

Kapitel IV

Der Prediger

Aspekte und Kulte

Sie hatten Grags Haus fast erreicht, als Ailco eine große Menschenmenge auffiel, die sich um einen älteren Menschen versammelt hatte. Er hatte zwei Feuerschalen aufgebaut, in denen große Flammen brannten, und die rechts und links neben der Kiste standen, auf der er selbst seinen Platz gefunden hatte. Er schien eine Rede zu halten, denn die Menge um ihn herum starrte gebannt auf ihn und lauschte seinen Worten.

„Lasst uns da mal rübergehen“, sagte Ailco und zeigte auf den in weiß gekleideten Mann. Alharrassan zog die Stirn in Falten und blickte den Menschen zweifelnd an. „Bist du sicher?“, fragte er, „Das ist doch vermutlich wieder einer dieser vielen Straßenprediger, die einem ihren blödsinnigen Glauben aufschwätzen wollen. Nee, das ist nichts für mich.“ „Egal, dann warte hier auf mich!“ antwortete ihm Ailco und wandte sich wieder der Menge zu.

Mit den gekonnten Bewegungen eines Mannes, der es gewohnt war, sich durch Menschenmengen zu kämpfen, bahnte sich Ailco seinen Weg bis kurz vor den Redner.

„So schwöret ab von euren Göttern und kehret euch zu dem Einzigen und Wahren! Huldigt Mirkaron, preiset Ihn und lobet Ihn, denn Er ist es, der die Welt geschaffen und der den Sündern Vergebung bringt! Er wird euch zu sich nehmen, wenn ihr sterbt, aber tuet Buße, sühnet, seid einsichtig und Er wird euch eure Sünden vergeben! Er ist der Wahre, der Einzige, der euch ins Paradies geleiten wird!“

Ailco runzelte skeptisch die Stirn. Er war ein wenig verwundert, dass kein richtiger Priester kam, um diesem Redner Einhalt zu gebieten. In Diran Fahr wäre dieser Mann binnen weniger Minuten als Ketzer von den örtlichen Geistlichen in Gewahrsam genommen worden, aber hier in Kal Hadun schien es niemanden zu interessieren. Diese Stadt musste ein wahres Paradies für alle Ketzer, Sektenführer oder Anbeter unheiliger Gottheiten sein. Außerdem zweifelte Ailco daran, dass es nur einen Gott geben sollte. Wie kann sich ein einziger Gott denn um all die Dinge kümmern, die auf der Welt geschehen? Nein, es musste schon ein ganzes Pantheon geben, in dem die Aufgaben nach den üblichen Schemen verteilt wurden, anders konnte die Weltordnung nicht funktionieren.

Aber er sah eine Möglichkeit, etwas mehr vom Glauben zu erfahren, und so trat er noch einen weiteren Schritt vor und ergriff den in Weiß gekleideten Mann am Arm. Dieser verstummte mitten im Satz, was ein erstauntes, aber auch leicht verärgertes Raunen durch die Menge gehen ließ. „Die Leute hier scheinen wirklich Interesse an dem aufzubringen, was er ihnen erzählt“, dachte sich Ailco, ließ aber nicht von seinem Vorhaben ab. „Steig da einmal runter, alter Mann“, sprach Ailco den verwunderten Menschen an, ohne auf die Protestrufe aus der Menge zu achten, „ich will mit dir reden.“

Der Mann schien nicht mit sich einig zu sein, wie er reagieren sollte, aber schließlich löste er sich aus seinem Griff und erhob ein weiteres Mal die Arme, um zu den Zuhörern zu sprechen: „Wie es scheint, habe ich einen wahren Gläubigen gefunden, der sehr viel mehr Interesse am Einzigen und Wahren hat. So gehet denn hin in Frieden und tuet Buße für eure Sünden! Vielleicht werdet auch ihr dann erleuchtet, wie dieser Jünger hier neben mir“ – er zeigte auf Ailco – „und morgen werde ich wieder zu euch sprechen!“

Zu Ailcos Erstaunen applaudierte die Menge, bevor sie sich langsam nach und nach auflöste und die Zuhörer sich wieder auf dem Marktplatz verteilten. Viele blieben in kleinen Grüppchen ein wenig abseits wieder stehen, um offensichtlich über

das Gehörte zu diskutieren. In Ailco erwachte der Instinkt einer jeden trainierten Stadtwache, und er musste sich fast schon im Zaum halten, um diese Irregeleiteten nicht zu zerschlagen. Aber er war hier in Kal Hadun, und hier gab es wohl keine festen Regeln...

„Was fällt euch ein, mich hier so zu stören? Der Wahre wird euch mit seiner Rache strafen und sie wird vernichtend sein!“, beschimpfte ihn der Alte von der Seite. Aus seinen Gedanken gerissen, wendete sich Ailco ihm wieder zu. Der Mann verstummte sofort, was Ailco ein wenig verwunderte. Aber dann besann er sich, dass ihn Ferron vor gar nicht langer Zeit einmal darauf hingewiesen hatte, dass er immer so ein Gesicht mache, als wenn er jemanden erschlagen wolle, wenn man ihn aus seinen Gedanken riss. Ailco zwang sich also ein Lächeln auf die Lippen und sagte zu dem Greis: „Setz dich hin, ich möchte mit dir reden. Darf ich mich vorstellen: Ich bin Ailco. Ich bin noch nicht allzu lange hier und streife gerade durch die Stadt. Und mein Führer“ – er deutete auf den etwas abseits stehenden Verasti – „meinte, ich wäre so weltfremd durch meinen bisher lebenslangen Aufenthalt in Diran Fahr, dass ich noch viel lernen müsse.“ In den Augen des Mannes leuchtete es auf, als ob er einen potentiellen Jünger gefunden hätte. Bevor er aber anfangen konnte, Ailco von der Erleuchtung zu erzählen, fuhr dieser unbeirrt fort: „Ich dachte mir, wenn jemand solche Reden hält wie du, dann kann er mir bestimmt nicht nur etwas über seinen Gott erzählen, sondern mir auch allgemeine Informationen zum Glauben vermitteln, oder?“ „Was?“, rief der Mann empört aus, „ich soll dir erzählen, welche anderen Götter es gibt? Das werde ich natürlich nicht tun! Was wäre ich für ein Prediger, wenn ich andere Götter bewerben würde? Nein, nein... Tut mir Leid, dass ich dir nicht helfen konnte.“

Als der alte Mann Anstalten machte, sich umzudrehen und wegzugehen, ergriff ihn Ailco ein weiteres Mal am Arm und hielt ihn zurück. „Pass auf, Alter. Ich weiß, dass hier in Kal Hadun nur zählt, wie viel Zinn man in seinem Beutel hat. Und selbst jemand wie du steht nicht so weit über den Dingen, dass es auf ihn nicht zutrifft – nicht in solch einer Stadt! Ich gebe dir fünfzehn Zinnmünzen, wenn du mir etwas über den Glauben im Allgemeinen erzählst. Ich will keine Details über bestimmte Götter oder irgendwelche Rituale oder Ähnliches wissen. Ich bin ein Mann des Kampfes und kein Priester. Also setz dich hin und erzähl mir, was ich wissen muss!“

Der Greis drehte sich zu ihm um und sah ihn mit einer Mischung aus Angst und Trotz an, setzte sich aber schließlich und erzählte Ailco etwas über den Aufbau der göttlichen Ordnung auf der Welt – allerdings nicht, ohne vorher seine fünfzehn Zinnmünzen zu verlangen...

Aspekte und Kulte

Aspekte und Götter

Die **Aspekte** sind übernatürliche Wesenheiten ohne einen festen Körper, die ein normaler Humanoide mit seiner Intelligenz nicht erfassen oder begreifen kann. Sie sind allwissend und verkörpern jeder für sich bestimmte Motivationen, Ziele, Grundsätze und Weltanschauungen. Die Welt Samyra wurde vor mehreren hunderttausend Jahren von den zehn Aspekten gemeinsam geschaffen und beinhaltet Teile der Grundeinstellungen aller dieser Wesenheiten. Man findet die Einflüsse der Aspekte vor allem in den Persönlichkeiten und Gesellschaften der intelligenten Rassen der Welt, die eine gemeinsame Weltanschauung verbindet.

Um einen besseren Kontakt zu ihrer Kreation zu bekommen, haben die Aspekte die Möglichkeit, sich auf Samyra in Gestalt eines beliebigen Wesens zu manifestieren. Aus diesen Erscheinungen entstand der Glaube an **Götter**, dem fast alle intelligenten und auch halbintelligenten Rassen der Welt folgen. In Gestalt ihrer Avatare lehrten die Aspekte ihre Grundsätze und griffen in die Geschehnisse auf der Welt ein, beispielsweise während der großen Schlacht, die die Dunkle Zeit beenden sollte. Die Aspekte nutzen ihr Er-

scheinen aber auch, um versiegenden Glauben wieder zu stärken, denn ihre Macht ist davon abhängig, wie stark an sie geglaubt wird. Je mehr Anhänger ein Aspekt hat, desto mehr Kraft gewinnt er.

Da die Aspekte in der Regel lieber unerkannt bleiben, wenn sie sich auf dem Boden Samyras manifestieren, und daher wechselnde Gestalten wählen, gibt es zahlreiche verschiedene Götter, die aus einem einzelnen Aspekt entsprungen sind. Für die Kraftgewinnung ist es den Aspekten gleich, unter welchem Namen sie verehrt werden oder ob sie überhaupt einen Namen erhalten. Wichtiger ist, dass ihren Grundsätzen gefolgt wird. Daher gewinnen sie ebenso Kraft aus Wesen, die sich selbst als nicht gläubig bezeichnen, denn auch diese haben normalerweise eine Einstellung, die sich einem Aspekt zuordnen lässt.

Priester und Bewahrer

Priester sind streng gläubige Anhänger einer Gottheit und deren Repräsentanten in der Gesellschaft. 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. Manchmal haben sich auch Religionen gebildet, die nur einem Teil eines Aspektes huldigen.

