten kaum Ruhepausen hatten und immer beschäftigt waren. Oftmals wurden sie durch die zusätzlichen Aufgaben sogar von den Missionen der Aspekte abgelenkt.

Daher beschlossen die Aspekte, den Bewahrern eine eigene Unterkunft anzubieten, in der sie Ruhe finden konnten. Jeder Aspekt erschuf einen Ort, an den sich seine Bewahrer zurückziehen konnten.

Alle diese Rückzugsorte befinden sich auf großen Felsformationen, die jeweils in vielen Kilometern Höhe über einem bestimmten Land schweben. Unter einer Kuppel aus konzentrierter Energie des Aspektes befindet sich die Ruhestätte der Bewahrer. Die Inseln sind ständig in langsamer Bewegung und verändern daher ihre genaue Position laufend. Sie können vom Boden aus gesehen werden, aber da sie schweben, ist es naheliegend, dass sie auf normalem Wege nicht zu erreichen sind. Und selbst wenn es einem Wesen gelingen sollte, die schwebende Insel zu erreichen, wird es dort nicht landen können, sondern von den Energien des Aspektes blockiert werden. Es wird dem Wesen nicht einmal möglich sein, durch die geballte Energie des Aspektes einen Blick in das Innere der Kuppel zu werfen. Lediglich die Bewahrer des jeweiligen Aspektes können die Insel betreten, indem sie sich von ihrem Aspekt von überall aus der Welt dorthin transportieren lassen, wenn sie es wünschen und nicht gerade mit einer Mission des Aspektes betraut sind. Möchten die Bewahrer die Insel verlassen, können sie dieses auch nur mit der Hilfe des Aspektes machen. Er wird sie in diesem Falle an einen Ort ihrer Wahl transportieren.

Durch die Energie der Aspekte sind die Inseln unabhängig von der Umgebung, so dass sie weder von Wetter noch von Jahreszeiten beeinflusst werden. Unter den Kuppeln herrscht immer eine für den jeweiligen Bewahrer angenehme Temperatur. Je nach Herkunft und Vorlieben des Auserwählten variiert diese also.

In der Zufluchtsstätte wird ein Bewahrer zu jeder Zeit ein eigenes Zimmer vorfinden, das nach seinen Vorlieben mit einfachen Einrichtungsgegenständen und einem bequemen Bett ausgestattet ist. Das Zimmer des Bewahrers kann nur von ihm betreten werden. Hierher kann er sich zurückziehen, wenn er seine Ruhe haben möchte. Da niemand anders das Zimmer betreten kann, kann der Bewahrer hier auch bedenkenlos Wertsachen oder persönliche Dinge lagern. Für diesen Zweck gibt es in jedem dieser Räume eine Truhe oder eine andere Lagervorrichtung,

die nahezu unendlichen Stauraum für handelsübliche Gegenstände hat.

In den Gemeinschaftsbereichen der Inseln gibt es immer etwas zu essen und zu trinken. Alle Nahrungsmittel sind frisch, entsprechen den Vorlieben des Charakters und sind nahrhaft. Sie sind jedoch nicht exotisch und werden auch keine ausgefallenen, von der Norm abweichenden Wünsche erfüllen. Der Gemeinschaftsbereich ist allen Bewahrern, die sich auf der Insel aufhalten, zugänglich. Hier können sie sich mit Gleichgesinnten austauschen, Geschichten von ihren Missionen erzählen oder Wissen und Erfahrungen teilen.

Alle Gegenstände, die der Aspekt auf den Inseln platziert hat, sind an die Energie der Ruhestätte gebunden und können von den Bewahrern nicht mitgenommen werden, wenn sie die Insel verlassen. Nur Gegenstände, die vom Bewahrer mitgebracht wurden, kann er bei seiner Abreise wieder mitnehmen. Solange sich ein Gegenstand in seinem Besitz befindet, der eigentlich auf die Insel gehört, wird der Aspekt den Bewahrer nicht von der Insel herunter transportieren.

Alle Inseln stehen unter dem Schutz des jeweiligen Aspektes. Er wird dafür sorgen, dass es innerhalb dieser Ruhestätten keinerlei Streitigkeiten oder gar aggressive Auseinandersetzungen gibt. Sein Einfluss sorgt dafür, dass die Bewahrer die göttliche Nähe spüren und jegliche Art von Feindseligkeit gegenüber den anderen Auserwählten vergessen, solange sie sich dort aufhalten.

Bei den Bewahrern hat sich in Anlehnung an andere heilige Orte recht schnell die Bezeichnung *Sanktuarium* für diese Inseln der Ruhe durchgesetzt.

Druidisch

Eherne Grundsätze



Während die Grundsätze anderer Aspekte in der Regel nur bestimmte Situationen betreffen, bestimmen sie bei einem druidischen Bewahrer sein gesamtes Handeln. Er

wird immer bemüht sein, die Energien im Gleichgewicht zu halten. Immer wenn er eine Entscheidung treffen muss, wird er zunächst die Konsequenzen für die *Foquira* und das *Yustoul* abwägen und sich anschließend so entscheiden, dass die schwächere Energie durch seine Taten gestärkt wird.

Prinzipien

Stellt ein druidischer Bewahrer fest, dass sich die Energien im Ungleichgewicht befinden, wird er sich dafür einsetzen, dass die sowieso schon schwächere Energie nicht noch weiter reduziert wird. Je nach Persönlichkeit des Bewahrers kann dieses Bestreben

entweder subtil oder auch sehr direkt und vehement durchgesetzt werden. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, wird der Bewahrer auch zu den Waffen greifen und sein Leben dafür einsetzen.

Dennoch ist es ihm lieber, wenn eine Auseinandersetzung friedlich gelöst werden kann. Er wird daher in Konfliktsituationen zunächst versuchen, mit allen Parteien zu verhandeln und zwischen ihnen vermitteln. Er wird dabei Neutralität bewahren und versuchen, Kompromisse zu finden, mit denen alle Beteiligten leben können. Bei aller Neutralität wird der Bewahrer jedoch niemals das Gleichgewicht der Energien aus den Augen verlieren. Wenn dieses durch die gefundenen Kompromisse beeinflusst wird, verliert er seine Neutralität.

Kommt es zu einer kämpferischen Auseinandersetzung, wird er Feinde nur dann töten, wenn das *Yustoul* in der Region stärker als die *Foquirá* ist. Andernfalls wird er Gegner nur außer Gefecht setzen und auch andere Personen (z.B. seine Kampfgefährten aber auch die Gegner) anhalten, es ihm gleichzutun. Ist das *Yustoul* jedoch stärker, hat er keine Gewissensbisse, wenn er Gegner tötet, selbst wenn diese bereits kampfunfähig sind oder sich ergeben haben.

Ähnlich wird er sich beim Abbau von Ressourcen verhalten. Der druidische Bewahrer wird sie nur dann abbauen, wenn er erkennt, dass die *Foquirá* regional die Überhand hat. Ist dieses nicht der Fall, wird er keine Rohstoffe fördern und auch andere Personen vom Abbau abhalten. Ist die *Foquirá* regional jedoch sehr stark, wird er der Förderung von Rohstoffen zustimmen.

Selbst wenn er in einigen Situationen nicht selbst eingreift, wird er immer versuchen, andere Personen (z.B. die Bewohnern einer Region) dazu zu ermutigen, Taten durchzuführen, die die schwächere Energie stärken werden. Er setzt sich daher mancherorts für den Abbau von Ressourcen ein, während er dieses an anderen Orten vehement verhindern wird.

Glaubensregeln

Ein gläubiger druidischer Bewahrer wird immer bemüht sein, sich in einer Gruppe mit einer restlos durch 4 teilbaren Anzahl von Personen zu befinden. Er fühlt sich in diesen Gruppen deutlich stärker (nicht zuletzt durch den Einfluss seines Aspektes, s. *Bewahrerkräfte*). Bei den meisten Bewahrern beschränkt sich diese Regel auf das Zusammensein mit einer entsprechenden Anzahl an Kameraden z.B. auf Reisen oder im Kampf. Bei einigen geht die Umsetzung dieses Grundsatzes soweit, dass sie jegliche Handlungen nur durchführen, wenn mindestens drei weitere Personen daran beteiligt sind.

Viele gläubige Bewahrer vermeiden außerdem die Benutzung von Gegenständen, die aus Rohstoffen erstellt wurden, die der Natur durch Gewalt entrisen

wurden, allen voran Metall. Da sie nicht nachvollziehen können, ob die Förderung der Materialien unter Berücksichtigung der Energien durchgeführt wurde, benutzen viele Bewahrer nur Gegenstände, deren Materialien sie selbst abgebaut haben.

Bewahrerkräfte

Druidische Bewahrer können mit Hilfe ihres Aspektes einen genauen Blick auf die Energiestände von *Foquirá* und *Yustoul* erhalten. Sie können dadurch erkennen, was unternommen werden muss, damit die schwächere Energie wieder gestärkt wird. Um in Verhandlungen ihren Standpunkt besser zu verdeutlichen, können sie den Aspekt bitten, diese Fähigkeit auch anderen Personen zu geben und dadurch ihre Argumente in entsprechenden Verhandlungen verständlicher machen.

Um nur auf Rohstoffe zurückgreifen zu müssen, die sie selbst abgebaut haben oder die die Natur freiwillig gibt, gibt der Aspekt seinen Bewahrern die Möglichkeit, mit seinen Kräften und ohne handwerkliche Fähigkeiten, beliebige Gegenstände aus Stein oder totem Holz herzustellen.

Ist ein Bewahrer in einer Gruppe unterwegs, deren Anzahl sich restlos durch Vier teilen lässt, wird der Aspekt dafür sorgen, dass der Bewahrer auf einen Teil der Energien der anderen Mitglieder zugreifen kann und dadurch gestärkt wird. Der Bewahrer kann außerdem seinen Aspekt bitten, diese Bindung deutlich zu verstärken und die Gruppe zu einer energetischen Einheit zu verbinden. Dieses ermöglicht dem Bewahrer (bzw. den Aspekt), die Energien aller Mitglieder zu beeinflussen und ins Gleichgewicht zu bringen.

Sanktuarium

Ystrien ist das einzige Land der Welt, in dem der druidische Glaube die Staatsreligion bildet. Es ist daher naheliegend, dass sich der druidische Aspekt dieses Land als Standort für das Sanktuarium seiner Bewahrer ausgewählt hat.

Die gesamte schwebende Insel ist mit einem ursprünglichen und unberührten Wald bewachsen. Im Zentrum des Waldes befindet sich auf einer großen Lichtung ein Steinkreis, in dessen Inneren sich der Gemeinschaftsbereich befindet. Hier finden die Bewahrer gedeckte Tafeln, an denen sie sich sättigen können.

Die Ruhestätten der Auserwählten befinden sich in Baumhäusern, die in den gigantischen Bäumen errichtet wurden. In diesen können die Bewahrer während ihres Aufenthaltes wohnen.

Eherne Grundsätze

- ❖ Beachtung des Energiestandes, Entscheidungen immer zugunsten der schwächeren Energie treffen

Prinzipien

- ❖ Weitere Verletzung der schwächeren Energie vehement verhindern
- ❖ Neutralität in Konflikten bewahren und versuchen zu vermitteln
- ❖ Lebewesen nur töten, wenn es den Energieständen zugutekommt
- ❖ Ressourcen nur abbauen, wenn es den Energieständen zugutekommt
- ❖ Bewohner zu Taten motivieren, die die schwächere Energie stärken bzw. die stärkere Energie schwächen

Glaubensregeln

- ❖ In einer Gruppe mit einer restlos durch 4 teilbaren Anzahl von Personen reisen und handeln
- ❖ Nur Rohstoffe benutzen, die selbst abgebaut wurden

Gemeinschaft/Wasser



Ethere Grundsätze

Bewahrer des Gemeinschaft/Wasser-Aspektes fühlen sich nur wohl, wenn sie nicht alleine sind. Sie werden daher in allen Situationen

darauf bedacht sein, sich in Gesellschaft zu befinden und niemals alleine handeln. Sie werden Aktionen immer so planen, dass sie Rückendeckung von mindestens einer weiteren Person haben und von dieser unterstützt werden. Auf Missionen werden sie keine Handlungen alleine durchführen, sondern immer mit ihren Kameraden zusammenarbeiten.

Im Gegenzug werden sie jedoch auch ihre Gefährten niemals alleine lassen und diese unterstützen. Fehlen ihnen die Fähigkeiten für die direkte Hilfe bei einer Aufgabe, werden sie ihre Begleiter emotional unterstützen und ihnen soweit zur Hand gehen, wie es möglich ist, ohne sie zu behindern.

Prinzipien

Ein Bewahrer, der vom Gemeinschaft/Wasser-Aspekt ausgewählt wurde, liebt seine Freiheit über alles. Er setzt sich bedingungslos für die Freiheit ein und bezieht dieses nicht nur auf sich selbst. So werden sie beispielsweise auch Widerstandsbewegungen gegen totalitäre Regimes oder andere Gruppierungen, die sich für mehr Freiheit einsetzen, unterstützen, solange sie im Dienste der Gemeinschaft tun.

Aber auch seine persönliche Freiheit ist dem Bewahrer sehr wichtig. Er wird sich daher im Normalfall nicht gefangen nehmen lassen. Er wird

dieses jedoch auch niemand anderem antun und daher auch selber keine Gefangenen machen. Er wird beispielsweise Feinde, die sich ergeben, ihrer Wege ziehen lassen. Sie zu töten kommt normalerweise auch nicht in Frage, denn das empfindet der Bewahrer so, als würde er ihnen seinen Willen aufzwingen.