Zum Priester wird man nicht auserwählt, sondern man entscheidet sich freiwillig für dieses Leben, indem man sich bei den Glaubenseinrichtungen in die Ausbildung begibt. Besteht der Schüler alle Prüfungen, die ihm dort auferlegt werden, wird er schließlich **geweiht**. Mit dieser Weihe nimmt er nun einen Platz in der Hierarchie des Klerus ein und verschreibt sich vollständig den Grundsätzen des Glaubens. Verstöße gegen diese Gebote werden häufig von Vorgesetzten mit harten Strafen geahndet. Mit dem eigentlichen Verehren eines Aspektes hat das Ganze oftmals nur noch relativ wenig zu tun. Vielmehr sind religiöse Einrichtungen und Personen in vielen Ländern politische und wirtschaftliche Machttträger, die teilweise weitreichende Privilegien genießen, ihre eigenen Gesetze machen können und ein hohes Ansehen haben.

Die Aspekte sehen dieses Vorgehen nur ungern. Ihnen wäre

es lieber, wenn die Menschen von sich aus glauben würden und nicht erst darin unterrichtet werden müssten. Zudem gefällt ihnen die Ausnutzung der religiösen Stellungen nicht. Trotzdem lassen sie die Religionen weiter gewähren, denn durch sie haben sie einen konstanten Kraftzufluss. Damit dieser auch langfristig sichergestellt ist, stehen die Geweihten in der Gunst der übernatürlichen Wesenheiten und werden von ihnen unterstützt, solange es nicht um politische Belange geht, sondern einzig um die Verbreitung des Glaubens und dem Vertreten der Ansichten eines Aspektes.

Geweihte eines druidischen oder schamanischen Aspektes werden nicht als Priester bezeichnet, sondern als **Druiden** und **Schamanen**.

Neben den Priestern, die ihr Leben aus eigener Entscheidung den Grundsätzen eines Aspektes verschrieben haben, gibt es auch noch die **Bewahrer**, die von den Aspekten selbst auserwählt werden. Diese Personen werden von den Aspekten gezeichnet (oder auch „berührt“, wie es im Volks-

Das Ansehen eines Bewahrers

Bewahrer genießen einen besonderen Stand in der Gesellschaft. Es ranken sich immer wieder Mythen und Legenden um die Aspektberührten, und es gibt zahlreiche Geschichten um sie, die ihnen Fähigkeiten andichten, die weit über das hinausgehen, was ihnen wirklich möglich ist. Dadurch, dass die meisten Bewohner der Welt recht gottesfürchtig sind, können sich Bewahrer häufig über gewisse Regeln hinwegsetzen und gelten teilweise als unantastbar. Sie erhalten oftmals Zutritt zu Bereichen, in die ein normaler Bürger nicht vorgelassen werden würde, ebenso werden sie in der Regel nicht abgewiesen, wenn sie irgendwo Kost und Logis suchen. Es ist jedoch auch offensichtlich, dass das Ansehen stark abhängig vom Stand des Gegenüber ist.

Unfreie und Personen aus dem Volk sehen die Bewahrer vielfach als Erlöser. In der Gesellschaft der einfachen Leute werden sie als im weitesten Sinne Abgesandte der Götter oftmals auf Händen getragen und Adligen gleich behandelt. Wenn sie sich zu erkennen geben, werden die „edlen Damen und Herren“ umsorgt, es wird versucht, ihnen jeden Wunsch von den Lippen abzulesen und die Vorurteile gegen andere Rassen werden oftmals völlig abgelegt. Man ist besorgt um das Wohlergehen der hohen Gäste. Es wird alles in der Macht stehende unternommen, damit ein Bewahrer zufrieden ist – solange er es nicht ausnutzt und sich freundlich und hilfsbereit zeigt. Das Verhalten kommt einer Anbetung gleich und resultiert nicht selten in kostenlosem Essen, Übernachtungsmöglichkeiten oder Rabatten beim Krämer. Die Kehrseite der Medaille ist jedoch, dass die einfachen Bürger im Gegenzug erwarten, dass sich Bewahrer um ihre Probleme kümmern. Sollte es zur Ablehnung einer Bitte kommen oder scheitern die für unfehlbar gehaltenen Aspektberührten, kann das überzogene Wohlwollen des Volkes auch recht schnell in Frustration umschlagen, die sich nicht selten

in Aggression äußert.

Anders sieht es bei den höheren Ständen aus. Im Mittelstand sieht man Bewahrer im weitesten Sinne als gleichwertige Geschäftspartner, an die man sich wenden kann, wenn man Hilfe benötigt. Diese Gesuche laufen jedoch auf einer professionellen, geschäftlichen Basis ab, ohne sich den Bewahrern anzubiedern. Natürlich spielt ein gerissener Geschäftsmann auch gerne die Karte der Gottgesandtheit und damit Verantwortlichkeit für die Bewohner der Welt aus, wird jedoch keinen Gräuel hegen, wenn seine Anfrage abgelehnt wird. Bewahrern wird mit standesüblichem Respekt begegnet, sie werden allerdings nicht angeheimelt und verwöhnt. Vergünstigungen oder Geschenke werden in der Regel nicht gemacht.

Besonders skeptisch stehen die hoch gestellten Bewohner der Welt den Bewahrern gegenüber. Insbesondere Macht- und Würdenträger wissen oftmals nicht, wie sie sich verhalten sollen. Sie fürchten häufig, dass die Bewahrer an ihrem Thron sägen, das Volk aufwiegeln könnten und ihnen potenziell eine Gefahr von den Gezeichneten droht. Die meisten Mächtigen trauen den Aspektberührten nicht. Sie wissen aber auch, dass die Bewahrer die mehr oder weniger heimlichen Helden des Volkes sind und wagen daher nicht, sich gegen sie zu wenden, um die Bürger nicht zu erzürnen. Zumal sie sich nicht sicher sind, inwieweit die Götter darauf reagieren würden. Auf der anderen Seite möchten sie es sich nicht mit den Bewahrern verscherzen, denn es könnte ja sein, dass sie selbst einmal auf ihre Hilfe angewiesen sind. Somit werden die Aspektberührten (oftmals zähneknirschend) mit gebührendem Respekt und nahezu gleichgestellt behandelt. Man ist jedoch versucht, sie auf diplomatische Weise möglichst schnell wieder loszuwerden.

mund genannt wird) und tragen das Symbol der Wesenheit ab diesem Zeitpunkt an ihrem Körper in Form eines Males, das etwa die Größe eines Handtellers hat. Dieses Zeichen kann die verschiedensten Formen annehmen, die üblichsten sind Brand- oder Muttermale, Narben, Tätowierungen oder bei entsprechenden Rassen auch Fell- oder Schuppenfärbungen. Im Grunde kann das Zeichen überall am Körper der Figur auftauchen. Normalerweise werden jedoch Stellen gewählt, die gut sichtbar sind (wenn sie nicht von Kleidung bedeckt werden).

Als Bewahrer werden Wesen ausgesucht, die in ihrem Denken und Handeln von sich aus den Grundsätzen eines Aspektes folgen, ohne dass sie dafür in die Ausbildung bei einer religiösen Einrichtung gehen müssen. Im Gegensatz zu Priestern müssen Bewahrer auch nicht immer allen Leitgedanken eines Aspektes folgen, entscheidender für die Auswahl ist das gesamte Verhalten und die feste innere Überzeugung. Während ein Priester schon einmal zweifelt und sich oftmals bewusst dazu aufrufen muss, den Grundsätzen seines Glaubens (und somit den Grundsätzen des Aspektes) zu folgen, wird ein Bewahrer instinktiv immer die Handlungsweise wählen, die seiner Einstellung und somit auch den Einstellungen des Aspektes entspricht. Ein Bewahrer muss sich – im Gegensatz zum Geweihten – selbst überwinden, wenn er diesen Grundsätzen nicht folgen will.

Es gibt viele Angehörige der intelligenten Rassen, die meinen, dass sie durch ein besonders aspektgefälliges Leben irgendwann zum Bewahrer gemacht würden. Da sie sich jedoch selber in diese Rolle zwingen und sich somit selber dazu zwingen und trainieren, den Grundsätzen zu folgen, und nicht aus Intuition heraus handeln, sinken durch dieses Verhalten die Chancen eher, als dass sie steigen.

Neben dem intuitiven Befolgen der Grundsätze eines Aspektes muss auch das Leben des Auserwählten zur bevorstehenden Aufgabe passen, bevor er zum Bewahrer gemacht wird. Jemand, der fest in einem sozialen Umfeld integriert ist, wird wohl so gut wie nie zum Bewahrer auserwählt, denn bei der ihm angedachten Funktion müsste er seinen Lebensraum und seine Stellung verlassen. Vielmehr wählen die Aspekte jemanden aus, der von sich aus den Drang verspürt, durch die Welt zu reisen, aus welchen Motiven dieses auch geschehen mag.

Nach dem Zeichnen wird der neue Bewahrer von seinem Aspekt begünstigt und von ihm unterstützt. Der Aspekt schenkt ihm ein langes Leben, unterstützt ihn in Notsituationen, und manchmal greift der Aspekt auch ein, um das Leben seines Günstlings zu schützen. Im Gegenzug dafür erwartet der Aspekt aber auch, dass der Bewahrer die Aufgabe erfüllt, die ihm zugedacht ist und gegen das Unheil in der Welt vorgeht. Je mehr aspektgefällige Taten ein Bewahrer vollbringt, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Aspekt ihm bei neuen Aufgaben helfend unter die Arme greift. Verstößt der Gezeichnete allerdings gegen die Grundsätze, verliert er die Gunst des Aspektes. Richtet er sogar selber Unheil an, muss er mit einer Bestrafung rechnen.