Er sieht jedoch auch das Befolgen von Befehlen als Freiheitsberaubung, denn er will seine Entscheidungen selber treffen können. Er wird sich daher keine Befehle geben lassen, sondern immer selbst entscheiden, was er macht. Er sieht Befehle lediglich als Vorschlag, der im falschen Ton vorgetragen wurde. Er deutet Befehle jedoch auch als Wunsch der Person und wird diesen Wunsch in seine Entscheidung mit einfließen lassen. Er wird sich jedoch im Zweifelsfall immer zugunsten seiner Freiheit und zugunsten der Gruppe fällen, der er sich zugehörig fühlt.

Zu seiner persönlichen Freiheit gehört für den Bewahrer auch, dass er seine Emotionen nicht aufgrund gesellschaftlicher Zwänge unter Kontrolle halten muss. Er wird ihnen vielmehr freien Lauf lassen, wenn ihm danach ist.

Lässt man dem Bewahrer seine Freiheit, hat man in ihm einen stets zuverlässigen und immer ehrlichen Freund. Hat er einmal sein Wort gegeben, wird er es nicht brechen. Er wird immer Vertrags- und Worttreue halten und Kameraden und Auftraggeber niemals betrügen oder hintergehen.

Freundschaft, Kameradschaft und Loyalität sind für den Bewahrer nicht nur sehr wichtig, sondern auch dauerhaft. Er wird diese Werte nicht wegen einer Meinungsverschiedenheit oder einer Streitigkeit aufgeben. Er ist seinen Freunden ein ganzes Leben lang treu, solange sie ihn nicht in seiner Freiheit einschränken. Das gleiche gilt für eine Partnerschaft oder eine Liebesbeziehung.

Glaubensregeln

Gläubige Bewahrer legen bei ihren Grundsätzen auch Gewicht auf den Aspekt des Wassers. Sie würden daher niemals eine Meereskreatur selber töten. Sie sind sich jedoch darüber im Klaren, dass es in vielen Regionen der Welt kaum eine andere Möglichkeit als den Fischfang gibt, um sich zu ernähren. Viele Bewahrer werden jedoch selber nie eine Kreatur des Wassers essen.

Bei vielen Bewahrern geht die Verbindung zum Wasser so weit, dass sie Reisen wann immer auf dem Seewege oder zumindest in der Nähe von Wasser bestreiten, selbst wenn dieses eine deutliche Verlängerung der Reisedauer bedeutet.

Besonders gläubige Bewahrer sehen sich verpflichtet, sich nicht nur für ihre Kameraden einzusetzen, sondern auch für andere Personen. Sie versuchen, insbesondere Personen, die einen schlechten Stand in der Gesellschaft haben, zu unterstützen. Sie werden sich bemühen, diesen Personen zu helfen. Sie werden

dieses völlig selbstlos machen und in keinem Falle Geld dafür verlangen oder annehmen, selbst wenn dieses freiwillig gegeben wird.

Bewahrerkräfte

Wird der Bewahrer zu Unrecht seiner Freiheit beraubt, kann er auf die Unterstützung seines Aspektes zählen, wenn er versucht, sich aus der Gefangenschaft zu befreien. Zeigt der Bewahrer ausreichend Eigeninitiative, wird der Aspekt dafür sorgen, dass die Flucht gelingt.

Der Aspekt sorgt außerdem dafür, dass dem Bewahrer nichts passiert, wenn er auf oder in seinem Element unterwegs ist. So schützt er ihn vor jeglichen natürlichen Gefahren, die vom Wasser ausgehen, wie Strömung, Strudel oder Wellen. Ebenso wird der Bewahrer nicht von natürlichen Wasserkreaturen angegriffen. Der Schutz erstreckt sich nicht nur auf den Bewahrer, sondern auch auf Mitreisende.

Wenn der Bewahrer es wünscht, kann er mit Hilfe seines Aspektes eine Gruppe Personen zu einer Einheit zusammenschweißen. Durch diesen Zusammenhalt werden alle Mitglieder gestärkt und dem Bewahrer fällt es leichter, seine Aufgaben zu erledigen. Ist der Bewahrer jedoch gezwungen entgegen seiner ehernen Grundsätze allein unterwegs zu sein, spürt er den Verlust der unterstützenden Energien seiner Kameraden deutlich.

Durch die Verbindung der Energien der Mitglieder der Einheit kann der Aspekt nicht nur Einfluss auf den Bewahrer nehmen, sondern auch die anderen Personen deutlich stärken. Wenn der Bewahrer ihn darum bittet, kann der Aspekt ihre Kampfstärke deutlich erhöhen.

Zusätzlich führt die Verbindung der Energien dazu, dass der Aspekt nicht nur den Bewahrer zu jeder Zeit aufspüren kann, sondern auch die anderen Mitglieder der Einheit. Wenn der Bewahrer es wünscht, kann der Aspekt die Mitglieder der Einheit zum Bewahrer teleportieren oder den Bewahrer direkt zu einer Person seiner Einheit bringen.

Sanktuarium

Die schwebende Insel mit dem Sanktuarium der Bewahrer befindet sich in Midland. Durch das starke Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Clanmitglieder, der Freiheitsliebe jedes einzelnen Midländers als auch den Zusammenhalt in den Clans sind hier die Energien des Gemeinschaftsaspektes am stärksten.

Die mit niedriger Vegetation bewachsene Insel wird von zahlreichen Wasserläufen durchzogen. Beim Sturz über eine der vielen Felsformationen bilden sie kleinere und größere Wasserfälle und sammeln sich zu Seen. Alle Gewässer werden von zahlreichen Fischen bewohnt. Überall zwischen den Wasserläufen gibt es Sitzmöglichkeiten, wo sich die Bewahrer treffen können.

Im Gegensatz zu allen anderen Sanktuarien gibt es auf der Insel keine einzelnen Zimmer für jeden

Bewahrer, sondern nur einen großen Gemeinschaftsbereich. Halten sich die Bewahrer nicht im Freien auf, können sie sich in einer großen Halle versammeln. Hier gibt es lange Tische und Bänke, an denen sie speisen und gemeinsam Zeit verbringen können.

An die Halle angeschlossen sind mehrere Schlafsäle, in denen jeder Bewahrer sein eigenes Bett und seine persönliche Lagertruhe hat. Obwohl theoretisch jeder Bewahrer auf die Habseligkeiten des anderen zugreifen könnte, wird dieses durch ihre Grundsätze und nicht zuletzt durch den Einfluss des Aspektes niemals passieren.

Eherne Grundsätze

- ❖ Niemals alleine handeln
- ❖ Kameraden unterstützen

Prinzipien

- ❖ Nicht gefangen nehmen lassen
- ❖ Keine Gefangenen machen
- ❖ Alles für die Freiheit tun
- ❖ Vertrags- und Worttreue,
- ❖ Ehrlichkeit und Verlässlichkeit
- ❖ Treue und Loyalität
- ❖ Kameraden und Auftraggeber nicht betrügen oder hintergehen
- ❖ Keine Befehle entgegen nehmen, sondern selbst entscheiden
- ❖ Emotionen ausleben
- ❖ Freundschaften und Partnerschaften nicht beenden

Glaubensregeln

- ❖ Keine Meereskreaturen töten
- ❖ Keine Meereskreaturen essen
- ❖ Auf dem Seeweg oder in Wassernähe reisen
- ❖ Schlechter gestellte Personen unterstützen

Handwerk/Handel



Eherne Grundsätze

Das Leben der Bewahrer des Handwerk/Handel-Aspektes wird davon bestimmt, auf ehrliche Weise möglichst guten Gewinn zu machen. Sie sind dabei jedoch nicht habgierig und wollen auch

nicht möglichst viel Reichtum anhäufen. Vielmehr geht es ihnen darum, bei jedem Geschäft das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Sie werden daher wann immer es geht mit ihrem Geschäftspartner ausgiebig verhandeln und versuchen, noch ein bisschen mehr für sich herauszuholen. Sie werden selbst dann handeln, wenn das Angebot eigentlich

schon sehr gut war. Führen die Verhandlungen nicht zum Erfolg, sind sie allerdings nicht enttäuscht, sondern können neidlos anerkennen, dass der Verhandlungspartner besser war als sie.

Sie werden ihre Verhandlungen immer auf Ehrlichkeit basieren lassen. Sie werden ihr Gegenüber niemals übervorteilen oder ihm falsche Tatsachen vortäuschen, nur damit sie einen größeren Gewinn machen.

Prinzipien

Bewahrer dieses Aspektes lieben es, Herausforderungen mit Hilfe ihrer Kreativität und ihren Fähigkeiten zu bewältigen. Sie werden immer versuchen, jegliche Probleme und Konflikte mit Raffinesse oder Verhandeln zu lösen. Waffengewalt ist für sie nur die letzte Alternative, wenn alle anderen Möglichkeiten erfolglos waren.

Damit das Vorgehen des Bewahrers von Erfolg gekrönt ist, zieht er es vor, erst zu planen, bevor er etwas beginnt und sich einer Aufgabe stellt. Hat er sich jedoch erst einmal auf etwas eingelassen und damit begonnen, ist er voller Eifer und Ehrgeiz dabei. Er wird nicht aufgeben oder die Arbeit abbrechen, nur weil Probleme oder Hindernisse auftauchen, die er nicht eingeplant hatte. Er wird eine Aufgabe immer zu Ende bringen, wenn das im Bereich des Möglichen liegt.

Bewahrer dieses Aspektes sind oftmals selber Handwerker und wissen, wie viel Arbeit es ist, etwas herzustellen. Sie können die Leistungen anderer Personen neidlos anerkennen und würdigen. Sie haben Achtung vor allem, was andere geschaffen haben und werden niemals etwas zerstören, in das jemand anders viel Zeit und Energie hat fließen lassen.

Selbst wenn sie eigentlich nicht in einem entsprechenden Gewerbe tätig sind, sehen sich die Bewahrer als Dienstleister und werden immer bemüht sein, jegliche Aufträge zur Zufriedenheit des Kunden bzw. Auftraggebers zu erfüllen. Wird einer der Bewahrer von einer anderen Person beauftragt, um eine Aufgabe zu erledigen, wird er zunächst mit ihr die genauen Konditionen und die Bezahlung aushandeln. Er wird dabei eine der Aufgabe und der finanziellen Situation des Auftraggebers angemessene Entlohnung aushandeln. Ohne vorherige Festlegung der Bezahlung wird er in der Regel nicht arbeiten.

Genauso wie er nicht ohne Vergütung arbeiten wird, erwartet der Bewahrer dieses auch nicht von anderen. Er wird ganz selbstverständlich alle Arbeiten und Dienstleistungen, die für ihn gemacht werden, angemessen entlohnen. Er wird auch bezahlen, wenn der Helfer eigentlich keine Entlohnung erwartet.

Glaubensregeln

Viele gläubige Bewahrer, die selber handwerkliche Fähigkeiten haben, sind so stark mit ihren Werkzeugen verbunden, dass sie diese auch im Kampf

nutzen. Selbst wenn sie keinen entsprechenden Beruf ausüben, fühlen sich die Gläubigen stärker mit ihrem Aspekt verbunden, wenn sie Waffen benutzen, die man theoretisch auch als Werkzeuge nutzen könnte. Daher kämpfen diese Auserwählten häufig ausschließlich mit Hämmern oder Äxten.

Bewahrerkräfte

Der Aspekt unterstützt den Bewahrer dabei, einen möglichst guten Handel abzuschließen, indem er die Fähigkeiten seines Auserwählten deutlich verbessert und dafür sorgt, dass auch ungünstige Verhandlungen noch zum Erfolg führen können. Er wird außerdem dafür sorgen, dass der Bewahrer niemals ohne Geld dasteht und ihm dadurch ein lukratives Geschäft verwehrt bleibt.

Schließt der Bewahrer einen ehrlichen Handel ab und erhält er dadurch eine materielle Belohnung, wird der Aspekt dieses belohnen und seinem Günstling zusätzliches Geld schenken.

Da die Bewahrer jedoch oft auf Missionen unterwegs sind und sich dabei häufig an entlegenen Orten aufhalten, können sie ihren Aspekt bitten, Gegenstände für ihn zu verkaufen, wenn sie keine Möglichkeit haben, in einer angemessenen Zeit zum nächsten Händler zu kommen. Bevor sie wertvolle Gegenstände zurücklassen müssen, kümmert sich der Aspekt um den Verkauf und schreibt dem Bewahrer anschließend den Erlös des Verkaufs gut.

Für einen guten Handel muss der Bewahrer oftmals weit reisen, damit er zu Händlern gelangt, die den besten Preis für eine Ware anbieten können. Um diese Reisen zu verkürzen, wird er von seinem Aspekt unterstützt und findet immer den direktesten und sichersten Weg, selbst wenn er sich in der tiefsten Wildnis befindet. Alternativ kann der Bewahrer seinen Aspekt bitten, ihn direkt an den Zielpunkt zu transportieren.

Sanktuarium

Die Insel mit dem Sanktuarium schwebt über dem Inselstaat Daktia, der mit Abstand die größte Handelsnation der Welt ist und dem Aspekt des Handwerks und des Handels die meiste Energie zukommen lässt.

Die gesamte Fläche der Insel ist dicht bebaut und bietet jedem Bewahrer ein eigenes Wohnhaus. Hier findet der Bewahrer nicht nur ein einzelnes Schlafzimmer für sich, sondern auch eine Küche, ein Wohnzimmer, ein Garten, eine Werkstatt entsprechend seines Berufes und unterschiedliche Lagerräume für seine Waren und Rohstoffe.

Über die mit Pflaster befestigten Straßen, die zwischen den Wohnhäusern liegen, gelangen die Bewahrer in das Herz der Stadt. An einem großen Marktplatz, auf dem sie ihre Waren zum Verkauf anbieten können, steht ein massives Gebäude, in dem es alle erdenklichen Vorrichtungen gibt, um jeden Beruf ausüben zu können. Die Möglichkeiten dieser

Einrichtungen übersteigen die der eigenen Werkstatt im Hause des Bewahrers deutlich. Hier gibt es Schmelzöfen für Metall, riesige Schmiedeanlagen, alchemistische Labore und vieles, vieles mehr, was das Handwerkerherz höher schlagen lässt.