Die Aufgabe der Bewahrer ist es, die kleineren und größeren Übel der Welt im Namen der Aspekte zu bekämpfen. Sie agieren hierbei als direktes Werkzeug der übernatürlichen

Wesenheiten und werden oftmals von diesen an Orte gelenkt, an denen es Probleme gibt. Auch wenn ein Bewahrer seinen Weg aus eigenen Stücken heraus zu wählen glaubt, wird er häufig auch unterbewusst von seinem Aspekt dort hingeschickt. Primäre Aufgabe ist es, die Kulte und Dämonen (die häufig Hand in Hand gehen) daran zu hindern, Fuß auf dem letzten Stück fruchtbarer Erde zu fassen. Sie werden aber auch eingesetzt, wenn andere Probleme die Bewohner Samyras plagen, beispielsweise marodierende natürliche oder übernatürliche Kreaturen. Da sich die Bewahrer mittlerweile den Ruf von Problemlösern und vor allem ein recht hohes Ansehen in der Bevölkerung erarbeitet haben, kommt es auch nicht selten vor, dass sie engagiert werden, wenn es persönliche Schwierigkeiten gibt. So hat sich das Aufgabenspektrum in den letzten Jahrhunderten auf die Schlichtung von Streitigkeiten zwischen Bewohnern, Klärung politischer Unstimmigkeiten, Aufdecken kleinerer Gaunereien und vieles mehr erweitert.

Wie bist du zum Bewahrer geworden?

- Teil I -

„Aïdras, wie bist du zum Bewahrer geworden? Diese Frage habe ich schon häufig gehört. Bereits in meiner Kindheit war ich fasziniert von den Feuern der Schmieden meines Heimatdorfes in Hult Ha Yak. Es strahlte für mich Macht und Stärke aus, da es die Kraft hatte, Dinge zu verformen, die sonst unbeweglich waren. Im Quir'Al experimentierte ich mit Flammen, deren Unberechenbarkeit die Schüler abschreckte. Nach der Schule trat ich deswegen der Feuergilde Hosjun bei, wo ich meistens die Auslandsmissionen annahm, um etwas über die Länder außerhalb zu erfahren. Die Missionen waren politischer Natur, weshalb ich viele Sprachen und Recht lernen musste, um angemessen vorgehen zu können. Einmal jedoch, als mein Trupp in das neu gegründete Land Farness einreiste, wurden wir von einem Drachen überfallen, dem schlussendlich ich allein gegenüberstand. Als ich ihm ehrfürchtig entgegenblickte, hüllte er mich in ein Inferno ein, das ich seltsamerweise nur mit einem Brandmal auf der Brust überstanden hatte. Gut, ich wurde durch die Hitze ohnmächtig und schlief anderthalb Tage durch, aber danach ging es mir außerordentlich gut und auch meine Verletzung schmerzte nicht. Als ich dann aber in die Hauptstadt Farness einritt, trat ich einer sehr skeptischen Masse entgegen. Allerdings gelang es mir ausgesprochen gut, mich den Gepflogenheiten anzupassen, und auch sämtlicher Dialekt, den ich in Midland in den Jahren zuvor immer hatte, war verschwunden. Zudem gelangen mir selbst schwere Übungen der Elementarfeuertage relativ leicht, und auch das theoretische Wissen lernte sich fast wie von selbst. Die Friedensverhandlungen, die Teil der Mission waren, liefen merkwürdigerweise unvergleichlich gut. Mir gelang es, in den haarsträubendsten Themen eine stichhaltige Argumentation zu entwickeln und mitreißend zu präsentieren, sodass man schnell zu einem befriedigenden Ergebnis kam. Ein Besuch bei einem Heiler verriet mir, dass mein Brandmal ein Bewahrerzeichen ist, das mein Leben vollständig ändern sollte.“

Aïdras, Aftaleeni, Herrschaft / Feuer
(geschrieben von Alexander Hillmer)

Die Aspekte

Im Folgenden werden die zehn bekannten Aspekte mit ihren Grundsätzen beschrieben. Die Auflistungen der zu befolgenden Prinzipien dienen vor allem dazu, sich ein besseres Bild vom Aspekt machen zu können. Es ist für einen Bewahrer nicht notwendig, dass er sich an alle Punkte hält, vielmehr reicht es für einen normalen Spieler, wenn er zwischen drei und fünf der genannten Regeln auswählt, denen er folgen möchte. Es ist natürlich auch möglich, dass sich der Spieler eigene Richtlinien ausdenkt, die zum Aspekt passen. In diesem Falle dienen die genannten Grundsätze als Orientierung und zum besseren Verständnis des jeweiligen Aspektes.

Geweihte hingegen müssen sich an alle Punkte halten, ihnen steht es allerdings ebenfalls offen, sich noch weitere auszudenken, die ihren Glauben noch weiter differenzieren. Anregungen dazu findet man teilweise in den Beschreibungen des Glaubens eines Landes im folgenden Kapitel.

In vielen Beschreibungen wird vor allem auf die Götter und deren Lehren eingegangen. Da sich die Bewohner der Welt (inklusive der Bewahrer) nicht darüber bewusst sind, dass die Aspekte überhaupt existieren, sondern es nur eine Verehrung der Götter (und somit der Avatare der Aspekte) gibt, stehen bei der Bevölkerung natürlich die Ansichten und Einstellungen der Götter im Vordergrund. Da diese Grundsätze jedoch identisch mit denen der entsprechenden Aspekte sind, ist die Beschreibung der Götter und deren Funktion natürlich eine Beschreibung des Aspektes.

Chaos

Symbol: Schädel

Der Chaos-Aspekt steht für Willkür und Unberechenbarkeit. Er ist zudem Sinnbild für den eigenen Willen und für Persönlichkeiten, die sich nichts befahlen lassen, sondern ihre eigenen Ziele immer an erster Stelle sehen und diese ohne Rücksicht auf andere durchzusetzen versuchen.

Zu Beginn der Zeit war dieser Aspekt noch nicht der Gegenspieler der anderen Wesenheiten. Vielmehr hat er einen wesentlichen Teil zur Entwicklung der Kreaturen beigetragen, denn Fortschritt funktioniert nicht ohne einen gewissen Drang, anders als die anderen zu sein und sich nicht an die vorgegebenen Regeln zu halten.

Als sich der Aspekt allerdings während der Geschehnisse der Dunklen Zeit auf die Seite der Dämonen und Paktierer stellte, wurde er von den anderen Wesenheiten aus ihrem Kreis ausgeschlossen. Seit diesem Zeitpunkt versucht

der Chaos-Aspekt einen persönlichen Rachefeldzug gegen die ehemaligen Mitstreiter zu führen, und er hat sich als Schlachtfeld die gemeinsam erschaffene Welt ausgesucht. Er sät Aggression, Egoismus sowie andere negative Gefühle und Verhaltensweisen. Er sorgt dafür, dass sich die Kreaturen gegenseitig bekämpfen. Zudem verbreitet er Krankheiten und Seuchen unter den Lebewesen. Sein oberstes Ziel ist es, Samyra in die totale Anarchie zu stürzen und so das größtmögliche Chaos zu verbreiten, das einer Weltordnung zustoßen kann.

Der Chaos-Aspekt hat keine festen Prinzipien, denen ein Anhänger folgen muss. Vielmehr ist es wichtig, dass die Gläubigen ihre eigenen Ziele ohne Rücksicht auf Verluste durchsetzen.

Die größte Kraftquelle stellen für den Chaos-Aspekt die vier großen Kulte dar (siehe unten), in denen man teilweise auch Bewahrer dieser Wesenheit findet.

Anhänger einer Chaosgottheit sind in der Regel sehr kontraproduktiv und versuchen mit allen Mitteln, die weltliche und religiöse Ordnung Samyras zu stürzen. Mitleid oder Erbarmen kennen sie nur vom Hörensagen, Skrupel jeglicher Form sind ihnen völlig fremd.

Chaosgötter sind die dunklen Gegenspieler der anderen Götter. Sie sind die Weltenvernichter, die Überbringer von Zerstörung und Untergang. Sie sind die Herren der Seuchen, der Gifte und der Katastrophen, mit denen sie versuchen, die Bewohner Samyras auszurotten.

Es gibt in der Regel keine Darstellungen von Chaosgöttern in der Öffentlichkeit. Auch werden sie nicht offen verehrt, sondern von Geheimbünden oder Sekten angebetet. In diesen Gemeinschaften findet man oftmals auch Abbildungen der Götter, die verschiedenstes Aussehen haben. Häufig handelt es sich dabei um Chimären, also Wesen, die sich aus Bestandteilen unterschiedlicher Kreaturen zusammensetzen. Viele von ihnen werden auch als Dämonen dargestellt.

Bewahrer des Chaos-Aspektes sind sehr selten, da sie nur eine sehr geringe Lebenserwartung haben (entweder sie werden von anderen neidischen Anhängern einer dunklen Gottheit ermordet oder von den Bewahrern der anderen Aspekte verfolgt und gestellt) und sich daher der Aufwand für den Aspekt nicht lohnen würde. Außerdem müsste der Aspekt für seine Bewahrer Verantwortung übernehmen und sich um sie kümmern. Da der Wesenheit solche Verhaltensweisen völlig fremd sind, kommt es nur sehr, sehr selten vor, dass jemand vom Aspekt auserwählt wird.

Druidisch

Symbol: Baum

Nach der Weltanschauung der Druiden ist die Welt Samyra kein toter Körper, sondern eine lebende Existenz, auch wenn sie nur von den wenigsten Bewohnern begriffen werden kann. Die Druiden nennen diese Lebensform die *Foquira*, eine Art Geist, der die ganze Welt durchflutet und sie mit Lebensenergie versorgt. Man findet *Foquira* überall, in jeder Pflanze, jedem Tier und jedem anderen Lebewesen, mal mehr und mal weniger. Je weniger *Foquira* in einem Lebewesen oder Gegenstand enthalten ist, desto böser ist dessen Ausstrahlung.

Damit die Welt, so wie sie heute bekannt ist, weiterleben und sich entwickeln kann, muss dafür gesorgt werden, dass es der *Foquira* gut geht, dass sie gedeiht und sich ausweiten kann. Auf der anderen Seite

ist es aber auch nicht gut, wenn die *Foquira* überhandnimmt, da die Welt sonst in einen Glückstau fallen würde, der zur Stagnation bei der Bildung und Entwicklung führen würde.