Eherne Grundsätze

- ❖ Größtmöglichen Gewinn machen
- ❖ Verhandeln, wann immer es möglich ist
- ❖ Immer ehrlich verhandeln, ohne den Geschäftspartner zu übervorteilen

Prinzipien

- ❖ Probleme mit Raffinesse lösen
- ❖ Erst planen, dann handeln
- ❖ Nicht aufgeben, wenn Probleme oder Hindernisse auftauchen
- ❖ Arbeiten immer zu Ende bringen
- ❖ Achtung vor den Leistungen anderer haben
- ❖ Von anderen Erschaffenes nicht zerstören
- ❖ Wünsche des Kunden zu seiner Zufriedenheit erfüllen
- ❖ Ausgehandelte Verträge einhalten
- ❖ Keine Aufträge ohne Bezahlung ausführen
- ❖ Angemessene Bezahlung für Arbeiten einfordern ohne habgierig zu sein
- ❖ Angemessenen Lohn für geleistete Arbeit oder Dienstleistungen bezahlen

Glaubensregeln

- ❖ Waffen verwenden, die auch als Werkzeug genutzt werden können

Für den Bewahrer sind die geltenden Hierarchien die Säulen auf denen die gesamte Gesellschaft aufgebaut ist. Für ihn ist es wichtig, dass geltende, durch das Gesetz festgelegte Hierarchien eingehalten werden und die Machtverteilung nicht gestört wird. Der Bewahrer würde daher diese Machtgefüge niemals anzweifeln oder sich durch seine Taten darin einmischen, solange sich alles im rechtlichen Rahmen bewegt.

Prinzipien

Der Bewahrer ist der Meinung, dass es für jemanden, der immer dem Gesetz folgt, keinen Grund gibt, etwas zu verheimlichen. Er wird daher nicht lügen. Er ist der Meinung, dass man mit der Wahrheit immer am weitesten kommt und auch rechtlich immer auf der sicheren Seite ist. Da sich der Bewahrer niemals einen Rechtsbruch zuschulden kommen lassen würde, kann er auch nicht nachvollziehen, warum er bezüglich seiner Taten und Entscheidungen nicht die Wahrheit erzählen sollte.

Auf direkte Fragen wird der Bewahrer immer ehrlich und nach bestem Wissen und Gewissen antworten. Die Worte im Mund herumdrehen, um Halbwahrheiten zu erzählen oder Informationen zurückzuhalten, empfindet er als Lügen.

Er kennt seinen Platz in der Hierarchie genauestens und wird Anweisungen von Personen, die über ihm stehen, bedingungslos folgen, solange dieses keinen Rechtsverstoß beinhaltet. Höher gestellte Personen verbal oder körperlich anzugreifen, kommt für ihn nicht in Frage. Hat sich die Person jedoch einer Straftat schuldig gemacht, wird der Bewahrer jegliche Anweisungen ignorieren. Er wird stattdessen seinen ehernen Grundsätzen folgen und versuchen, den Täter dingfest zu machen.

Zum Einhalten einer Hierarchie gehört nicht nur das Empfangen von Anweisungen, sondern auch das Erteilen von Befehlen an Untergebene. Der Bewahrer wird Personen, die in der Hierarchie unter ihm stehen, völlig selbstverständlich Anweisungen geben und sich mit Nachdruck für ihre Befolgung einsetzen. Er wird versuchen, alle Arbeiten an Personen weiterzugeben, die in der Hierarchie unter ihm stehen, soweit diese die dafür benötigten Fähigkeiten haben.

Genauso wie der Bewahrer erwartet, dass man ihn seiner Stellung entsprechend respektvoll behandelt, wird er auch jede andere Person mit dem gebührenden Respekt behandeln. Selbst wenn das Gesetz auf seiner Seite wäre, wird er seine Stellung niemals ausnutzen, um anderen Personen körperlichen, psychischen oder materiellen Schaden zuzufügen.

Da das Töten von Personen in den meisten Ländern als Straftat gilt, wird der Bewahrer in kämpferischen Auseinandersetzungen möglichst vermeiden, einen Gegner zu töten. Er wird vielmehr versuchen, ihn

Herrschaft/Feuer

Eherne Grundsätze

Recht und Gesetz sind die höchsten Güter für einen Bewahrer des Herrschaft/Feuer-Aspektes. Er wird daher alle Personen, die gegen die geltenden Gesetze verstoßen, mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln verfolgen und dingfest machen, um sie anschließend vor Gericht zu



bringen. Für ihn sind Rechtsbrüche so abstoßend, dass er in diesem Falle auch jede Freundschaft und sogar Blutsverwandtschaft vergisst. Er wird dementsprechend auch niemals gegen gültiges Recht verstoßen. Da es teilweise erhebliche Unterschiede zwischen den Rechtslagen verschiedener Länder gibt, wird er sich immer an die geltenden Gesetze des Landes halten, in dem er sich gerade befindet.

außer Gefecht zu setzen, um ihn gefangen zu nehmen und vor Gericht zu bringen.

Glaubensregeln

Gläubige Bewahrer des Herrschaft/Feuer-Aspektes sehen ihre Aufgabe nicht nur darin, bestehendes Recht durchzusetzen und Hierarchien zu schützen, sondern auch, die Bevölkerung darüber aufzuklären und sie zur Befolgung der Gesetze zu ermutigen. Stoßen sie bei ihren Studien der landestypischen Gesetze auf Rechtslücken, werden sie sich dafür einsetzen, dass diese geschlossen werden.

Einige Bewahrer haben es sich auch auf die Fahne geschrieben, den Glauben zu bewahren und zu verbreiten. Sie versuchen die Staatsreligionen des Aufenthaltslandes durchzusetzen und rufen die Bevölkerung zur Befolgung der Glaubensgrundsätze auf.

Einige Bewahrer haben außerdem eine Affinität zum Aspekt des Feuers. Sie werden sich vehement dafür einsetzen, dass Feuer nicht gelöscht werden. Sie werden nicht nur selber keine Brände löschen, sondern auch dafür sorgen, dass es kein anderer macht.

Bewahrerkräfte

Damit die Position des Bewahrers in der Hierarchie nach außen immer sichtbar ist, sorgt der Aspekt dafür, dass er immer mit Gewändern gekleidet ist, die sowohl seiner Stellung als auch der gesellschaftlichen Situation angemessen sind.

Mit Hilfe seines Aspektes fällt es dem Bewahrer deutlich leichter, Straftäter zu überführen und festzusetzen. Er kann die Energie des Aspektes dafür einsetzen, um zu überprüfen, ob eine Person innerhalb einer bestimmten Zeitspanne einen Rechtsverstoß begangen hat. Da es vor Gericht für das Strafmaß entscheidend sein kann, spürt er zudem, ob der Täter seine Vergehen bereut.

Oftmals fliehen Straftäter oder verstecken sich an abgelegenen Orten, um dem Zugriff der exekutiven Gewalt zu entgehen. Hat ein Bewahrer einen Verbrecher ausfindig machen können, kann er seinen Aspekt bitten, ihn an Ort und Stelle für eine gewisse Zeit festzusetzen. Diese Zeit kann der Bewahrer nutzen, um die Ordnungshüter zu alarmieren und den Täter gefangen zu nehmen. Sollte sich der Aufenthaltsort des Verbrechers weit entfernt von der Zivilisation befinden, kann der Bewahrer seinen Aspekt auch bitten, den festgesetzten Straftäter direkt zu den Ordnungshütern zu transportieren.

Der Bewahrer hat zudem die Kraft, mit der Energie des Feueraspektes aus dem Nichts Feuer zu entfachen. Wenn der Bewahrer seinen Aspekt darum bittet, können diese Feuer verheerenden Schaden anrichten.

Zu guter Letzt kann der Bewahrer seinen Aspekt bitten, seine gesamte Kraft auf einen Feind

niedergehen zu lassen und ihn augenblicklich im Feuer der Rechtschaffenheit zu verbrennen.

Sanktuarium

Im Land Chulufur herrscht eine strenge Hierarchie in der Bevölkerung, die von den oberen Schichten rigoros durchgesetzt wird. Jegliche Verstöße gegen Gesetze werden erbarmungslos verfolgt und hart bestraft. Auch wenn dieses in vielen anderen Ländern nicht auf Gegenliebe stößt, verkörpert das Land doch alles, was den Herrschaft/Feuer-Aspekt ausmacht. Daher ist es nur verständlich, dass das Sanktuarium seiner Bewahrer über diesem Land schwebt.

Die Insel wird von einer großen Parkanlage dominiert, die nach einem streng symmetrischen Schema aufgebaut ist. Jeweils in der Mitte der unterschiedlichen Bereiche dieser Grünanlage gibt es eine Stelle, an der dauerhaft ein Feuer brennt. In der Mitte der Parkanlage steht ein riesiger Palast mit mehreren Ebenen. Je nach Ansehen des Bewahrers befindet sich sein Zimmer auf einem anderen Stockwerk. Je höher er im Ansehen des Aspektes steht, desto höher liegt auch sein Zimmer. Im Vergleich zu anderen Sanktuarien sind die Räume je nach Stand in der Hierarchie unterschiedlich ausgestattet. Während in den unteren Ebenen nur einfache Gegenstände zu finden sind, werden die Einrichtungen nach oben hin immer prunkvoller. Während die Bewahrer mit niedrigerem Ansehen nur einen Raum haben, verfügen die Auserwählten mit dem höchsten Ansehen über bis zu fünf Zimmer. In den unteren Stockwerken werden die Räumlichkeiten nur durch kleine Kerzen erhellt und es ist relativ dunkel. Je höher das Stockwerk liegt, desto mehr Licht gibt es. Aus den Kerzen werden Fackeln, kleine und schließlich große, fast schon riesige Feuerschalen, in denen immer ein wärmendes Feuer brennt. Auf höheren Stockwerken besitzt jedes Zimmer außerdem einen eigenen offenen Kamin, in dem immer ein Feuer brennt.

Auf jedem Stockwerk gibt es einen Gemeinschaftsbereich, in dem sich die Bewahrer der gleichen hierarchischen Stufe treffen können. Auch das dargebotene Essen ist abhängig von der Stufe, auf der der Auserwählte steht. In den unteren Stockwerken gibt es nur einfaches Essen, während sich in den oberen Etagen die Tische unter der Last des üppigen und qualitativ hochwertigen Essens biegen.

Es versteht sich von selbst, dass auf die Beachtung der Hierarchie Wert gelegt wird. Es ist einem Bewahrer nicht gestattet, ein höheres Stockwerk als das, auf dem sein Zimmer liegt, zu betreten. Nach unten gibt es jedoch keine Beschränkungen. Wenn sich der Bewahrer mit den niedriger Gestellten abgeben will, wird ihn niemand daran hindern.

Eherne Grundsätze

- ❖ Straftäter verfolgen, dingfest machen und vor Gericht bringen
- ❖ Einhalten der Gesetze des Aufenthaltslandes
- ❖ Nicht in existierende Machtstrukturen einmischen

Prinzipien

- ❖ Niemals lügen, Halbwahrheiten erzählen oder Informationen zurückhalten
- ❖ Bedingungsloses Befolgen von Anweisungen höher gestellter Personen
- ❖ Niemals höher gestellte Personen angreifen
- ❖ Niedriger gestellten Personen Anweisungen geben und diese durchsetzen
- ❖ Arbeit möglichst von Untergebenen erledigen lassen
- ❖ Respektvoller Umgang mit allen Personen im Rahmen der hierarchischen Strukturen
- ❖ Die eigene Stellung nicht ausnutzen, um körperlichen, psychischen oder materiellen Schaden anzurichten
- ❖ Gegner nicht töten, sondern gefangen nehmen und vor Gericht bringen

Glaubensregeln

- ❖ Andere über die Gesetze des Aufenthaltslandes aufklären und ermutigen, diese zu befolgen
- ❖ Rechtslücken aufdecken und sich für deren Behebung einsetzen
- ❖ Durchsetzen der Staatsreligion des Aufenthaltslandes
- ❖ Kein Feuer löschen und verhindern, dass Feuer gelöscht wird

Außerdem empfindet der Bewahrer ein starkes Ehrgefühl und wird im Kampf gegen humanoide Gegner nicht auf unfaire Mittel zurückgreifen. Für ihn ist nur der Kampf Mann gegen Mann, Auge in Auge, ehrenvoll. Er wird daher niemals im Fernkampf oder ahnungslose Gegner aus dem Hinterhalt angreifen. Er fürchtet sich nicht davor, gegen eine Übermacht an Feinden anzutreten, würde jedoch niemals selber als Teil einer Übermacht angreifen. Wenn ein Gegner bereits in einen Kampf verwickelt ist, wird er sich nicht darin einmischen.

Prinzipien

Aus Sicht des Bewahrers bildet er mit seinen Waffen und seiner Rüstung eine unzertrennliche Einheit. Er kann seiner Aufgabe nur nachkommen, wenn er voll bewaffnet und gerüstet ist. Er wird diese Werkzeuge daher niemals aus der Hand geben.

Wenn er seine Schutzbefohlenen verteidigt, kennt der Bewahrer keine Aufgabe oder Flucht. Sollte sich der Kampf zu seinen Ungunsten wenden, wird er so lange standhalten wie er kann oder bis er seine Schützlinge in Sicherheit weiß. Erst dann wird er sich zurückziehen. Für ihn ist das aber nicht das Ende des Kampfes. Er wird den Rückzug lediglich nutzen, um wieder zu Kräften zu kommen, seine Schutzbefohlenen in Sicherheit bringen und sich dem Feind danach erneut stellen.