Somit sind Anhänger des druidischen Aspektes darauf bedacht, die Welt Samyra in einem Gleichgewicht zu halten. Sie versuchen, möglichst pfleglich mit der Natur, die von ihnen als der „Körper“ der **Foquira** angesehen wird, umzugehen. Sie bedienen sich nicht willkürlich an den Ressourcen der Natur und beuten diese aus, sondern nutzen das, was sie freiwillig gibt oder was schon tot ist. Das sorgt aber auch dafür, dass sie beispielsweise keinerlei Metall benutzen würden, da dieser Rohstoff immer unter (ihrer Meinung nach) Gewaltanwendung von der Natur erbeutet wird.

Zudem sehen sie sich als die Beschützer des Weltengeistes und versuchen ihn vor Verunreinigungen und Verletzungen zu schützen. Sie gehen oftmals sehr vehement gegen den Abbau von Rohstoffen vor, und bei sehr streng gläubigen (und geweihten) Druiden findet man nicht selten einen regelrechten Hass auf Personen, die die Natur ausbeuten, beispielsweise Holzfäller oder Bergleute.

Anhänger eines druidischen Aspektes sehen sich (auch wenn sie keine Bewahrer sein sollten) als die Hüter der Welt und haben es sich zur Aufgabe gemacht, diese vor Ausgeburten

des Chaos und der Dämonenbrut zu schützen. In ihrem Verständnis gehören hierzu nicht nur die Dämonen und deren Anhänger, sondern auch Leben, das nicht aus der Natur stammt, sondern magisch erschaffen wurde, also Elementare und Pflanzenkämpfer, die im weitesten Sinne aus Mana und somit aus einer dämonischen Kraft heraus geboren werden. Sie würden daher solche Kreaturen natürlich auch niemals selbst beschwören und sie für sich dienen lassen.

Im druidischen Glauben werden keine Abbilder angebetet. Da die Natur allgegenwärtig ist (außer in großen Städten), bedarf es keiner Götzen. Es gibt also keine Bilder von druidischen Göttern.

Druiden, das heißt geweihte Mitglieder einer druidischen Glaubensrichtung, geben sich gerne sehr naturverbunden und leben oft als Einsiedler mitten in dichten Wäldern oder an anderen Plätzen, wo die Natur stark und wild ist (es soll sogar Druiden im Ewigen Eis geben). Einzig in Ystrien nehmen die Druiden als Führer der Stämme eine besondere Stellung ein (siehe Länderbeschreibung Ystrien).

Grundsätze des druidischen Aspektes:

- Achtung vor der Natur (dem „Körper“ der *Foquira*) haben
- Tiere nur zum Eigenbedarf oder in Notwehr töten
- Nur Material verwenden, das die Natur freiwillig gibt bzw. das tot ist
- Verletzungen der Natur vehement verhindern / bekämpfen
- Vernichten von magisch entsprungenem Leben (Elementare, Pflanzenkämpfer, Dämonen)
- Neutralität in Konflikten bewahren und versuchen zu vermitteln
- Keine Waffen mit Metallanteil benutzen
- Keine Rüstungen mit Metallanteil benutzen
- Keine Gegenstände aus Metall benutzen

Gemeinschaft / Wasser

Symbol: Welle

Der Aspekt der Gemeinschaft steht für die Stärke und den Zusammenhalt der einzelnen Individuen. Er steht 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 Meereshüter, deren Willkür sie ausgesetzt sind, um sicher von einem Ort zum anderen zu gelangen. Zudem kann man auf einem Schiff nur bestehen, wenn man 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.

Druidisch

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +1
- Athletik +3
- Beobachten +3
- Heilung +4
- Heimlichkeiten +4
- Lenken +1
- Selbstbeherrschung +2
- Überleben +3
- Verhandeln +1

Wissen:

- Kreativität +1
- Magie +3
- Natur +5
- Sprache +1
- Welt und Länder +4

Magie:

- Aspektmagie +2
- Elementarmagie +1
- Schulmagie +1

Kampf:

- Abwehren +1
- Ausweichen +2
- Magieresistenz +2
- Waffengruppe 1 +2
- Waffengruppe 2 +2
- Widerstand +1

Wie bist du zum Bewahrer geworden?

- Teil II -

„Es war auf einem unserer Ahnenfeste. Wir priesen sie, als ich plötzlich einen Raben das Fest beobachten sah. Ich war schon immer von diesen Tieren angetan. Das Gefühl beobachtet zu werden überkam mich. Auf dem Heimweg verfolgte mich der Rabe. Er schien mich warnen zu wollen. Ich verschwand in meinem Haus.

Dann schlief ich. Ich träumte von Tausenden von Raben. Sie alle schwirrten herum. Es war in einem Wald. Und da war ich auf einem Weg. Plötzlich griff mich eine dunkle Gestalt an. Die Raben flogen um sie herum. Kurz danach war die Gestalt verschwunden. Ein Picken weckte mich auf.

Alles fühlte sich anders an. Meine Augen - was war mit ihnen? Ich schaute in den Spiegel. Sie waren schwarz! Der Rabe klopfte wieder an die Fensterscheibe. Ich verstand förmlich was er sagen wollte.

Er bat mich ihm zu folgen. Ich konnte es nicht unterdrücken. Ich wollte es gar nicht. Stumm folgte ich ihm am Fest vorbei und tief in den Wald. Kaum bemerkte ich die Lobgesänge für die Ahnen. Ich hatte nur Ohren für ihn. Eine Bindung bestand zwischen uns, das fühlte ich. Auf einer Lichtung dann erblickte ich Tausende dieser wunderschönen Vögel. Ich drehte mich. Ich hörte sie ein Lied für mich singen, und ich sackte langsam zusammen. Sie sangen mich in den Schlaf. Am nächsten Morgen wachte ich auf. Die Raben saßen auf mir. Sie hielten mich warm. Doch ich musste ins Dorf zurück. Als ich ankam war ich schockiert: Leichen lagen auf den Straßen, Häuser brannten. Räuber hatten das Dorf überfallen! Ich hatte es überlebt. Dank meinem Totemtier, dem Raben.“

Namru, Mensch, schamanisch
(geschrieben von Lenard Lukas)

„Uh, das war lustig, also damals habe ich bei meinem Onkel Hartje gewohnt. (kichert) Der hat so lustige rote Locken, sieht immer aus als würde sein Kopf in Flammen stehen. Früher haben wir immer mit ihm Fangen gespielt...

Was? Ach so, ja, wie ich Bewahrer geworden bin. Mein Onkel war ein Händler. Also eigentlich ist er nicht wirklich mein... oh ja, die Geschichte. Entschuldigung, aber weißt du, die Geschichte ist wirklich lustig. Okay, also die andere, in Ordnung. Wo war ich? Ah ja, mein Onkel, er hat mich also das erste Mal mit an die Oberfläche genommen. Vorher war ich noch nie, nie, niemals an der Oberfläche gewesen. Alles war so bunt und hell und toll und... Und dann sind wir in eine Stadt gegangen, da war es noch viel toller, so viele Wesen habe ich noch nie zuvor gesehen und die waren alle so verschieden. Da waren die großen Katzen und die mit den großen Flügeln... Ich will auch einmal fliegen... Hm? Ja, ja, ich komme gleich zum Punkt, versprochen. Sag einmal, glaubst du die haben hier Honig? (seufzt) Oh man, du bist aber mürrisch. Also, als mein Onkel mich mitgenommen hat, habe ich mich dazu entschieden an der Oberfläche zu bleiben. So viel wie möglich von der Welt sehen wollte ich. Und, naja, dann bin ich irgendwann Bewahrer geworden. Wie das

genau passiert ist? Öhm, also, naja, weißt du, ich glaube, das, naja, da war so ein Licht und es wurde immer heller... Halt, nein. Das war als ich vom Blitz getroffen wurde. Also, ganz ehrlich, ich kann mich nicht mehr erinnern. Normalerweise vergesse ich nie etwas... Ähm, sag, wie war noch mal dein Name?“

Fin von den Nordhöhlen, Nigro, Handel / Handwerk
(geschrieben von Marie-Anike Kruse)

„Vor langer Zeit wurde ich in einer kleinen Stadt namens Zarkimo geboren. Die Bewohner der Stadt waren das, was die Menschen als ‚Schlangenmenschen‘ bezeichneten. Hinterlistige Wesen, die um in ihrer Hierarchie aufzusteigen einfach ihren Vorgesetzten geschickt umlegen müssen. Kurz gesagt, als ich klein war, wurde meine Familie Opfer eines Massakers, und ich wurde in die Obhut eines Kults übergeben, bevor ich denselben Tod erleide wie meine Angehörigen. In so einer Gesellschaft ist es manchmal ein Geben und Nehmen - man sollte bloß nicht erwischt werden. Letztendlich kam ich in eine Stadt, da der Kult, der meiner ‚Erziehung‘ übernommen hatte, dort einen kleinen geheimen Tempel für Lirad, unserer Göttin, welche bei den anderen Rassen zu Unrecht in Unnade gefallen ist, errichten wollte. Und eines Nachts hatte ich einen Traum. Ich lag auf meinem Rücken und starrte in den endlos weißen Himmel, Schnee fiel langsam und gemächlich herab. Als ich mich aufrichtete, konnte ich nur endlose Reihen Grabsteine sehen. Alle schienen ordentlich gepflegt worden zu sein, so wie es sich gehört. Je weiter ich in dieser endlosen Weite wanderte, desto näher kam ich einem Mausoleum, das mich magisch anziehen schien. Als ich ehrfürchtig vor der überwältigenden Perfektion des Mausoleums niederkniete, sprach plötzlich eine eisige Stimme in mein Ohr: „Na, gefällt es dir?“ Die Stimme hatte mich zwar erschreckt, doch versuchte ich unbeeindruckt von der Tatsache, dass sie sich so nah an mich heranschieben konnte, zu wirken. Eine dunkle Gestalt mit einer weiten schwarzen Kutte, unter deren Kapuze man keine Gesichtszüge erkennen konnte, raunte mir mit seiner kalten Stimme zu:

„Es kommen selten Seelen wie du an solch einen Ort. Du solltest dich wahrhaft glücklich schätzen. Keine Angst, ich werde dir nichts tun. Ich bin lediglich das, als was du mich sehen willst: ein Gesichtsloser. Der Tod hat dich auserwählt, da du ihn und seine Gebote in der Wirklichkeit widerspiegelst. Daher sollst du leben!“

Bevor ich mich von seiner Erhabenheit befreien konnte, rampte er mir einen Dolch in mein Herz. Schweißgebadet wachte ich in der versteckten Kapelle auf, ein eiskaltes Gefühl breitete sich von meiner linken Brust durch meinen Körper aus. Nachdem der Schock des Schmerzes verflogen war, hörte ich Todesschreie - die Menschen waren in unser Gotteshaus gekommen, um es zu zerstören - und ich suchte mein Heil in der Flucht.“

Ashavar, Verasti, Tod / Eis
(geschrieben von Jannik Lukas)

Gemeinschaft / Wasser

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +5
- Athletik +4
- Beobachten +2
- Diebeskunst +1
- Heilung +2
- Heimlichkeiten +4
- Mechanismen +2
- Überleben +2

Wissen:

- Handwerk +2
- Kreativität +2
- Magie +2
- Natur +2
- Schrift +2
- Sprache +1
- Welt und Länder +2

Magie:

- Elementarmagie +2
- Schulmagie +2

Kampf:

- Abwehren +1
- Ausweichen +2
- Magieresistenz +1
- Waffengruppe 1 +1
- Waffengruppe 2 +3
- Waffengruppe 3 +2
- Widerstand +1

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 aber dieses Schicksal auch niemandem zumuten, daher sind viele dieser Söldner und Seefahrer als grausam verschrien, weil sie ihre Gegner eher töten, als sie gefangen zu nehmen.

Eine starke Gemeinschaft funktioniert aber 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 viel auf den Wasseraspekt. 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 geht als ihnen. 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.

Grundsätze des Aspektes Gemeinschaft / Wasser:

- Keine Meereskreaturen töten / essen
- Niemals alleine handeln
- Sich nicht gefangen nehmen lassen / Selbst keine Gefangenen machen

Wie bist du zum Bewahrer geworden?

- Teil III -

„Ah, ein sehr guter Tropfen. Wo war ich stehengeblieben? Ach so, ja. Ich wurde jedenfalls versklavt. Einen Jungen von neun Jahren kann man ja auch schlecht der Piraterie anklagen. Mein Vater wollte mir eben einfach einmal die Welt zeigen. Ein Besitzer einer Gladiatorenschule war vom Körperbau der Issengi und meinen blonden Haaren sehr angetan und steckte mich in den Unterricht. Eine echt wilde Zeit. Die Leute hier haben ja sehr merkwürdige Vorstellungen, wozu Gladiatoren gut sind, sobald sie alt genug sind, um in der Arena anzutreten. Ein wirklich seltsames Land.

Mit 17 jedenfalls passierte eines Nachts etwas eher Ungewöhnliches. Ich hatte gerade zum ersten Mal ein Turnier gewonnen und entsprechend ausgiebig gefeiert. Mitten in der Nacht musste ich einmal kurz raus, um etwas von all dem Wein wieder loszuwerden. Ihr habt echt tollen Wein hier! Trotz meines ein wenig benebelten Zustandes und der „amüsanten Gesellschaft“, die versuchte, mich schnell wieder zu meinem Lager zu locken, bemerkte ich, wie sich mehrere dunkle Gestalten am Haupthaus zuschaffen machten. Ich schlug sofort Alarm, brach den Waffenschrank auf und stürzte mich auf die Eindringlinge. Sie wollten die Tochter meines Herrn entführen. Müssen echt verrückt gewesen sein, um so einen Wunsch zu hegen. Sie hält nie den Mund und ist kaum zu bändigen.

Ich kämpfte wie ein Löwe und überwältigte zwei von ihnen, der Rest floh. Mein Herr zeigte sich äußerst erfreut, dass ich die Angreifer am Leben ließ, damit seine „Spezialisten“ sie verhören konnten. Ich bekam als Belohnung zweierlei: Von meinem Herren wurde ich zum Aufpasser für seine Tochter erklärt. Und zusätzlich hatte ich dann einen wirren Traum, als ich doch endlich einmal schlafen durfte. Eine sehr melodische Stimme erklärte mir, dass ich Potenzial habe, und dann fühlte ich eine Berührung an der Wange. Am nächsten Morgen hatte ich so etwas wie eine Tätowierung im Gesicht, und die Priester erkannten mich als Bewahrer. Man mag nun bei beiden Dingen darüber streiten ob es wirklich eine Belohnung ist. Entschuldige mich kurz, sie flirtet schon wieder mit den falschen Männern. Bin gleich wieder da.“

Brutus, Mensch, Krieg / Sturm
(geschrieben von Steffen Barovic)

- Emotionen ausleben
- Alles für die Freiheit tun (persönlich oder generell)
- Reisen möglichst auf dem Seeweg oder in Wassernähe bestreiten (auch wenn man dafür mehr Zeit benötigt)
- Kameraden und Auftraggeber nicht betrügen / hintergehen
- Schlechter gestellte Personen unterstützen, kein Geld o.ä. von ihnen annehmen

Handel / Handwerk

Symbol: Werkzeug

Götter dieses Aspektes sind – wie sich unschwer am Namen erkennen lässt – die Schutzpatrone der Händler und Handwerker der Welt. Sie stehen für alle die Dinge, die einen guten Handwerker und Händler ausmachen: Kre-

ativität, Fleiß, Eigenverantwortlichkeit und Geduld, aber auch für Hartnäckigkeit und Ehrgeiz.

Anhänger dieser Glaubensrichtung versuchen mit ihren Arbeiten den größtmöglichen Profit aus einem Geschäft herauszuschlagen, verabscheuen aber zugleich auch 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, kennen dabei aber auch 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.

Geweihte dieses Aspektes sind vor allem zuständig für die Segnung von Handwerksarbeiten und für die Weihe von Gebäuden, werden aber oftmals auch 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 Handels- / Handwerks-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 somit 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 selbst 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, Kreativi-

Handel / Handwerk

Grundwerte

Aktion:

Akrobatik +2
Athletik +2
Beobachten +1
Diebeskunst +4
Gesellschaft +3
Heilung +1
Mechanismen +4
Verhandeln +4

Wissen:

Handwerk +5
Kreativität +3
Rechnen +2
Schrift +1
Sprache +2
Welt und Länder +2

Magie:

Elementarmagie +1
Schulmagie +3

Kampf:

Abwehren +1
Ausweichen +3
Magieresistenz +2
Waffengruppe 2 +1
Waffengruppe 3 +2
Widerstand +1

Wie bist du zum Bewahrer geworden?

- Teil IV -

„Wie ich zum Bewahrer wurde? Hmm, bei dieser Frage werden sie öfter von brennenden Städten, langen Reisen und heimtückischen Dämonen hören, doch bei mir lief es anders ab. Zwar begann es auch mit einem Feuer, jedoch nur mit einem kleinem Brand. Es brannte lediglich das Haus in dem ich den Großteil meines Lebens verbracht hatte. Bis heute ist nicht klar, wie das Feuer ausbrach, doch das ist auch irrelevant. Man hatte es mir nach dem Tode meiner Adoptivmutter überreichen wollen. Doch ich konnte es nicht annehmen, und so stand es leer. Bis auf den Altar, der die Urne mit ihrer Asche enthielt, verkam das Haus zu einer Ruine. Zurück zum Feuer. Die lodernden Flammen klangen wie das hämische Lachen Hhrezazs', doch ich musste die Urne bergen. Ohne auch nur den geringsten Anflug von Angst stürzte ich mich in die Flammen, denn ich fürchtete das Leben nach dem Tod nicht. Durch die Flammen kämpfend und den herabstürzenden Balken ausweichend, erreichte ich beinahe ihre letzte Ruhestätte, als ich durch die enorme Rauchentwicklung zuerst die Orientierung, danach das Bewusstsein verlor. Darauf vorbereitet in die Nachwelt überzugehen, erspähte ich statt meines Paradieses nur eine Gestalt in einer langen schwarzen Kapuzenrobe, die mich sanft an der Schulter berührte und säuselte: „Es ist noch nicht an der Zeit.“ Im nächsten Moment stand ich direkt vor der Urne. Die Hitze der Flammen spürte ich nicht länger, nur kurz vernahm ich einen Schmerz an meinen rechten Ohr. Dort trage ich heute mein Bewahrermal. Aus dem Haus entkam ich nur durch übermenschliche Reflexe, als das Dach über mir zusammenbrach, und einer ungeahnten Kraft, mit der ich die letzten Balken beiseite schieben konnte. Man sagte mir, dass ich mit einer Eisschicht überzogen war, als ich aus den Flammen heraustrat, mit nichts weiter als einer rot glühenden Metallurne auf dem Arm.“

Asgar, Riikaatii, Tod / Eis
(geschrieben von Michael Schnau)

tät und Einfallsreichtum zu lösen.

Vierorts 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.

Grundsätze des Aspektes Handel / Handwerk:

- Größtmöglichen Profit machen
- Probleme / Konflikte mit Raffinesse lösen (Waffengewalt möglichst umgehen)
- Achtung vor den Leistungen anderer haben und diese anerkennen
- Von anderen Erschaffenes achten, nicht zerstören (maximal deaktivieren)
- Wünsche des Kunden (Auftraggebers) zu seiner Zufriedenheit erfüllen
- Keine Aufträge ohne Bezahlung ausführen
- Nur Waffen verwenden, die auch als Werkzeug genutzt werden können (z.B. Äxte, Hämmer)

Herrschaft / Feuer

Symbol: Flamme

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 kleinen Maße aber auch nutzbringend verwendet werden kann. Sie gelten deswegen mancherorts als Schutzpatrone der Schmiede, wenn es keinen Gott für Handel und Handwerk 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.

Es bewegen sich aber alle Befehlsfolgen im Rahmen der Rechtslage des jeweiligen Landes, die einem Anhänger dieser Gottheiten bis in jede Einzelheit bekannt ist. Keiner dieser Gläubigen wird seine Stellung über die Maße ausnutzen, insbesondere nicht, um Schaden anzurichten. Eigenhändiges Töten ist dem Herrschaftsaspekt zuwider, ihm ist es lieber, wenn Widerständler vor Gericht gebracht und verurteilt werden.