Generell wird ein Bewahrer dieses Aspektes niemals einem Kampf aus dem Weg gehen, wenn er herausgefordert wird. Er wird jedoch von sich aus niemals Personen angreifen, die zu den Schutzbefohlenen zählen, selbst wenn diese ihn herausfordern. Wird er jedoch von ihnen attackiert, wird er den Kampf erwidern. Er wird diese Personen jedoch niemals töten, sondern nur so lange bekämpfen, bis sie kapitulieren.

Er wird bei einer Auseinandersetzung mit humanoiden Gegnern immer darauf achten, dass er ehrenvoll kämpft. Er wird Missgeschicke des Gegners nicht zu seinem Vorteil ausnutzen. Stürzt der Feind oder wird er entwaffnet, wird der Bewahrer so lange seine Angriffe einstellen, bis wieder gleiche Bedingungen herrschen. Kapitulierte ein Gegner, wird der Bewahrer ebenfalls sofort den Kampf einstellen. Je nach Situation wird er den Feind laufen lassen oder gefangen nehmen, jedoch niemals töten. Ein Tod ist für den Bewahrer nur ehrenhaft, wenn er im direkten Kampf erfolgt.

Der Bewahrer würde im Kampf gegen humanoide Gegner niemals seine natürlichen Kräfte durch den Einsatz von Magie verstärken oder sich durch Zauberei einen anderen Vorteil gegenüber dem Feind verschaffen. Ebenso würde er entsprechend seiner ehernen Grundsätze niemals im Fernkampf mit Zaubern angreifen. Viele Bewahrer verzichten in solchen Auseinandersetzungen sogar auf den Einsatz ihrer geweihten Waffen, um keinen Vorteil gegenüber dem Gegner zu haben und sich ihm nur mit ihrer

Krieg/Sturm



Eherne Grundsätze

Die Verteidigung von Schutzbefohlenen steht für Bewahrer des Krieg/Sturm-Aspektes an oberster Stelle. Unter Schutzbefohlenen verstehen die Bewahrer alle Personen, die sich nicht selbst verteidigen können. Dazu zählen vor allem Kinder, Alte, Kranke, Personen ohne Kampfausbildung aber auch

schwer verletzte oder erschöpfte Kampfgefährten. Diese Personen wird der Bewahrer gegen jegliche Gefahr beschützen, selbst, wenn er dabei sein Leben geben muss.

natürlichen Stärke zu stellen. Wendet der Gegner Magie an, sei es zum Angriff oder als Unterstützung, kämpft er nach Ansicht des Bewahrers mit unfairen Mitteln. Mindestens in diesem Falle wird er auch auf seine geweihte Waffe zurückgreifen. Er wird jedoch auch hier auf die Verstärkung durch Magie oder gar den Angriff mit Zaubersprüchen verzichten.

Kommt es jedoch zu einem Kampf gegen einen nicht humanoiden Gegner, empfindet der Bewahrer dieses starke Ehrgefühl nicht. Tiere, Monster, Dämonen oder andere Feinde wird er, insbesondere wenn sie Schutzbefohlene bedrohen, erbarmungslos und mit nahezu allen Mitteln bekämpfen.

Wie auch immer der Kampf verläuft und welche Gegner sich auch in den Weg stellen, der Bewahrer sieht es als seine Aufgabe, an der vordersten Front zu stehen und möglichst viel Schaden von seinen Kameraden abzuwenden. Selbst wenn es keine Schutzbefohlenen zu verteidigen gibt, sondern alle Gefährten kampferprobt sind und sich am Kampf beteiligen, wird der Bewahrer versuchen, möglichst viele Gegner auf sich zu lenken, damit seine Begleiter niemals mehr als einen Feind bekämpfen müssen. Er wird dabei jedoch nicht zulassen, dass sich einer seiner Kameraden in seinen Kampf einmischt und auf unfaire Weise, beispielsweise von hinten, einen Gegner angreift, der sich auf den Bewahrer konzentriert. Sollte dieses passieren, wird der Bewahrer diesen Feind nicht weiter bekämpfen, sondern ihn seinem Kameraden überlassen.

Glaubensregeln

Sollte trotz der Aufopferung eines gläubigen Bewahrers ein Mitglied seiner Kampfereinheit auf dem Schlachtfeld fallen, wird er sich darum kümmern, dass es nicht zurückbleibt. Er wird die Leiche aus der Kampfzone schleppen und um den Toten trauern. Er wird sich darum kümmern, dass der Verstorbene eine angemessene und ehrenvolle Bestattung erhält. Sollte keine besser geeignete Person anwesend oder erreichbar sein, wird der Bewahrer die Zeremonie selbst durchführen. Er wird außerdem die Angehörigen des Toten über den Verlust informieren sowie ihnen von den glorreichen Taten des Verstorbenen auf dem Schlachtfeld berichten.

Viele gläubige Bewahrer sehen ihre Aufgabe nicht nur im Kampf, sondern opfern sich auch in alltäglichen Situationen selbstlos für Bedürftige auf. Sie helfen ihnen, wo sie können, unterstützen sie mit Almosen und geben ihnen Obdach.

Bewahrerkräfte

Obwohl ein Krieg/Sturm-Bewahrer seine Waffen niemals freiwillig abgeben würde, kann es vorkommen, dass er ohne sein Handwerkszeug in eine Auseinandersetzung gehen muss. Sollte dieser Fall eintreten, kann er sich auf die Unterstützung seines Aspektes verlassen, der ihn sowohl mit einer

angemessenen Waffe als auch einer stabilen Rüstung ausstatten wird.

Der Aspekt sorgt außerdem dafür, dass der Bewahrer immer einen guten Kampf führen kann, auch wenn er nicht seine vertraute Waffe in den Händen hält. Mit der Kraft des Aspektes wird der Bewahrer jede beliebige Waffe führen können, selbst wenn er sie zuvor noch nie gesehen hat.

Kommt es zum Kampf, kann der Bewahrer auf unterschiedliche Kräfte zurückgreifen, um seine Bestimmung noch besser erfüllen zu können. So kann er Gegner von seinen Kameraden und vor allem von seinen Schutzbefohlenen ablenken und sie dazu zwingen, ihn an ihrer statt anzugreifen.

Sollte dieses nicht reichen, und werden seine Schutzbefohlenen dennoch von Feinden attackiert, kann er den Schaden, den sie erleiden, auf sich umlenken. Der Aspekt sorgt in diesem Falle dafür, dass ein Teil des umgelenkten Schadens von der Energie des Aspektes absorbiert wird und der Bewahrer ihn nicht in voller Höhe erleidet, so dass er länger standhalten kann.

Wird die Lage dennoch brenzlich, kann der Bewahrer seinen Aspekt bitten, ihn zu heilen, damit er den Ansturm der Feinde länger von seinen Schutzbefohlenen fernhalten kann.

Sanktuarium

Obwohl in der Staatsreligion des Landes Hult Ha Yak keinen Gott des Krieges gibt, spielt ehrenvolles Verhalten eine große Rolle im Leben der Bewohner. Daher hat sich der Krieg/Sturm-Aspekt dieses Land ausgesucht, um dort das Sanktuarium seiner Bewahrer zu erschaffen.

Die gesamte schwebende Insel wird von einer massiven Trutzburg eingenommen, die selbst ohne den Schutz des Aspektes dem Ansturm riesiger Armeen standhalten könnte. Hier finden die Bewahrer alles, was sie benötigen. Neben den recht spartanisch eingerichteten Zimmern und einem großen Speisesaal, gibt es eine Arena, in der sich die Kämpfer miteinander messen können. Der Innenhof der Burg ist ein großer Trainingsplatz, auf dem die Auserwählten den Umgang mit ihren Waffen weiter verfeinern können, und es gibt riesige Waffen- und Rüstkammern, in denen tausende Waffen und Rüstungen gefunden werden können.

Eherne Grundsätze

- ❖ Schutzbefohlene verteidigen
- ❖ Keine Angriffe mit Fernwaffen, aus dem Hinterhalt, auf ahnungslose Gegner oder als Teil einer Übermacht

Prinzipien

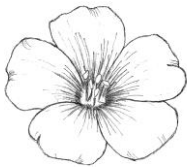
- ❖ Niemals Waffen oder Rüstung abgeben
- ❖ Niemals im Kampf aufgeben oder flüchten
- ❖ Kämpfen nicht aus dem Weg gehen

- ❖ Keine Schutzbefohlenen von sich aus angreifen oder töten
- ❖ Gleiche Bedingungen für den Gegner
- ❖ Kapitulation des Gegners akzeptieren
- ❖ Keine Magie anwenden, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder die natürliche Stärke zu erhöhen
- ❖ Nicht humanoide Bedrohungen mit allen Mitteln bekämpfen
- ❖ Immer an vorderster Front stehen und die Kameraden schützen

Glaubensregeln

- ❖ Keine Gefallenen der eigenen Seite auf dem Schlachtfeld zurücklassen
- ❖ Selbstlosigkeit und Hilfsbereitschaft auch außerhalb des Kampfes

Leben/Erde



Ehrene Grundsätze

Für die Bewahrer dieses Aspektes steht die Erhaltung des Lebens von natürlichen Wesen an oberster Stelle. Sie werden einen Kampf nur führen, wenn sie dazu

gezwungen werden. Sie werden ihn niemals von sich aus anfangen und ein anderes Wesen angreifen. Werden sie attackiert, werden sie sich vorzugsweise nur verteidigen und niemals selbst die Waffen erheben, um ein natürliches Wesen zu verletzen. Zu den natürlichen Wesen zählen alle Kreaturen, die auf normalem Wege in der Natur vorkommen, also insbesondere alle Humanoiden und Tiere.

Sie würden das Leben eines natürlichen Wesens niemals beenden, selbst dann nicht, wenn es eine erhebliche Gefahr darstellt. Selbst in Notwehr werden solche Gegner niemals erschlagen, sondern maximal außer Gefecht setzen.

Hat sich der Bewahrer an eine andere Person durch ein Gelöbnis gebunden, zum Beispiel durch eine Eheschließung, oder ist er ihr durch eine Verlobung versprochen, wird er diesem Eid immer folgen. Er wird sich keiner anderen Person mehr hingeben oder Liebesgefühle für diese entwickeln. Einem gewählten Partner wird er immer treu sein und sich mit all seinen Kräften und auch gegen alle Widrigkeiten für ihn einsetzen.

Prinzipien

Dass der Bewahrer keine natürlichen Wesen angreifen oder töten wird, gehört zu seinen ehernen Grundsätzen. Er wird sich jedoch auch dafür einsetzen, dass niemand anderes ein solches Wesen angreift. Er wird dafür plädieren, eine friedliche

Lösung für den Konflikt zu finden, bei der keiner der Beteiligten verletzt wird. Er wird sich insbesondere immer dagegen aussprechen, einen Angriff zu initiieren.

Sollte der Gegner jedoch von sich aus angreifen, wird er alle Beteiligten dazu auffordern, den Gegner nicht zu töten. Ist die Auseinandersetzung vorüber, wird sich der Bewahrer um die Verletzten kümmern und ihre Wunden säubern und verbinden. Er macht dabei keinen Unterschied, auf welcher Seite sie im vorangegangenen Kampf gestanden haben. Er wird sich um die Gegner genauso intensiv kümmern wie um seine Kameraden.

Generell ist der Bewahrer immer allen natürlichen Wesen gegenüber freundlich, aufgeschlossen und hilfsbereit. Er wird sich selbstlos für andere Personen einsetzen, die seiner Hilfe bedürfen und dabei seine eigenen Bedürfnisse zurückstellen. Insbesondere wird er sich um Kranke und Verletzte kümmern, wann immer dieses notwendig ist. Er unterstützt Hilfsbedürftige aber auch mit anderen Mitteln. Er gibt ihnen Almosen, bietet ihnen Obdach und Nahrung, soweit dieses möglich und notwendig ist.

Er wird jedoch nicht nur Hilfsbedürftigen Unterschlupf gewähren. Er wird sich an die Regeln der Gastfreundschaft halten und Fremden (und natürlich auch Freunden) jederzeit einen warmen Schlafplatz am Feuer anbieten und seine Vorräte mit ihnen teilen.

Der Bewahrer sieht es als seine Pflicht, diese Hilfe zu leisten und wird sie niemandem verwehren. Für ihn ist es am wichtigsten, dass er helfen kann. Er erwartet dafür keinerlei Gegenleistung, insbesondere verlangt er keine Bezahlung für Heilung, Essen oder Unterkunft.

Generell sind Bewahrer dieses Aspektes sehr bescheiden und streben nicht nach materiellem Besitz. Für sie ist die Dankbarkeit der unterstützten Personen die wertvollste Bezahlung und das Wissen, ein Leben gerettet oder erhalten zu haben, der größte Reichtum, den sie erreichen können.

So sehr sich die Bewahrer dieses Aspektes für die Erhaltung der natürlichen Lebewesen einsetzen, so sehr gehen sie gegen unnatürliche Kreaturen vor, die das Leben bedrohen. Untote und Geister sind für sie unnatürliche Formen des Lebens, die es zu bekämpfen gilt. Das gleiche gilt für Dämonen, deren einziges Ziel es ist, das Leben und die Welt auszulöschen. Gegen solche widernatürlichen Kreaturen geht der Bewahrer mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln vor und vergisst jegliche Friedfertigkeit. Er scheut dabei auch nicht davor zurück, sie von sich aus anzugreifen, und erst recht nicht davor, sie zu vernichten.

Glaubensregeln

Viele gläubige Bewahrer verzichten genauso wie die Priester von Lebensgöttern darauf, Waffen zu tragen, die offensichtlich als solche erkennbar sind. Sie sind

der Meinung, dass mit der Zurschaustellung von Waffen bereits Konflikte provoziert werden können. Sie verwenden daher nur Waffen mit harmlosem Aussehen, zum Beispiel Wanderstecken oder kleine Messer.

Viele Bewahrer verzichten außerdem auf den Genuss von Lebensmitteln, für die ein Lebewesen getötet werden musste. Bei ihnen findet man daher insbesondere Fleisch und Fisch nicht auf dem Speiseplan.

Bewahrer dieses Aspektes genießen das Leben in jeder Situation. Bietet sich ihnen die Möglichkeit zu einer ausschweifenden Feier, werden sie diese gerne nutzen und sich amüsieren. Sie sind dem Liebesakt mit einer Person, zu der sie sich hingezogen fühlen, niemals abgeneigt, solange die Person die gleichen Gefühle hegt und nicht bereits versprochen oder verheiratet ist.

Der einvernehmliche Liebesakt zwischen zwei (oder mehr) Personen, die sich zueinander hingezogen fühlen, ist für viele Bewahrer dieses Aspektes ein göttlicher Akt. Besteht die Zuneigung zwischen den Personen nicht oder wird der Akt nur für Geld durchgeführt, fühlt sich der Bewahrer verpflichtet, zu intervenieren. Er wird daher gegen jegliche Art von Prostitution vorgehen und versuchen, die Personen, die diese ausüben, aus ihrer Situation zu befreien. Dass es Prostituierte gibt, die sich dieses Leben freiwillig ausgesucht haben, ist für den Bewahrer nicht nur völlig unverständlich sondern abstoßend.

Bewahrerkräfte

Bewahrer des Leben/Erde-Aspektes erhalten sehr viel Energie von ihrem Aspekt. Dadurch erholen sie sich deutlich schneller von Verletzungen. Die Energie erfasst zudem andere Personen in der Nähe des Bewahrers und sorgt auch bei ihnen für eine beschleunigte Erholung.

Wird ein Bewahrer schwer verletzt, wird sein jeweiliger Aspekt eingreifen, um ihn zu heilen. Bewahrer des Leben/Erde-Aspektes haben die Möglichkeit, diese Heilung auch für andere Personen zu erbitten, auch wenn diese keine Bewahrer sind. Die gewährte Heilung ist durch die Energien des Lebenspektes zudem deutlich verstärkt.

Reicht dieses nicht, um ein Wesen zu retten, kann der Bewahrer seinen Aspekt bitten, es komplett zu heilen und augenblicklich von allen Wunden, Krankheiten und Giften zu befreien.

Sollte alle Heilung erfolglos sein und ein Wesen sterben, kann der Bewahrer seinen Aspekt bitten, einen Verstorbenen von der Schwelle des Todes wieder zurück ins Leben zu rufen und ihn somit wiederzubeleben.

Nicht nur der Bewahrer, auch sein Aspekt verabscheuen es, wenn Lebewesen getötet werden. Er wird dafür sorgen, dass sein Bewahrer einen Gegner nicht versehentlich tötet. Der Bewahrer kann diesen Schutz auch für andere Wesen erbitten und diese

davor schützen, beispielsweise von seinen Kameraden getötet zu werden.

Damit es gar nicht erst zu einem versehentlichen Tod kommt, verhindert der Lebensaspekt, dass der Bewahrer Humanoide und Tiere ernsthaft verletzen kann. Im Gegenzug wird er den Bewahrer jedoch mit all seinen Kräften unterstützen, wenn sein Auserwählter gegen widernatürliches Leben vorgeht. Er wird in diesen Kämpfen die Kräfte des Bewahrers und damit seinen angerichteten Schaden deutlich erhöhen.

Sanktuarium

In kaum einem anderen Land wird so viel gefeiert wie in Galtir. Die Galti finden nahezu immer einen Anlass, eine Festlichkeit auszurichten und das Leben in vollen Zügen zu genießen. Die Insel mit dem Saktuarium der Bewahrer schwebt daher über diesem Land.

Die Insel ist überwiegend mit unterschiedlichen Pflanzen bewachsen. Es gibt bunte Blumenwiesen, Baumgruppen und mehrere Seen. Im Zentrum der Insel befindet sich ein großes Gasthaus, in dem sich die Zimmer der Bewahrer befinden. Hier finden die Auserwählten neben mehreren Sälen, in denen sie gemeinsam speisen und Zeit verbringen können, auch üppig gefüllte Speisekammern und einen gut bestückten Weinkeller. Vor dem Haus befindet sich ein großer Festplatz, auf dem nahezu immer irgendeine Feierlichkeit stattfindet.

Eherne Grundsätze

- ❖ Keine natürlichen Wesen angreifen
- ❖ Keine natürlichen Wesen töten
- ❖ Einhalten des Ehegelöbnisses

Prinzipien

- ❖ Konflikte mit friedlichen Mitteln lösen
- ❖ Verhindern, dass natürliche Wesen getötet werden
- ❖ Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Selbstlosigkeit
- ❖ Unterstützen von Hilfsbedürftigen
- ❖ Bedürfnisse anderer über die eigenen stellen
- ❖ Um Kranke und Verletzte kümmern
- ❖ Regeln der Gastfreundschaft einhalten
- ❖ Bescheidenheit
- ❖ Bekämpfen von Widersachern des Lebens

Glaubensregeln

- ❖ Keine offensichtlichen Waffen tragen
- ❖ Kein Fleisch oder Fisch essen
- ❖ Das Leben in jeder Situation genießen
- ❖ Gegen Prostitution vorgehen

Schamanisch

Ehrene Grundsätze



Genauso wie jeder Anhänger des schamanischen Glaubens hat auch der Bewahrer ein Totemtier. In der Regel handelt es sich dabei um ein natürliches Raubtier, dass in der Heimat des Bewahrers

vorkommt. Er wird diese Tiere und Tiere der gleichen Art niemals angreifen oder ihnen in irgendeiner anderen Form Schaden zufügen.³ Normalerweise wird der Bewahrer durch die Kraft seines Aspektes davor geschützt, von seinem Totemtier oder Tieren der gleichen Art angegriffen zu werden (s. *Bewahrerkräfte*). Sollte es durch außergewöhnliche Umstände dennoch zu einem Angriff kommen, wird der Bewahrer das Tier nicht attackieren, sondern sich nur verteidigen. Insbesondere wird er das Tier niemals töten.

Der Bewahrer verehrt seine Ahnen und bringt ihnen großen Respekt entgegen. Er würde sich niemals dazu verleiten lassen, schlecht über seine Vorfahren zu sprechen oder sie auf andere Weise respektlos zu behandeln. Als Ahnen sieht er alle Mitglieder seiner Gemeinschaft (in der Regel des Stammes oder der Sippe) an, die eine oder mehrere Generationen älter sind als er, unabhängig von den Verwandtschaftsverhältnissen. Es ist für ihn nicht von Bedeutung, ob sich ihr *Tispri* noch in einem Körper befindet (sie also noch leben) oder ob er sich bereits von der sterblichen Hülle getrennt hat.

Ein schamanischer Bewahrer würde niemals die Behausung eines *Hogust* zerstören, um an Ressourcen zu gelangen. Er hat durch seinen Aspekt die Möglichkeit, mit den Naturgeistern zu kommunizieren (vgl. *Bewahrerkräfte*) und wird diese Gabe nutzen, um vor dem Abbau von Rohstoffen die Erlaubnis des *Hogust* einzuholen. Erhält er diese nicht, wird er sich niemals an der Heimstatt eines Naturgeistes vergreifen. Erlaubt der Naturgeist den Abbau von Rohstoffen, wird der Bewahrer immer nur so viel nehmen, wie der *Hogust* entbehren kann.

Prinzipien

Ein schamanischer Bewahrer sieht sich als Beschützer seines Totemtieres und Tieren der gleichen Art. Er wird vehement verhindern, dass jemand anders diese Tiere angreift oder tötet. Es gibt kaum natürliche Tiere, die von sich aus angreifen, wenn sie sich nicht bedroht fühlen. Sollte es dennoch zu einem Angriff

kommen, wird sich der Bewahrer dafür einsetzen, dass das Tier lediglich vertrieben, aber nicht getötet wird.

Der Bewahrer wird ein Tier, das nicht zur Art seines Totemtieres gehört, nur dann töten, wenn es notwendig ist. Diese Notwendigkeit sieht er, wenn er die Ressourcen, die es liefert, benötigt. Er wird in diesem Falle alle Teile des Tieres verwerten und nichts verkommen lassen. Das gleiche gilt, wenn ein Tier während der Verteidigung oder versehentlich getötet wird. Neben dem Fleisch, das der Bewahrer als Nahrung nutzen und zur Not haltbar machen wird, damit es nicht verfault, wird er auch die Knochen und die Haut des Tieres verwerten. Er wird aus diesen Teilen Gegenstände herzustellen oder sie als Trophäe bei sich zu tragen.

Es gehört zu den ehernen Grundsätzen des Bewahrers nur so viele Rohstoffe abzubauen, wie die Naturgeister entbehren können. Da ihm die Gefahren bewusst sind, die entstehen können, wenn die Heimstatt eines *Hogust* beschädigt oder gar zerstört wird, wird der Bewahrer alles daran setzen, dass auch andere Personen nur die Teile der Behausung abbauen, für die der Naturgeist seine Erlaubnis gibt.

Stößt der Bewahrer auf einen *Ni'Hogust*, der in einem toten Körper eines Lebewesens gefangen ist (also auf einen Untoten), wird er alles daran setzen, den Geist zu befreien. Er wird das Gefängnis zerstören, damit der erzürnte Naturgeist wieder seiner Wege gehen und sich eine neue Behausung suchen kann.

Manifestiert sich der *Tispri* eines Ahnen (also ein Geist), wird der Bewahrer dafür sorgen, dass er wieder Ruhe finden kann. Er wird versuchen, den Grund für das Erscheinen des Ahnen herauszufinden und die Ursache dafür beseitigen.

Allgemein setzt sich der Bewahrer für die Ehre der Ahnen ein. Er wird nicht zulassen, dass jemand schlecht über die Verstorbenen oder Lebenden spricht oder sich ihnen gegenüber auf andere Weise respektlos verhält. Sollte den Vorfahren von anderen Personen nicht der gebührende Respekt entgegengebracht werden, wird der Bewahrer ihre Ehre verteidigen – zur Not auch mit Waffengewalt.

Begegnet der Bewahrer eine Kreatur des *Shouqin*, wird er alles daran setzen, ihre wiedernatürliche Existenz zu beenden. Er wird mit allen Mitteln gegen Dämonen oder andere Wesen vorgehen, die auf unnatürliche Weise auf der Welt wandeln.

Für einen schamanischen Bewahrer ist der *Tispri* das höchste Gut, das ihn erst zu dem macht, was er ist und ihn vom *Tarmwy* und den Kreaturen des *Shouqin* abgrenzt. Er wird daher seinen freien Willen nicht aufgeben. Sich dem Willen einer anderen Person zu beugen, kommt für ihn nicht in Frage. Schamanische Bewahrer werden in der Regel keine direkten Befehle ausführen, solange sie die geforderte Handlung nicht sowieso von sich aus gemacht hätten. Das Befolgen von Befehlen lässt sich jedoch in manchen Situationen nicht vermeiden. Dennoch wird sich ein

³ Wenn ein aus Issengor stammender schamanischer Bewahrer den Weißen Issengi, einen großen, weißen Bären, der in diesem Land vorkommt, als Totemtier hat, wird er allgemein keine Bären attackieren oder töten. Ein Bewahrer aus dem Eisenfeder-Massiv in Midland, der den namensgebenden Greifvogel, die Eisenfeder, als Totemtier hat, wird auch keine anderen Greifvögel angreifen.

schamanischer Bewahrer nicht freiwillig manipulieren lassen. Bemerkt er, dass jemand ihn jemand mit Worten oder Taten zu beeinflussen versucht, wird er dieses schnellstens unterbinden.

Glaubensregeln

Sehr gläubige schamanische Bewahrer sehen es als ihre Aufgabe, in Teilen auch die Pflichten eines geweihten Schamanen zu übernehmen. Sie führen daher regelmäßig rituelle Handlungen durch, um die Ahnen zu ehren und ihr Andenken zu wahren.

Allgemein schätzen sie die alten Traditionen, erzählen Sagen und Legenden und sorgen dafür, dass diese nicht in Vergessenheit geraten. Sie sehen das alte Wissen der Vorfahren als hohes Gut an und regen Zuhörer dazu an, daraus zu lernen und einmal gemachte Fehler nicht zu wiederholen.

Bewahrerkräfte

Der Einfluss des schamanischen Aspektes sorgt dafür, dass der Bewahrer von seinem Totemtier und Tieren der gleichen Art als Freund und Beschützer erkannt wird. Er wird daher von diesen Tieren niemals angegriffen. Ist der Bewahrer mit Freunden unterwegs, erstreckt sich der Einfluss des Aspektes auch auf diese Personen.

Wenn es der Bewahrer wünscht, kann er auf die Unterstützung seines Aspektes zählen und sein Totemtier an seine Seite rufen. Es wird sich in seiner Nähe materialisieren und an seiner Seite kämpfen. Auch wenn der Bewahrer und alle anderen Personen, die das Totemtier sehen, dieses glauben, handelt es sich nicht um ein natürliches Tier, obwohl es nach außen hin nicht vom Totemtier des Bewahrers zu unterscheiden ist. Es handelt sich hierbei jedoch um eine direkte Hilfe des schamanischen Aspektes, der einen minimalen Teil seiner Energie einsetzt, um sich in Form des Totemtiers zu manifestiert und seinen Bewahrer zu unterstützt.

Mit der Unterstützung seines Aspektes kann der Bewahrer Kontakt zu den Naturgeistern aufnehmen und mit ihnen kommunizieren. Primär kann er die *Hogust* damit vor dem Abbau von Ressourcen um Erlaubnis fragen. Er kann die Kraft aber auch dafür einsetzen, Informationen von ihnen zu erhalten.