Da man natürlich mit gutem Beispiel vorangehen muss, 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. 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, oder sie übernehmen direkt 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 und Ketzer, mit denen sie kaum Mitgefühl empfinden und für die sie keinerlei Verständnis aufbringen können. Aber auch Dämonen und deren Paktierer sind ihnen ein Dorn im Auge. Sie sind zudem bei Magieanwendern sehr skeptisch, denn sie bedienen sich schließlich einer dämonischen Kraft. Zauberer werden von ihnen genauestens beobachtet und beim kleinsten Anzeichen einer dämonischen Regung dingfest gemacht.

Bei einigen Anhängern dieses Aspektes grenzt das rigorose Durchsetzen dieser Grundsätze schon fast an Fanatismus. Aus diesen Ansätzen hat sich in den letzten Jahrzehnten eine Bewegung gebildet, die mit der irdischen Inquisition gleichzusetzen ist und erbarmungslose Jagd auf jegliche Magieanwender macht.

Herrschaft / Feuer

Grundwerte

Aktion:

- Beobachten +2
- Gesellschaft +4
- Lenken +3
- Selbstbeherrschung +3
- Verhandeln +5

Wissen:

- Kreativität +1
- Magie +4
- Schrift +4
- Sprache +5
- Welt und Länder +4

Magie:

- Aspektmagie +1
- Elementarmagie +3

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +1
- Blocken +1
- Magieresistenz +3
- Waffengruppe 1 +1
- Waffengruppe 2 +1
- Widerstand +2

Grundsätze des Aspektes Herrschaft / Feuer:

- Achtung vor Höhergestellten, bedingungsloses Befolgen ihrer Anweisungen
- Kein Feuer löschen / Verhindern, dass Feuer gelöscht wird
- Niedriger Gestellten Anweisungen geben und vehement durchsetzen
- Straftäter unbarmherzig verfolgen, dingfest machen und vor Gericht bringen
- Gute Kenntnis der Rechtslage des Landes / der Länder, striktes Einhalten dieser Regeln
- Arbeit möglichst von anderen / Untergebenen erledigen lassen
- Niemals lügen oder gegen Gesetze verstoßen
- Andere über die Gesetze des Landes aufklären
- Skepsis gegenüber Magie

Krieg / Sturm

Symbol: Blitz

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, Kultisten, Ungeheuer oder andere Schrecken. Sie würden niemals Schutzbefohlene, zu denen sie alle Personen zählen, die schwächer und weniger kampferfahren sind, von sich aus angreifen oder gar töten. Stattdessen stellen sie sich schützend vor sie, selbst wenn es ihren eigenen Tod bedeuten würde. Eine Aufgabe oder Flucht kommt für sie 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.

Aufgrund ihres starken Ehrgefühls verabscheuen sie jegliche Art von Hinterlist oder Ehrlosigkeit. Ein Angriff mit Fernwaffen oder aus dem Hinterhalt käme für sie 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 auf unnatürliche Weise zu stärken.

Sie sind allerdings tolerant und werden ihre Kampfgefährten nicht davon abhalten, Fernkampfwaffen oder Magie zu verwenden – sie würden es nur niemals selber nutzen und sich auch nicht von anderen entsprechend verzaubern lassen. Manche stark gläubige Anhänger dieses Aspektes nei-

gen allerdings dazu, sich aufgrund ihrer ehrenhaften Kampfweise für etwas Besseres zu halten.

Anhänger des Kriegsaspektes 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.

Kämpfer unter einem Kriegsaspekt 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 Kriegsaspektes 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 sind aber auch an vorderster Front in der Schlacht zu finden, 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.

Grundsätze des Aspektes Krieg / Sturm:

- Keine Alten, Frauen, Kinder, Unbewaffnete angreifen oder töten
- Immer an vorderster Front stehen und seine Kameraden schützen
- Niemals im Kampf aufgeben / flüchten
- Keine Angriffe mit Fernwaffen oder aus dem Hinterhalt
- Gleiche Bedingungen für den Gegner (keine Stürze, Po-

Krieg / Sturm

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +2
- Athletik +5
- Beobachten +1
- Heilung +3
- Lenken +4
- Selbstbeherrschung +2
- Überleben +2
- Verhandeln +2

Wissen:

- Handwerk +2
- Magie +1
- Natur +2
- Schrift +2
- Sprache +5
- Welt und Länder +2

Magie:

- Aspektmagie +2
- Schulmagie +2

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +1
- Blocken +2
- Waffengruppe 1 +2
- Waffengruppe 2 +2
- Widerstand +2

sitionen etc. ausnutzen)

- Keine Gefallenen der eigenen Seite auf dem Schlachtfeld zurücklassen
- Magie nur zur Unterstützung, nicht zum Angriff / zur Verteidigung anwenden
- Niemals seine Waffen / Rüstung abgeben

Leben / Erde

Symbol: Blüte

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.

Sie 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.

Aber Lebensgötter sind auch 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.

Diese Gottheiten werden häufig in aufreizenden Posen und nackt oder auf großen, rauschenden Festen dargestellt. Sie sind eigentlich immer guter Laune und genießen das prächtige Leben um sich herum.

Tempel von ihnen 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.

Anhänger dieser Gottheiten sind 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) Geschlechtes. Trotzdem üben sie sich in Bescheidenheit, insbesondere was ihren weltlichen Besitz betrifft.

Sie 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.

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

Priester der Lebensgötter kümmern sich in der Gesellschaft um alle Arten der Geburtenhilfe, sei es bei den intelligenten Rassen 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.

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.

Die Priester (aber auch viele nicht geweihte Anhänger) dieses Glaubens fühlen sich während eines erfüllenden Liebenspiels 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 Umstände dazu gezwungen werden, diesen Frevel zu begehen. Sie werden vielmehr versuchen, diese verirrt 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, ernsten 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

Leben / Erde

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +2
- Beobachten +2
- Gesellschaft +5
- Heilung +5
- Selbstbeherrschung +1
- Verhandeln +5

Wissen:

- Magie +2
- Natur +4
- Schrift +2
- Sprache +2
- Welt und Länder +5

Magie:

- Aspektmagie +3
- Elementarmagie +1

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +3
- Blocken +2
- Magieresistenz +3
- Widerstand +1

machen, eine Familie gründen und neues Leben schenken.

Grundsätze des Aspektes Leben / Erde:

- Keine Humanoiden oder Tiere töten, nicht einmal in Notwehr
- Sich um Kranke und Verletzte kümmern, auch um Gegner
- Ausrotten von Widersachern des Lebens (z.B. Dämonen)
- Kein Fleisch essen
- Das Leben genießen wo immer es geht (Feste, Sex etc.)
- Keine offensichtlichen Waffen tragen
- Nicht von sich aus angreifen, sondern nur verteidigen
- Hilfsbedürftigen helfen und sich an die Regeln der Gastfreundschaft halten

Schamanisch

Symbol: Totemtier

Der schamanische Aspekt setzt sich aus drei Teilen zusammen, die eine sehr große Rolle in diesem Glauben spielen: das Totemtier, der Ahnenkult und die Naturgeister.

Jeder Anhänger eines schamanischen Glaubens hat ein **Totemtier**. Während normale Gläubige teilweise nie herausbekommen, welches Tier zu ihnen gehört, erfahren geweihte Schamanen dieses innerhalb ihrer Ausbildung durch eine Art Trance und den damit verbundenen Visionen. Bewahrern hingegen wird ihr Tier durch die Zeichnung offenbart, da sie fortan das Abbild des Tieres als Mal an ihrem Körper tragen.

Der Gläubige fühlt sich stark mit diesem Tier verbunden, was soweit geht, dass er einige Eigenschaften des Tieres annimmt, sobald er eine Weihe erfährt. Ein Anhänger des Aspektes 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 vergessen.

Geweihte Schamanen genießen den Vorteil, dass das ihnen zugeordnete Tier sie als Freund erkennt und es sie daher niemals angreifen wird. Der Schamane kann sich unter dieser Art Tiere wie ein Mitglied des Rudels / der Herde bewegen. Da zwischen einem geweihten Schamanen und seinem Tier eine sehr viel stärkere Bindung besteht als bei einem einfachen Gläubigen, würde es dem Schamanen stark schaden, wenn er sein Totem verletzt oder tötet.

Die zweite wichtige Säule im Leben eines schamanisch Gläubigen ist ein ausgeprägter **Ahnenkult**. Er verehrt die Verstorbenen und glaubt daran, dass diese das Denken und Handeln der Lebenden auch über ihre Zeit hinaus kontrollieren und lenken. Somit wird er in der Regel nur gut über Verstorbene sprechen. In schamanischen Kulturen werden regelmäßig Feierlichkeiten für die Ahnen abgehalten. Ein Anhänger des schamanischen Aspektes würde die Ruhe der Verstorbenen nicht stören, denn er glaubt daran, dass sich die Geister der Ahnen grausam rächen, wenn man ihre ewige Ruhe stört.

Der dritte wichtige Aspekt der schamanischen Weltan-

schauung sind die **Naturgeister**. Angehörige dieses Glaubens gehen davon aus, dass alles ein eigenes Leben hat, auch wenn die breite Masse der intelligenten Lebewesen vieles als tote Materie beschreiben würde. Diese Annahme kommt daher, dass Schamanen davon ausgehen, dass in jedem Objekt und Lebewesen ein Naturgeist lebt, der mehr oder weniger aktiv ist. Je weniger Aktivität er zeigt, desto toter wirkt ein Objekt. Der Naturgeist eines Steines ist beispielsweise schon als lethargisch zu bezeichnen, während die Naturgeister eines sprudelnden Baches wohl eher als hyperaktiv anzusehen sind.

Sobald man natürliche Ressourcen abbaut, zerstört man die Behausung des Naturgeistes, der sodann in der Welt herumirrt und verzweifelt ein neues Heim sucht.