Befindet sich der Bewahrer in einer Notlage, die unweigerlich zu seinem Tode führen würde, kann er die Naturgeister bitten, ihm aus der Situation zu befreien. Auch in diesem Falle sind es keine Naturgeister, die eingreifen, sondern der schamanische Aspekt, der seine Energie einsetzt, um den Bewahrer und unter Umständen auch seine Freunde zu schützen.

Durch die enge Verbindung zwischen dem Bewahrer und seinen Vorfahren kann er auf ihr Wissen zurückgreifen. Er erbt einige Kenntnisse seiner Ahnen und kann dadurch seine eigenen Fähigkeiten verbessern oder erweitern.

Zusätzlich kann der Bewahrer einen seiner Ahnen anrufen und ihn bitten, eine Aufgabe zu erledigen, wenn dieser sie besser ausführen könnte als der Bewahrer. Alternativ kann er seine Ahnen kontaktieren, um auf ihr Wissen zurückzugreifen. Er kann ihnen Fragen stellen und dadurch zusätzliche Informationen bekommen. Auch in diesem Falle handelt es sich bei dem Ahnen, der durch die Anrufung erscheint, nicht um den Geist eines Verstorbenen, sondern um eine Manifestation des schamanischen Aspektes. Genauso wie beim Totemtier ist dem Bewahrer dieses jedoch nicht bewusst. Er wird davon ausgehen, dass er mit einem seiner Ahnen spricht.

Sanktuarium

Lediglich im Land Assar ist der schamanische Glaube die Staatsreligion. Die Insel mit dem Sanktuarium der Bewahrer dieses Aspektes schwebt daher über diesem Land.

Im Vergleich zu den Inseln der anderen Aspekte gibt es hier die unterschiedlichsten Landschaftsformen. Neben Wäldern, Wiesen und Wasserläufen befinden sich auch größere Felsformationen auf der Insel. Auf den höchsten Berggipfeln liegt sogar Schnee. Die gesamte Natur ist von zahlreichen *Hogust* bewohnt.

Immer wenn ein Bewahrer das Sanktuarium betritt, erscheint auch sein Totemtier in einem Bereich der Insel, in dem es sich heimisch fühlt. Der Bewahrer kann somit Zeit mit seinem Seelenverwandten verbringen, wenn er in der Zuflucht ist.

Im Zentrum der Insel steht ein gewaltiger Totempfahl, den die Bewahrer nutzen können, um Kontakt zu ihren Ahnen aufzunehmen oder andere rituelle Handlungen durchzuführen.

Statt Zimmern stehen den Bewahrern Zelte zur Verfügung, in denen sie eine bequeme Schlafstatt und ihre Lagertruhe finden. Auch der Gemeinschaftsbereich ist kein festes Gebäude, sondern ein großes Zelt, in dem es Tische und Bänke gibt, an denen die Bewahrer das gemeinsame Mahl einnehmen können.

Eherne Grundsätze

- ❖ Niemals Tiere von der Art des Totemtiers angreifen oder töten
- ❖ Die Ahnen achten und nicht schlecht über sie sprechen
- ❖ Naturgeister achten und um Erlaubnis fragen

Prinzipien

- ❖ Verhindern, dass andere Tiere von der Art des Totemtieres angreifen oder töten
- ❖ Tiere nur töten, wenn es notwendig ist
- ❖ Verhindern, dass die Behausung eines *Hogust* beschädigt oder zerstört wird

- ❖ In einem toten Körper gefangene *Ni'Hogust* befreien
- ❖ Ruhelosen Ahnen helfen
- ❖ Für die Ehre der Ahnen einstehen
- ❖ Kreaturen des *Shouqin* vernichten
- ❖ Niemals seinen *Tispri* aufgeben

Glaubensregeln

- ❖ Regelmäßige Ehrung der Ahnen durch ritualisierte Feierlichkeiten
- ❖ Traditionen bewahren und in Ehren halten
- ❖ Sagen und Legenden weitergeben

Tod/Eis



Ehrene Grundsätze

Für Bewahrer des Todespektes ist der Tod die endgültige Erlösung und die ewige Ruhe, die sich ein Wesen nach einem anstrengenden Leben

verdient hat und die ihm durch die Götter gewährt wird. Es gibt immer wieder Verstorbene, die durch ungünstige Umstände während des Todes in der Welt der Lebenden gehalten werden und als Untote oder Geister ruhelos herumziehen (vgl. *Untote und Geister*). Der Bewahrer wird alles daran setzen, diesen Kreaturen Erlösung zu verschaffen. Er weiß jedoch genau, dass es normalerweise nicht zum Erfolg führt, diese Wesen im Kampf niederzuringen. Vielmehr wird er nach der Ursache der Ruhelosigkeit suchen und diese beheben. Müssen noch Dinge erledigt werden, die den Geist des Verstorbenen im Diesseits halten, wird er alles daran setzen, diese Probleme zu klären, damit der Geist Ruhe findet.⁴ Wird der Untote oder Geist durch Magie in der Welt gehalten, wird der Bewahrer den Urheber dieser Zauberei ausfindig machen und zur Not mit Waffengewalt dafür sorgen, dass die Magie beendet wird.

Der Bewahrer wird sich niemals an den Habseligkeiten eines Verstorbenen bereichern. Er wird sich weder an Grabbeigaben, die in vielen Kulturen zu den Leichen gelegt werden, vergreifen, noch wird er Anspruch auf den Nachlass eines Verstorbenen erheben, solange es nicht sein Wille war, dass der Bewahrer ihn erhält.

⁴ Faktisch wird er dafür sorgen, dass durch seine Taten mindestens ein Aspekt auf die freien und als Geist manifestierten Energien aufmerksam wird und darauf zugreift. Durch das dadurch entstehende Ungleichgewicht der Energien wird der Geist aufgelöst. Bei Untoten wird er durch seine Taten dafür sorgen, dass der Todesaspekt ausreichend Energie in den Körper fließen lässt, dass alle Energien der anderen Aspekte restlos verdrängt werden.

Prinzipien

Die Verstorbenen können sich nicht mehr selbst verteidigen, daher sieht es der Bewahrer als seine Aufgabe, sie zu beschützen. Er setzt sich für sie ein und wird nicht zulassen, dass ihnen durch ein anderes Wesen Schaden zugefügt wird. Er wird die Verstorbenen und deren Besitz mit allen Mitteln dagegen verteidigen. Er wird für ihre Ehre einstehen und einen respektvollen Umgang mit dem Körper verlangen. Er wird nicht zulassen, dass jemand nach dem Tod schlecht über den Verstorbenen spricht und seinen Ruf posthum schädigt. Genauso wird er nicht zulassen, dass sich habgierige Nachkommen gegen den Willen des Toten an seinen Besitztümern vergreifen.

Der Bewahrer wird immer darauf bedacht sein, die Ruhe der Toten nicht zu stören. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass der Bewahrer gezwungen wird, die Grabstätte eines Toten zu betreten, weil er dort Informationen bekommen kann, die ihn in der Mission seines Aspektes weiterbringen. Der Bewahrer wird dieses nur machen, wenn er sich sicher ist, dass es keinen anderen Weg gibt. Er wird zunächst alle Alternativen probieren. Ist er sich sicher, dass es keine andere Möglichkeit gibt, wird er die Grabstätte betreten. Er wird jedoch darauf achten, nichts zu beschädigen oder sogar zu zerstören. Er wird auch genauestens darauf achten, dass seine Gefährten dem Ort und dem Verstorbenen den nötigen Respekt entgegenbringen. Er wird nicht zulassen, dass sie etwas zerstören oder eventuelle Grabbeigaben entwenden.

Trifft der Bewahrer auf Untote oder Geister, wird er sich aufgrund seiner ehernen Grundsätze nicht dazu verleiten lassen, diese zu bekämpfen. Er wird versuchen, eventuelle Begleiter ebenfalls davon zu überzeugen, dass es der bessere Weg ist, die Ursache für die Ruhelosigkeit zu beseitigen. Am Zerhacken eines Untoten wird sich der Bewahrer nicht nur auf keinen Fall beteiligen, sondern es wird von ihm auch als Leichenschändung betrachtet.

Kommt es während seiner Reisen zu einem Kampf, in dem Personen sterben, oder hat er auf andere Weise Kontakt mit dem Tod von Personen, sieht es der Bewahrer als seine Pflicht an, den Verstorbenen die letzte Ehre zu erweisen. Insbesondere bei Personen, deren Angehörige nicht bekannt sind, und wenn es keinen Geweihten in der Nähe gibt, der diese Aufgabe übernehmen könnte, kümmert sich der Bewahrer darum, dass alle Verstorbenen eine angemessene Bestattung erhalten. Er macht dabei keinen Unterschied zwischen Freund und Feind, sondern wird jeder Person diese Ehre zukommen lassen.

Der Bewahrer ist in Kämpfen immer darauf bedacht, seine Gegner nicht zu töten, denn das ist seiner Meinung nach nicht seine Aufgabe, sondern die der Todesgötter. Er wird somit vor allem versuchen, die Feinde außer Gefecht zu setzen. Lässt sich der Tod eines Gegners nicht verhindern, wird er alle seine

Möglichkeiten einzusetzen, um ihn möglichst schnell zu töten und nicht lange leiden zu lassen.

Der Bewahrer kann es nicht ertragen, wenn eine Kreatur lange leiden muss, bevor der Tod eintrifft. Mit Hilfe seines Aspektes kann er erkennen, ob eine verletzte, erkrankte oder vergiftete Kreatur sich von ihrem Leiden erholen wird (s. *Bewahrerkräfte*). Wird sie jedoch letztlich an der Verletzung sterben, wird der Bewahrer sie möglichst schnell von ihrem Leiden erlösen.

Es gibt immer wieder Personen, die es nicht akzeptieren, wenn ihre Zeit abgelaufen ist. Sie versuchen, dem Tod zu entgehen, indem sie ihr Leben auf übernatürliche Weise verlängern. Bewahrer dieses Aspektes können dieses nicht zulassen, sondern werden dafür sorgen, dass diese Personen trotz ihrer Maßnahmen den Tod finden. Wenn er kann, wird der Bewahrer entsprechende Methoden bereits verhindern, bevor sie durchgeführt werden. In manchen Fällen können jedoch auch die Hinterbliebenen nicht akzeptieren, dass ihr Angehöriger verstorben ist. Dennoch wird sich der Bewahrer gegen jegliche Art von Wiederbelebung aussprechen, selbst wenn diese von einem Bewahrer oder Geweihten und damit durch die Götter durchgeführt wird.

Glaubensregeln

Ist der Bewahrer sehr gläubig, hat er eine ausgeprägte Vorstellung der Nachwelt, in der er sein wird, wenn seine Zeit gekommen ist. Er vertraut darauf, dass sein Gott ihn dorthin leiten wird und dass er keinen Einfluss darauf hat, wann dieser Zeitpunkt gekommen ist. Er wird keine Angst vor dem Tod haben und ihn akzeptieren, wenn es soweit ist.

Damit sie verstorbene Personen angemessen bestatten können, haben sich viele gläubige Bewahrer ein umfangreiches Wissen über die Bestattungsriten und die Nachwelt der unterschiedlichen Länder angeeignet. Sie werden nie müde, sich weiter darüber zu informieren, und werden bei einem Aufenthalt in einem fremden Land mit Freuden Bestattungen beiwohnen. Da sie ihre Aufgabe auch darin sehen, Trauernde zu betreuen und ihnen den Abschied leichter zu machen, ist ein umfangreiches Wissen über die regionalen Gebräuche von unschätzbarem Wert.

Unabhängig davon, wer der Verstorbene war, wird ein gläubiger Bewahrer den Verlust einer Person nicht betrauern. Selbst bei nahen Verwandten sieht er keinen Bedarf, über den Tod zu klagen. Für den Bewahrer gehört das Sterben zum alltäglichen Leben dazu und es ist nur eine Frage der Zeit, bis Verwandte, Freunde, Feinde oder ihn selbst der Tod ereilt.

Aber nicht nur in diesem Zusammenhang hat ein gläubiger Bewahrer seine Gefühle unter Kontrolle. Bei allen Entscheidungen, die der Bewahrer trifft, wird er immer versuchen, seine Emotionen außer Acht zu

lassen. Er wird unabhängig von der Situation immer versuchen, die Ruhe zu bewahren und einen distanzierten, objektiven Blick auf die Lage zu haben.

Bewahrerkräfte

Mit der Kraft seines Aspektes kann der Bewahrer Untote und Geister von ihrer Ruhelosigkeit befreien. Wenn es die Situation benötigt, kann er mit den Verstorbenen kommunizieren, um herauszufinden, was ihre Unrast ausgelöst hat, und was getan werden muss, damit sie ihre Ruhe wiederfinden.⁵

Der Aspekt befähigt den Bewahrer außerdem dazu, zu erkennen, ob ein verletztes, erkranktes oder vergiftetes humanoides Wesen oder Tier seine Verwundungen aus eigener Kraft überleben wird. Der Aspekt setzt den Bewahrer dadurch als sein Werkzeug ein, indem er ihn das Leiden der Kreatur beenden lässt und sie mit sehr viel weniger Energieaufwand sterben lassen kann.

Es ist dem Bewahrer jedoch auch möglich, seinen Aspekt auf bestimmte Personen aufmerksam zu machen. Normalerweise wählt der Aspekt zufällig aus, welches Wesen sterben soll. Steht eine Person jedoch unter der Beobachtung des Aspektes, wird es deutlich schneller den Tod finden.

Wenn es der Bewahrer wünscht, kann er sich durch die Kraft seines Aspektes von seinem Körper trennen und als reine Aspektenergie herumwandern. Möchte er diesen Zustand verlassen, wird sein Aspekt dafür sorgen, dass der Körper des Bewahrers an seine aktuelle Position transportiert wird und die Energien wieder in ihr Gefäß zurückfinden. Da die Bewegung als reine Energie unabhängig von der Entfernung nur wenige Augenblicke dauert, wirkt diese Kraft so, als könne sich der Bewahrer teleportieren.