Da aber jedes natürliche Objekt schon einen Bewohner hat, wird er irgendwann an der Suche zerbrechen und böse werden. Er zwingt sich dann in tote Materie (beispielsweise in bearbeitetes Holz von Möbeln oder geschmiedetes Metall) oder sogar Humanoide und rächt sich an den Zerstörern seiner Behausung und allen anderen, die ihm dabei im Wege stehen.

Gläubige dieses Aspektes versuchen daher, bevor sie sich an Rohstoffen der Natur bedienen, den darin wohnenden Naturgeist zu besänftigen, bitten ihn darum, einen Teil seines Heimes aufzugeben, damit der Schamane es abbauen kann, oder versuchen ihn zu überreden, sich friedlich zurückzuziehen und dem Bittsteller seine Wohnstatt zu überlassen. Sollte der Geist sich weigern, wird zumindest ein geweihter Schamane dieses erkennen und sich eine andere Möglichkeit suchen, an Rohstoffe zu kommen. Nicht geweihte Personen (dazu zählen auch die normalen Bewahrer) können dieses nicht erkennen. Sie müssen darauf vertrauen, dass sie erfolgreich waren.

Geweihte Schamanen nehmen sowohl in barbarischen und primitiven, als auch bei den halb-intelligenten Völkern die Rolle der Priester ein. Sie überwachen, dass die schamanischen Grundsätze von den Stammesmitgliedern eingehalten werden. Sie sind 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, manchmal vereint er sogar beide Posten in einer Person.

Schamanisch

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +2
- Athletik +4
- Beobachten +2
- Heilung +3
- Heimlichkeiten +2
- Lenken +2
- Selbstbeherrschung +1
- Überleben +5
- Verhandeln +2

Wissen:

- Handwerk +3
- Kreativität +2
- Magie +1
- Natur +4
- Sprache +1
- Welt und Länder +2

Magie:

- Aspektmagie +2
- Elementarmagie +2

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +1
- Magieresistenz +1
- Waffengruppe 1 +3
- Waffengruppe 2 +1
- Widerstand +2

Grundsätze des schamanischen Aspektes:

- Niemals das Totemtier angreifen oder töten
- Verhindern, dass andere das Totemtier angreifen / töten
- Die Ahnen achten und verehren, ihre Ruhe nicht stören
- Ruhelosen Geistern Frieden bringen
- Naturgeister achten, besänftigen und um Erlaubnis fragen
- Vernichtung von Kreaturen, in die ein Geist gezwungen wurde (Untote, Pflanzenkämpfer)
- Nur so viele Ressourcen der Natur abbauen, wie zum Eigenbedarf benötigt wird
- Keine Schulmagie verwenden (gilt auch für magische Gegenstände, die sich dieser Magie bedienen)

Tod / Eis

Symbol: Schneekristall

In jeder Religion existiert in irgendeiner Weise eine Form von Nachwelt, in die man nach dem Tode gelangt. Die Todesgötter sind die Herren dieser Ebenen. Sie geleiten die Verstorbenen in das Totenreich, wie auch immer es geartet sei.

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 gelten, weil eigentlich noch niemand durchschaut hat, nach welchen Kriterien sie Kreaturen sterben lassen. In manchen Kulturen spricht man auch nur unter 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 Vorstel-

lung 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 erst recht nicht 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, aber auch die Existenz von Untoten oder Geistern. Sie haben es sich zum Ziel gesetzt, diese Kreaturen zu vernichten, wann immer sie ihrer habhaft werden können.

Todesgötter lassen ihre Opfer normalerweise nicht lange leiden und gewähren ihnen einen schnellen Tod. Dieses haben sich auch ihre Gläubigen zu eigen gemacht. Sie erlösen Kreaturen, die ihrer Meinung nach leiden, und zeigen ihnen den Weg in die Nachwelt, in der sie Frieden finden sollen. Von sich aus töten sie allerdings nur, wenn es notwendig ist (wobei diese Notwendigkeit natürlich eine Frage der Definition ist), andernfalls setzen sie ihr Ziel nur außer Gefecht. Sie sind der Ansicht, dass es nicht ihre Aufgabe ist, den Tod zu bringen, sondern die ihres Gottes. Wenn sie es jedoch müssen, dann versuchen sie, das Opfer möglichst nicht lange leiden zu lassen, sondern sein Leben schnell zu beenden. Sie sehen sich in diesem Falle als Werkzeug ihres Gottes und versuchen so wie er möglichst effizient zu sein, unauffällig zu bleiben und keine Spuren (maximal den toten Körper) zurückzulassen.

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 und halten die Zeremonie zu ihren Ehren, bis es schließlich zur Beisetzung kommt. Sie kümmern sich sowohl um die Seelsorge der Bevölkerung, insbesondere um Trauernde, als auch um die Pflege geistig verwirrter Personen. Obwohl sie sehr selten auf Samyra sind, sind die wenigen Nervenheilanstalten in der Regel einem Todesgott geweiht. Oftmals findet man entsprechende Abteilungen auch in den schmucklosen, meistens recht dunkel gestalteten Tempeln dieser Götter.

Grundsätze des Aspektes Tod / Eis:

- Vernichten jeglicher Existenzen, die über den Tod hinaus leben (Untote, Geister)
- Leidende Kreaturen von ihrem Schicksal erlösen
- Achtung vor den Toten und deren Ruhestätten haben
- Möglichst unauffällig handeln, keine Spuren hinterlassen
- Immer die Ruhe bewahren, Emotionen möglichst unterdrücken
- Toten die letzte Ehre erweisen, auch (intelligenten) Gegnern
- Möglichst schnell und effizient töten, Gegner nicht unnötig lange leiden lassen
- Gegner nur dann töten, wenn es notwendig ist, andernfalls nur außer Gefecht setzen

Tod / Eis

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +3
- Athletik +3
- Beobachten +4
- Diebeskunst +1
- Heimlichkeiten +3
- Mechanismen +3
- Selbstbeherrschung +5
- Verhandeln +3

Wissen:

- Handwerk +3
- Kreativität +1
- Magie +2
- Sprache +2
- Welt und Länder +3

Magie:

- Aspektmagie +1
- Elementarmagie +2
- Schulmagie +1

Kampf:

- Abwehren +1
- Ausweichen +2
- Magieresistenz +1
- Waffengruppe 2 +3
- Waffengruppe 3 +1
- Widerstand +2

Weisheit / Magie

Symbol: Buch

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 sich dazu einsetzen, ihn zu beeinflussen oder im schlimmsten Falle außer Gefecht zu setzen, um ihn anschließend mit Worten zur Vernunft zu bewegen. Bei vielen halb-intelligenten Wesen 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 aber auch 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 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 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.

Grundsätze des Aspektes Weisheit / Magie:

- Vor dem Handeln das Pro und Kontra abwägen, sich mit anderen besprechen und deren Standpunkt mit in die Diskussion einbeziehen
- Probleme / Konflikte friedlich mit Kommunikation oder zur Not mit Magie lösen
- Kämpfe soweit möglich umgehen
- Töten nur im absoluten Notfall
- Wissen anhäufen, weitergeben und bewahren
- Keine Substanzen zu sich nehmen, die die Sinne benebeln (z.B. Rauschkraut, Alkohol, ...)
- Keine Magie verwenden, die direkten Schaden am Gegner verursacht
- Jegliches dämonisches Wirken eindämmen (Dämonen, Kulte, dunkle Rituale, ...)

Weisheit / Magie

Grundwerte

Aktion:

- Beobachten +2
- Diebeskunst +1
- Gesellschaft +2
- Mechanismen +1
- Selbstbeherrschung +2
- Verhandeln +2

Wissen:

- Handwerk +3
- Kreativität +2
- Magie +5
- Natur +2
- Rechnen +3
- Schrift +3
- Sprache +4
- Welt und Länder +4

Magie:

- Aspektmagie +1
- Schulmagie +3

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +3
- Magieresistenz +4
- Waffengruppe 2 +1

Bewahrerkräfte

Jeder Aspekt (außer der Chaosaspekt) gestattet es seinen Bewahrern auf einen Teil der übernatürlichen Macht zurückzugreifen, um damit Dinge zu vollbringen, die im Volksmund auch gerne als göttliches Wunder bezeichnet werden. Während göttliche Wunder jedoch ein direktes und aktives Eingreifen eines Aspektes in die Geschehnisse der Welt bedeuten und oftmals weitreichende Folgen haben, werden die **Bewahrerkräfte** gezielt von den Ausgewählten eingesetzt. Sie bitten dafür ihren Aspekt um Unterstützung und öffnen sich, wenn diese gewährt wird, selbst als Medium, um einen kleinen Teil der Kraft der Wesenheit durch sich hindurchleiten zu lassen. Je nach Aspekt kann ein Bewahrer mit dieser Kraft bestimmte Effekte erzielen, die im Folgenden beschrieben werden.

Bei der Schilderung der Bewahrerkräfte handelt es sich zum großen Teil um die Erläuterung der damit verbundenen Regeln. Dieses kann beim ersten Lesen des Regelwerkes zu Verwirrungen führen, da die benötigten Grundlagen erst in späteren Kapiteln zu finden sind. Daher kann dieser Abschnitt zunächst übersprungen und später nachgeholt werden, wenn das benötigte Basiswissen vorhanden ist.

Die Anforderung der Bewahrerkräfte kostet jeweils eine gewisse Menge an verfügbarem **Karma**, die sich der Charakter zuvor erarbeitet haben muss (vgl. Kapitel XII). Die Unterstützung kann jederzeit gefordert werden und tritt augenblicklich ein, wenn sie gewährt wird. Bei Bewahrerkraften, die innerhalb eines Kampfes eingesetzt werden können, kann der Spieler diese zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Runde aktivieren. Er verliert dadurch keine seiner anderen Handlungsmöglichkeiten.

Nachdem die gewünschte Form erreicht ist, erlischt der Effekt der Bewahrerkraft. Das geformte Holz und der modellierte Stein erstarren dann in der erwünschten Form und haben wieder ihre normale Festigkeit.

Wird der Bewahrer in seiner Trance gestört, wird die Kraft ebenfalls unterbrochen und das Wachstum des Baumes stoppt in der unfertigen Form.