Der Bewahrer kann außerdem auf die Kräfte des Aspektes zugreifen, die für die Kälte verantwortlich sind. Der Bewahrer kann diese Energien nutzen, um ein Wesen komplett zu Eis gefrieren zu lassen. Der Aspekt wird in der Zeit, die das Opfer gefroren ist, überprüfen, ob es bereits dem Tode geweiht ist. Ist der Tod dieses Wesens bereits vom Aspekt beschlossen oder lässt er sich nicht mehr abwenden, wird es durch das Gefrieren sterben und sanft in den Tod geleitet. Ist das Lebewesen nicht zum Sterben verdammt, wird es nach einer gewissen Zeit wieder auftauen.

Sanktuarium

Die Insel mit dem Sanktuarium der Bewahrer des Tod/Eis-Aspektes befindet sich im hohen Norden der Welt. Sie schwebt über dem Land Issengor und dem Ewigen Eis.

⁵ Im Grunde ermöglicht diese Kraft dem Bewahrer lediglich zu erkennen, was er machen muss, um entweder den Todesaspekt (bei Untoten) oder einen der anderen Aspekte (bei Geistern) aufmerksam zu machen, damit sie die Energieanomalie beseitigen.

Die Landschaft der Insel besteht vor allem aus Nadelwäldern und aus Pflanzen, die sich vorwiegend im nördlichen Bereich des Kontinents Divarra finden lassen. Im Gegensatz zu anderen Saktuarien, in denen immer eine angenehme Temperatur herrscht, ist es hier permanent kalt und die Landschaft ist dauerhaft mit Schnee bedeckt.

Überall in der Landschaft verteilt befinden sich kleine, fensterlose Gebäude, die von außen betrachtet starke Ähnlichkeit mit Mausoleen haben. Innen jedoch findet jeder Bewahrer ein gemütlich eingerichtetes Zimmer, das von einem immer brennenden Kamin erhellt und gewärmt wird. Hier findet der Bewahrer neben seinem Bett und seiner Lagermöglichkeiten auch immer einen Satz passender warmer Kleidung, damit er sich auch im Außenbereich bewegen kann.

Im Zentrum der Insel befindet eine große Halle, in der sich die Bewahrer in andächtiger Stille zum Essen treffen können. Der gesamte Bereich strahlt Ruhe und Ehrfurcht aus, so dass, obwohl es nicht notwendig wäre, die Gespräche der Bewahrer oftmals nur flüsternd geführt werden, um die Ruhe nicht zu stören.

Eherne Grundsätze

- ❖ Ursache für die Ruhelosigkeit von Verstorbenen beheben
- ❖ Nicht an den Habseligkeiten eines Verstorbenen bereichern

Prinzipien

- ❖ Die Toten beschützen und verteidigen
- ❖ Achtung vor den Toten und deren Ruhestätten
- ❖ Toten die letzte Ehre erweisen
- ❖ Gegner nur dann töten, wenn es notwendig ist, andernfalls nur außer Gefecht setzen
- ❖ Kreaturen, deren Lebenszeit abgelaufen ist, von ihrem Leid erlösen
- ❖ Gegen unnatürliche Lebensverlängerung vorgehen

Glaubensregeln

- ❖ Keine Angst vor dem Tod haben
- ❖ Gute Kenntnis der regionalen Bestattungsriten und der Nachwelt
- ❖ Trauernde betreuen
- ❖ Keine Trauer empfinden
- ❖ Immer die Ruhe bewahren, Emotionen möglichst unterdrücken

Weisheit/Magie



Eherne Grundsätze

Für Bewahrer des Weisheit/Magie-Aspektes ist Wissen das höchste Gut, das sich die Bewohner der Welt erarbeitet haben. Das größte Unglück ist, wenn gewonnenes

Wissen verloren geht oder zerstört wird. Sie werden niemals zulassen, dass dieses geschieht. Dass sie niemals selber etwas tun würden, wodurch Wissen verloren gehen würde, versteht sich daher von selbst. Sie werden jedoch auch alles tun, um Wissen zu bewahren. Das Zerstören von Büchern oder anderen Schriftstücken werden sie zum Beispiel niemals zulassen und vehement dagegen vorgehen. Sie werden sich dafür einsetzen, dass die gesammelten Erkenntnisse, unabhängig von ihrem Inhalt, irgendwo sicher verwahrt werden. Üblicherweise werden sie dafür sorgen, dass sie in die Obhut von Geweihten einer Weisheitsgottheit oder anderen Personen, die pfleglich damit umgeht, gelangen. Selbst Wissen, das potentiell gefährlich ist, beispielsweise Aufzeichnungen über dunkle Magie oder ähnliche verbotene Schriften, wird der Bewahrer niemals zerstören, sondern an sicheren Orten verwahren. Das gleiche gilt für Schriftstücke, die andere Personen für wertlos erachten würden. Persönliche Korrespondenz, Unterhaltungsliteratur oder andere Werke, die auf den ersten Blick keine wissenschaftliche Verwendung haben, werden von ihm dennoch archiviert. Seiner Meinung nach ist jedes Schriftstück in irgendeiner Form Wissen und kann irgendwann nützlich werden, selbst wenn der Wert noch nicht erkannt werden kann.

Damit er immer einen klaren Kopf hat und seine Umwelt frei von Ablenkungen wahrnehmen kann, verzichtet der Bewahrer auf jegliche Substanzen, die in irgendeiner Form seine Sinne benebeln. Er wird niemals Alkohol trinken, selbst wenn es sich nur um kleinste Mengen handelt. Ebenso wird er niemals zu anderen berauschenden Mitteln wie Rauschkräutern oder anderen Drogen greifen.

Prinzipien

Muss der Bewahrer eine Entscheidung treffen, wird er immer überlegt handeln. Er wird sich nicht von seinen Gefühlen überwältigen und zu einer impulsiven Handlung hinreißen lassen. Vielmehr wird er immer erst über die Situation nachdenken und sein Vorgehen sorgsam planen. Ist er in einer Gruppe unterwegs, wird er sich mit seinen Gefährten beraten und deren Vorschläge und Argumente in seine Überlegungen einbeziehen. Erst wenn er sicher ist, dass er alle Vor- und Nachteile abgewogen und alle Interessen anderer Personen beachtet hat, wird er eine Entscheidung fällen.

Geht es jedoch darum, einen Kampf zu führen oder dem Gegner auszuweichen, wird er immer dafür sein, die Auseinandersetzung zu umgehen. Die direkte Konfrontation mit Waffengewalt hält er für eine Verschwendung von Intelligenz und eines denkenden Wesens nicht für würdig. Wenn sich eine Konfrontation nicht vermeiden lässt, wird er versuchen, diese mit seiner Intelligenz zu bestreiten, und wird seine Kameraden dazu anregen, es ihm gleichzutun. Soweit es möglich ist, wird er Konflikte immer mit Kommunikation lösen. Sollte dieses nicht reichen, wird er Magie einsetzen, um den Gegner einzuschüchtern oder zu beeinflussen. Jedes Mittel ist ihm recht, wenn er damit verhindert, dass eine Person verletzt wird oder sterben muss.

Sollte sich ein Kampf mit humanoiden Gegnern nicht verhindern lassen, weil sich der Feind nicht auf Verhandlungen einlässt oder er nicht die Intelligenz für eine Kommunikation besitzt, wird der Bewahrer dennoch versuchen, ihn nicht zu töten. In seinen Augen besitzt jedes halbwegs intelligente Wesen Wissen, das verloren geht, wenn es stirbt. Wird er jedoch von Tieren, Monstern oder Dämonen angegriffen, kennt der Bewahrer keine Hemmungen, sich energisch zur Wehr zu setzen und alles daran geben, dass er nicht stirbt und das von ihm gesammelte Wissen dadurch verloren geht.

Der Bewahrer wird sein Wissen immer erweitern wollen. Er wird von einer starken Neugier getrieben und ist gegenüber Neuem immer offen und interessiert. Entdeckt oder erfährt er etwas, was er noch nicht kennt, wird er versuchen, es zu erforschen und es voll und ganz zu verstehen. Dadurch wird er im Laufe seines Lebens eine Menge Wissen erlangen. Er wird dieses Wissen bewahren und soweit möglich schriftlich festhalten, damit es für die Zukunft erhalten bleibt. Er wird sein Wissen außerdem bereitwillig an Interessierte weitergeben. Er wird nie müde, die Fragen anderer Personen zu beantworten. Stößt er dabei auf die Grenzen seines Wissens und kann er auf Fragen keine umfassende Auskunft geben, wird er dieses im Gedächtnis behalten und diese Wissenslücke schnellstmöglich durch Nachforschungen und Nachfragen zu schließen versuchen.

Der Bewahrer wird immer versuchen, den größtmöglichen Nutzen aus seinem Wissen zu ziehen und vor allem aus seinen Fehlern zu lernen. Für ihn gibt es fast nichts Schlimmeres als zweimal den gleichen Fehler zu begehen. Anderen Personen sieht er dieses nach, aber sich selbst kann er so etwas nicht verzeihen.

Glaubensregeln

Besonders gläubige Bewahrer sind der Meinung, dass jegliches Problem mit Intelligenz und Kommunikation gelöst werden kann. Selbst eine Auseinandersetzung mit nicht intelligenten Gegnern lässt sich auf diese Weise führen. Sie verweigern

daher generell den Einsatz von Magie, die dem Gegner Schaden zufügt. Sie würden außerdem niemals eine Waffe gegen einen Feind führen. Sie sind zwar nach wie vor auf der Suche nach Wissen und studieren die Möglichkeiten der Magie und der Waffen, werden dieses Wissen jedoch nicht einsetzen, um jemanden zu verletzen.

In den meisten Staatsreligionen, in denen Weisheitsgötter vorkommen, übernehmen die Geweihten dieser Gottheiten die Kontrolle über die Verbreitung des Wissens. Viele gläubige Bewahrer haben sich dieses auch als Ziel gesetzt und geben ihre Kenntnisse nur an Personen weiter, bei denen sie sicher sind, dass sie damit verantwortungsvoll umgehen.

Bewahrerkräfte

Wissen zu sammeln, daraus zu lernen und es zu verbreiten sind die obersten Ziele des Weisheitsaspektes und seiner Bewahrer. Der Aspekt seine Auserwählten dabei, dieser Aufgabe gerecht zu werden.

Der Aspekt unterstützt den Bewahrer, wenn er auf sein Wissen zugreifen möchte. Der Aspekt sorgt dafür, dass der Bewahrer ein umfangreiches Grundwissen in allen Bereichen hat. Versucht der Bewahrer Gelerntes zu rekapitulieren, wird der Aspekt ihm dabei helfen, die wesentlichen Informationen zu finden und verhindern, dass der Bewahrer falsche Angaben macht.

Aus allem, was der Bewahrer macht, kann er neues Wissen erhalten. Der Aspekt unterstützt ihn dabei und sorgt dafür, dass der Bewahrer mit klarem Verstand sein Handeln reflektieren und aus gemachten Fehlern oder besonders gut gelungenen Aktionen lernen kann.

Durch die Kraft des Aspektes hat der Bewahrer umfangreiches Wissen über alle auf der Welt existierenden Schriftstücke und weiß intuitiv, wo sich Schriftstücke zu gesuchten Themen befinden. Möchte der Bewahrer den Weg nicht auf sich nehmen, kann er mit Hilfe seines Aspektes auf all dieses niedergeschriebene Wissen zugreifen und dadurch seine Fragen oder die Fragen anderer Personen beantworten.

Mit der Hilfe seines Aspektes kann der Bewahrer eine Person dazu befähigen, für einen begrenzten Zeitraum auf das Wissen einer anderen Person zuzugreifen und dadurch eine Aufgabe leichter zu bewältigen. Bittet der Bewahrer seinen Aspekt darum, kann er das Wissen auch dauerhaft übertragen.

Neben diesen Kräften kann der Bewahrer außerdem deutlich mehr Energie des Weisheitsaspektes in sich aufnehmen. Dieses erlaubt ihm, deutlich ausdauernder zu zaubern, weil seine geistigen Kräfte nicht so schnell erschöpfen. Er kann die überschüssige Energie jedoch auch auf andere Personen übertragen und damit ihre geistigen Kräfte wieder auffüllen.

Sanktuarium

Mit der größten Magiergilde der Welt ist Sirana das Land, das am dichtesten an die Grundsätze des Aspektes herankommt. Hier wird Wissen bewahrt, verbreitet und erforscht wie in keinem anderen Land. Es ist daher nicht verwunderlich, dass das Sanktuarium der Bewahrer des Weisheit/Magie-Aspektes über diesem Land schwebt.

Die gesamte Insel besteht aus einer schlichten aber gepflegten Parkanlage, in der zahlreiche unterschiedlich große Gebäude verteilt stehen. Die gesamte Anlage erinnert stark an den Campus von großen Universitäten. In den Gebäuden befinden sich Bibliotheken unterschiedlichster Art, Labore, Schreibstuben, Seminarräume und vieles mehr, damit die Bewahrer ihr Wissen erweitern und archivieren oder sich mit anderen austauschen können.

Das Hauptgebäude der Anlage beinhaltet neben dem gemeinschaftlichen Speisesaal, der von den Bewahrern als Mensa bezeichnet wird, die Zimmer der Auserwählten. In diesen recht kleinen, schmucklosen Räumen finden sie ein einfaches Bett, eine Lagermöglichkeit und einen Schreibpult.

Eherne Grundsätze

- ❖ Kein Wissen zerstören oder verloren gehen lassen
- ❖ Keine Substanzen zu sich nehmen, die die Sinne benebeln

Prinzipien

- ❖ Nicht impulsiv und unüberlegt handeln
- ❖ Mit anderen besprechen und deren Standpunkt einbeziehen
- ❖ Kämpfe möglichst umgehen
- ❖ Konflikte friedlich mit Kommunikation oder Magie lösen
- ❖ Töten von humanoiden Gegnern nur im absoluten Notfall
- ❖ Neugier, Neues erforschen und verstehen
- ❖ Wissen anhäufen, weitergeben und bewahren
- ❖ Nicht zweimal den gleichen Fehler machen

Glaubensregeln

- ❖ Keine Magie verwenden, die direkten Schaden am Gegner verursacht
- ❖ Keine Waffen benutzen
- ❖ Verbreitung von Wissen kontrollieren

Stellung der Bewahrer

Seit dem Auftauchen der ersten Bewahrer im Jahre 912 sind über tausend Jahre vergangen. In dieser Zeit haben sich die Gottgesandten durch ihre Taten nicht nur einen guten Ruf, sondern auch eine besondere Stellung in der Gesellschaft erarbeitet. Sie sind mittlerweile ein fester Bestandteil der Welt, den die Bewohner nicht mehr missen möchten. Obwohl sie natürlich versuchen, ihre Probleme selbst zu lösen, vertrauen die Bewohner darauf, dass die Bewahrer immer dort auftreten und eingreifen, wo sich größeres Unheil anbahnt.

Insbesondere in der zivilisierten Welt gibt es niemanden, der die Bewahrer und ihre Taten nicht kennt. Die Bewohner wissen, was die Gottgesandten geleistet haben und was sie leisten können. Sie wissen, welche Grundsätze sie vertreten und wie sie sich üblicherweise verhalten. Bewohner der zivilisierten Welt wissen, insbesondere wenn ein Gott des entsprechenden Aspektes in ihrer Staatsreligion vorkommt, worauf sie sich einstellen müssen, wenn sie Kontakt zu einem entsprechenden Bewahrer haben. Auch die besonderen Kräfte der Gottgesandten, wenn sie denn deutlich erkennbar sind, sind solchen Personen zumindest in Grundzügen bekannt.

Wenn die Bewahrer in einem Landstrich eingreifen, erzählen die Bewohner noch lange von diesem denkwürdigen Ereignis. Je länger ein Bewahrer aktiv ist, desto mehr steigt nicht nur sein Ansehen bei seinem Aspekt, sondern auch seine Bekanntheit in der Bevölkerung. Um viele langjährige Bewahrer ranken sich Sagen und Legenden über ihre vollbrachten Taten. Je länger ein Abgesandter im Dienste eines Aspektes unterwegs ist, desto mehr Personen werden ihn schon an seinem Namen oder Aussehen erkennen. Bei der Verbreitung von Geschichten werden jedoch auch viele Details ausgeschmückt oder hinzugedichtet, so dass die Bewahrer insbesondere in den Erzählungen oftmals als gottgleich dargestellt werden. Ihre Fähigkeiten werden daher von vielen Personen überschätzt.

Die Abgesandten der Götter werden nahezu in allen Ländern gern gesehen, und sie werden freundlich und respektvoll, teilweise schon ehrfürchtig, empfunden. Dennoch gibt es bei vielen Bewohnern, insbesondere in den Dörfern in ländlicheren Gegenden, eine gewisse Skepsis, wenn die Bewahrer auftauchen. Da sie in der Regel nur dort sind, wo es ernste Probleme gibt, befürchtet die Bevölkerung, dass sich etwas Schlimmes in ihrer Region anbahnt, wenn die Götter es für nötig erachten, dort in Form der Bewahrer einzugreifen.

Bewahrer haben unabhängig vom Land eine besondere Stellung in der Gesellschaft. Sie lassen sich nicht in die vorherrschenden ständischen Strukturen einsortieren. Sobald sie zum Bewahrer werden, wird ihr Geburtsstand üblicherweise hinfällig. Je nach

Religiosität des Landes, in dem er sich aufhält, wird ein Bewahrer häufig wie ein Angehöriger eines höheren Standes behandelt. In vielen Ländern steht er als Abgesandter der Götter sogar über dem Adel und ihm wird entsprechender Respekt entgegengebracht. Dennoch stehen Bewahrer, selbst wenn sie in einigen Ländern auf Händen getragen werden, nicht über dem Gesetz. Sollten sie gegen geltendes Recht verstoßen, werden sie genauso zur Verantwortung gezogen wie jeder andere Bürger. Je höher die Stellung eines Bewahrers innerhalb der Bevölkerung eines Landes, desto mehr wird allerdings (auch von seinem Aspekt!) erwartet, dass er seine Stellung nicht ausnutzt, sondern vielmehr mit gutem Beispiel vorangeht. Er sollte sich also an die geltenden Gesetze halten, nicht über die Stränge schlagen und sich seiner Stellung gemäß dezent und respektvoll anderen Personen gegenüber verhalten. Natürlich soll er dabei nicht seine Persönlichkeit oder seine Ansichten verleugnen. Im Gegensatz zu normalen Bewohnern der Welt, die sich im Regelfalle nur innerhalb ihres Standes bewegen, hat der Bewahrer jedoch zwangsläufig Kontakt zu Personen unterschiedlicher Schichten und in verschiedenen gesellschaftlichen Positionen. Er sollte daher immer ein gewisses Maß an Etikette wahren und sich den Personen und der Situation entsprechend angemessen verhalten können.

Im Gegenzug zu seinem freundlichen und höflichen Auftreten, und nicht zuletzt durch seine Position als Bewahrer, werden ihm oft Türen geöffnet, die ihm sonst verschlossen blieben. Je nach Bewohner, wird die Reaktion auf einen Bewahrer jedoch unterschiedlich ausfallen und kann nicht verallgemeinert werden. Es hängt stark vom Charakter, von der Geschichte, der Religiosität und dem gesellschaftlichen Stand einer Person sowie von der Bekanntheit des Bewahrers ab, wie ihm begegnet wird. In den Beschreibungen der Rassen und der Länder gibt es genauere Informationen dazu, wie die Bevölkerung üblicherweise auf Bewahrer unterschiedlicher Aspekte reagiert. Üblicherweise wird der Abgesandte der Götter aber gerne unterstützt, wenn er Hilfe für seine Aufgabe benötigt. Die meisten Bewohner sind erfreut, wenn sie einen Bewahrer unterstützen können und werden dieses gerne machen. Insbesondere die Obrigkeiten sind häufig gewillt, schneller auf die Gesuche von Bewahrern zu reagieren und beispielsweise Genehmigungen zu erteilen oder Teile ihrer Kompetenzen auf die Gottgesandten zu übertragen, damit diese ihre Aufgabe besser erledigen können. Sollte es im Rahmen einer göttlichen Mission notwendig sein, ein Gesetz zu übertreten, werden die Ordnungshüter teilweise auf eine rechtliche Verfolgung verzichten, wenn sie vorher darüber informiert wurden und es keine andere Möglichkeit gibt. Dennoch gilt weiterhin, dass ein Bewahrer nicht über dem Gesetz steht. Es gilt vielmehr der

Grundsatz, dass der Zweck die Mittel heiligt, solange dieses für eine Mission und in der Situation nicht anders möglich ist. Zieht ein Bewahrer jedoch, überspitzt ausgedrückt, mordend und brandschatzend durch die Lande, wird in diesem Falle wohl keine Obrigkeit ein Auge zudrücken, sondern ihn genauso zur Rechenschaft ziehen wie jeden anderen Kriminellen. Der Bewahrer hat in dieser Situation jedoch nicht nur ein Problem mit den Ordnungshütern, sondern auch mit seinem Aspekt. Denn dieser erwartet mehr als die Bewohner der Welt von seinen Auserwählten, dass sie sich den gesellschaftlichen Konventionen entsprechend verhalten und immer als strahlendes Vorbild dastehen. Die Bewahrer sind die Repräsentanten des Aspektes auf der Welt. Alles, was sie sich zuschulden kommen lassen, fällt daher letztlich auf den Aspekt zurück. Sollte dieses wirklich passieren, wird der verantwortliche Bewahrer die Wut des Aspektes zu spüren bekommen und nicht mehr länger sein Abgesandter sein.

Das Bewahrerleben ist daher auf der einen Seite sehr angenehm, weil die Gottgesandten überall freundlich empfangen und unterstützt werden. Auf der anderen Seite tragen sie ein hohes Maß an Verantwortung und müssen sich ihr Verhalten wohl überlegen, denn sie stehen quasi ständig unter Beobachtung durch die Bevölkerung und vor allem ihren Aspekt.

Normalerweise ist ein Bewahrer nicht alleine unterwegs, wenn er auf einer Mission für die Aspekte ist. Er wird entweder mit einer Gruppe aus befreundeten Bewahrern oder mit neuen Kameraden, die ihm für diese Aufgabe von den Aspekten zugeteilt wurden, reisen. In den meisten Fällen werden seine Gefährten Bewahrer eines anderen Aspektes sein. Durch die unterschiedlichen Persönlichkeiten und vor allem Grundsätze wird es innerhalb dieser Gruppen immer wieder zu kleineren oder in seltenen Fällen auch größeren Konflikten kommen. Dennoch herrscht in den Gruppen üblicherweise ein harmonisches Klima, aus dem sich nicht selten auch langjährige Freundschaften entwickeln – trotz der oftmals sehr unterschiedlichen Ansichten. Die Bewahrer akzeptieren gegenseitig die Grundsätze des anderen. Sollte es zu Konflikten aufgrund der verschiedenen Einstellungen kommen, wird üblicherweise versucht, ein Kompromiss zu finden, mit dem alle Parteien leben können, ohne ihre Grundsätze dabei zu vernachlässigen. Dass die Ansichten eines anderen Bewahrers mit Füßen getreten und völlig ignoriert werden, kommt in den seltensten Fällen vor.

Die Stellung der Bewahrer ändert sich, wenn sie die zivilisierten Bereiche der Welt verlassen. Treffen sie auf primitive Kulturen, dürfen sie nicht damit rechnen, dass ihnen besondere Privilegien zugestanden werden. Bewahrer werden von diesen

Bevölkerungsgruppen genauso als Eindringlinge betrachtet wie andere Personen. Je nach Intelligenz und Aggressivität der Primitiven und natürlich auch je nach Auftreten der Bewahrer werden sie entweder misstrauisch beäugt oder direkt angegriffen. In vielen primitiven Kulturen, die zumindest eine halbwegs zivilisierte Gesellschaft aufgebaut haben, kursieren Geschichten über die Taten der Bewahrer. Da diese jedoch in der Regel damit zu tun haben, dass die Gottgesandten eingegriffen haben, um Überfälle der Primitiven zu verhindern oder in anderer Weise gegen sie vorgegangen sind, sind die Bewahrer in diesen Erzählungen die bösen Gegenspieler. Solche Geschichten werden den Kindern der Primitiven als Schauergeschichten und als Warnung erzählt. Dementsprechend skeptisch sind viele Primitive, wenn sie auf Bewahrer treffen.

Gefallene Bewahrer

Immer wenn der Bewahrer gegen seine ehernen Grundsätze verstößt oder sich andere Dinge zuschulden kommen lässt, die seinen Aspekt verärgern, sinkt er im Ansehen der Wesenheit. Hat er es übertrieben und den Aspekt wieder und wieder verärgert, muss sich das übernatürliche Wesen irgendwann eingestehen, dass die Auswahl der Person nicht richtig war und mehr Schaden anrichtet als sie Nutzen bringt. Der Aspekt wird in diesem Falle seine Energie, die er in die Person fließen lässt, wieder auf das normale Maß reduzieren und dem Bewahrer dadurch sämtliche besondere Fähigkeiten und alle Unterstützung entziehen. Solche Personen werden in der Bevölkerung als gefallene Bewahrer bezeichnet. Obwohl sie nicht mehr auserwählt sind, behalten sie ihr Bewahrerzeichen. Es leuchtet jedoch nicht mehr in hellem, göttlichen, sondern

in dunklem, violetten Licht. Im Gegensatz zum normalen Bewahrerzeichen passt sich die Sichtbarkeit des Symbols nicht der Situation an. Es ist also für jeden zu jeder Zeit erkennbar, dass sich der gefallene Bewahrer den Zorn der Götter zugezogen hat. Je nachdem, mit wem es der gefallene Bewahrer zu tun hat, kann dieses Stigma seinem Ruf erheblich schaden oder in gewissen dunklen Kreisen sein Ansehen sogar steigern. Dass er von einem anderen Aspekt erneut zum Bewahrer gewählt wird, ist ausgeschlossen.

In seltenen Fällen nimmt ein Aspekt seine Auswahl zurück, weil sich durch besondere Umstände die Persönlichkeit des Bewahrers entscheidend verändert hat, ohne dass er sich etwas Ernstes zuschulden kommen lassen hat. Durch diesen Wandel verträgt sich die Persönlichkeit jedoch nicht mehr mit den Grundsätzen des Aspektes. Damit die Person nicht gezwungen ist, sich an Grundsätze zu halten, von denen sie nicht voll und ganz überzeugt ist, wird der Aspekt seine Wahl wieder rückgängig machen. Auch in diesem Falle wird der Bewahrer zunächst zu einem gefallenen Bewahrer. In den meisten Fällen wird die Person jedoch von den anderen Aspekten genauestens beobachtet. Deckt sich die neue Persönlichkeit mit den Grundsätzen eines anderen Aspektes, wird dieser den gefallenen Bewahrer auserwählen. Durch seine bisherigen Taten im Namen des vorherigen Aspektes genießt er einen erheblichen Vertrauensvorschuss bei seinem neuen Aspekt. Durch die erneute Wahl zum Bewahrer verschwindet das Stigma des alten Aspektes und die Person erhält das Bewahrerzeichen seines neuen Aspektes und natürlich dessen Unterstützung.