Druidische Bewahrer nutzen diese Fähigkeit oftmals, um Stein als Metallsatz zu verwenden und sich unter anderem Waffen daraus zu formen. Sie unterliegen in diesem Falle nicht den üblichen Beschränkungen ihres Aspektes, sondern können sich jegliche Waffen herstellen und nutzen. Die steinernen Äquivalente entsprechen in allen Werten den metallenen Gegenständen, sind allerdings unverkäuflich und nur in den Händen des Bewahrers, der sie hergestellt hat, zu gebrauchen.

Das gerichtete Wachstum von Pflanzen wird von Bewahrern zudem teilweise genutzt, um sich beispielsweise eine Wohnung direkt in einem Baum wachsen zu lassen.

Gemeinschaft / Wasser

Gemeinsam sind wir stark!

Karmakosten: 3

Mit einem Stoßgebet bittet der Bewahrer um die Stärkung seiner Gemeinschaft für den Kampf. Als Gemeinschaft gelten hierbei die an der Auseinandersetzung beteiligten befreundeten Figuren, dazu zählen die Kameraden des Bewahrers, aber auch beispielsweise ganze Kampfeinheiten in denen der Charakter dient.

In einem Umkreis von 500 Metern um den Bewahrer herum werden alle betroffenen Figuren in eine leuchtende Aura gehüllt. Sie erhalten für die Dauer des Kampfes (maximal aber eine Stunde) einen Bonus von 5 Punkten auf ihre Angriffs-, Verteidigungs- und Zauberkraftigkeiten und richten 4 Punkte mehr Schaden mit Waffen und Zaubern an. Außerdem können sie keine kritischen Fehler erzielen; solche Würfelergebnisse zählen nur noch als normaler Misserfolg.

Diese Kraft wird nur gewährt, wenn sich mehrere Mitglieder der Gruppe des Bewahrers im Kampf befinden und der Feind in der Überzahl oder deutlich stärker als die Gruppe ist.

Druidisch

Beugung der Natur

Karmakosten: 3

Wenn ein druidischer Bewahrer die Kräfte seines Aspektes aktiviert, wird Stein, der noch nicht von Lebewesen behandelt wurde, unter seinen Händen formbar. Er kann ihn ähnlich wie Ton oder vergleichbare Materialien bearbeiten und in jede gewünschte Form bringen.

Zudem kann er eine Art geistiger Verbindung zu einem lebenden Baum aufnehmen, dessen Wachstum erheblich beschleunigen und ihm befehlen, in welche Richtung und in welchem Ausmaß er gedeihen soll. Diese Verbindung ist mit einer Art Trance verbunden, in der sich der Bewahrer vor seinem geistigen Auge das gewünschte Ergebnis vorstellt und der Baum entsprechend wächst. Er kann auch hierdurch jegliche vorstellbare Gestalt erreichen. Wie lange dieser Vorgang dauert, hängt stark vom gewünschten Objekt ab und reicht von einer Stunde bis hin zu vielen Tagen.

Handel / Handwerk

In der Ferne zuhause

Karmakosten: 2 / variabel

Damit ein Händler oder Handwerker lukrative Beziehungen aufbauen kann, muss er viel und weit reisen. Hierbei wird er von seinem Aspekt unterstützt, der ihm durch die Bewahrerkraft die Möglichkeit gibt, schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Damit dieses möglich ist, kann der Bewahrer Orte, an denen er reichhaltigen Profit gemacht hat oder an denen der Großteil seines Vermögens gelagert ist, durch den Einsatz von einem Karmapunkt markieren. Der Bewahrer muss hierfür keine besonderen Handlungen durchführen.

Der Charakter kann immer, wenn er es wünscht, an seinem momentanen Aufenthaltsort eine neue Markierung setzen, indem er dafür Karma ausgibt. Die schon bestehenden Markierungen werden dadurch nicht aufgehoben. Ein fleißiger Reisender wird somit nach und nach ein ganzes Netzwerk aufbauen und mit der Zeit schnell und problemlos zwischen seinen Handelspartnern hin und her reisen können.

Ist der Bewahrer gereist und an einem anderen Ort, kann er sich durch den Einsatz von 2 Karmapunkten an eine seiner Markierungen versetzen lassen. Er kann hierbei bis zu 10 Personen und 2 Tonnen Gepäck mitnehmen. Für einen Transport bilden alle Reisenden einen Kreis um das Gepäck, das mitgeführt werden soll, indem sie sich an den Händen fassen. Sollte sich in dem Kreis mehr als 2 Tonnen Last befinden, werden vorzugsweise kleine Objekte transportiert und die großen zurückgelassen.

Für Bewahrer des Aspektes verläuft diese Schnellreise problemlos ab, auch wenn sie durch einen anderen Bewahrer ausgelöst wurde. Normale Wesen oder Bewahrer eines anderen Aspektes fühlen sich nach dem Transport allerdings völlig ausgelaugt und erreichen den Zielort mit 0 Ausdauer.

Herrschaft / Feuer

Brenne in Rechtschaffenheit!

Karmakosten: 3 / 5

Der Bewahrer kann den gesamten Zorn des Aspektes auf einen Feind herniedergehen lassen. Der Einsatz von 3 Karmapunkten lässt eine Feuersäule vom Himmel herabschießen, die einen Gegner des Aspektes (sowie alles, was er bei sich trägt!) bis auf einen kleinen Haufen Asche komplett verbrennt. Als Feinde des Aspektes gelten in diesem Falle alle Personen, die ein schweres Verbrechen begangen haben (vgl. Kapitel V) sowie alle Dämonen.

Wird die Kraft nicht gegen eine Person eingesetzt, kostet sie den Bewahrer 5 Karmapunkte und kann genutzt werden, um einen Großbrand zu entfachen. Trifft die Flammensäule auf festen Boden, bildet sie dort einen 100 x 100 Meter großen Feuerteppich aus bis zu 2 Meter hohen Flammen – selbst wenn eigentlich keine entflammaren Materialien

vorhanden sind. Jedes Wesen, das sich dort aufhält, erleidet pro Runde 2W6 Feuerschaden, der immer von den LE abgezogen wird und gegen den man sich nicht wehren kann. Der Schaden wird im fünften Abschnitt der Handlungsphase berechnet. Das Flammenmeer brennt 10 Minuten lang und erlischt dann. Eventuell vorhandene Objekte, die durch den Großbrand Feuer gefangen haben, brennen so lange weiter, bis sie gelöscht werden oder von den Flammen verzehrt wurden.

Wird die Kraft unter freiem Himmel und bei Sonnenschein eingesetzt, kostet sie den Bewahrer jeweils einen Karmapunkt weniger.

Krieg / Sturm

Der Fels in der Brandung

Karmakosten: 2

Der Einsatz dieser Kraft taucht den Bewahrer in eine strahlende Lichtsäule. Alle Feinde im Umkreis von 100 Metern, die sich im Kampf mit Kameraden des Bewahrers befinden, werden gezwungen, von diesen abzulassen und ihre Angriffe auf den Bewahrer zu fokussieren. Gleiches gilt für im Verlauf des Kampfes hinzukommende Feinde. Diese werden gar nicht erst die Freunde des Bewahrers attackieren, sondern sich direkt gegen ihn richten.

Damit der Bewahrer den Ansturm übersteht, wird er massiv von seinem Aspekt gestärkt und geschützt. Seine LE werden sofort auf den doppelten Maximalwert gesetzt. Zusätzlich steigt der Blockwert einer genutzten Verteidigungswaffe sowie der Rüstungsschutz einer getragenen oder natürlichen Rüstung um 6 Punkte. Sollte trotzdem ein Angriff durch die Rüstung dringen oder nicht komplett abgeblockt werden (also Schaden an LE anrichten), wird der Schaden auf einen Punkt reduziert. Desweiteren kämpft der Bewahrer mit 0 KE, ME oder AUS genauso gut wie mit maximalen Werten. Kampffertigkeiten, Verteidigung, Magieresistenz etc. kosten ihn keine ME oder AUS.

Sollte der Bewahrer fähig sein, Magie zu wirken, kann er diese während der Wirkungsdauer seiner Bewahrerkraft nicht anwenden. Er muss sich voll und ganz auf sein kämpferisches Talent und die Unterstützung seines Aspektes verlassen.

Die Kraft hält so lange an, bis der Kampf vorbei ist, maximal aber eine Stunde. Sollte der Bewahrer nur noch 1 LE besitzen, erlischt sie ebenfalls. Der Aspekt sorgt in diesem Falle dafür, dass die Feinde vom Bewahrer ablassen und sich neue Ziele suchen. Zudem wird der Bewahrer so weit geheilt, dass alle Gesundheitswerte auf der Hälfte des natürlichen Maximums sind.

Die Kraft wird nur gewährt, wenn mindestens ein Kamerad des Bewahrers von einem Feind attackiert wird.

Leben / Erde

Gnade des Lebens

Karmakosten: 5

Der Bewahrer kann mit einer Berührung seiner bloßen Hände einen Verstorbenen augenblicklich wieder zurück ins Leben holen. Er öffnet sich hierbei selbst als Kanal für die lebensspendenden Kräfte seines Aspektes und lässt sie auf das Ziel überfließen. Der Verstorbene wird wieder lebendig und erfreut sich bester Gesundheit: er hat volle LE, KE, ME und AUS und ist von sämtlichen Gebrechen, Krankheiten, Giften oder anderen Leiden befreit.

Einsetzbar ist diese Kraft nur auf Verstorbene, die noch nicht (oder noch nicht lange) in der Totenwelt angekommen

Wie bist du zum Bewahrer geworden?

- Teil V -

„Vor zwei Jahren führte mich ein Auftrag nach Gambagni an Taharys Küste. Mein Ziel war die Eliminierung einer Priesterin, welche für die Fischer des Landes in einem Tempel nahe eines Sees betete und ihnen gerade ausreichenden Fischfang schenken konnte, damit sie überlebten. Alles lief problemlos ab. Kurz nachdem ich jedoch das Attentat durchgeführt hatte, überkam mich eine merkwürdige Ohnmacht. Noch bevor ich mich in irgendeiner Weise retten konnte, verlor ich das Bewusstsein. Im „Traum“ durchlebte ich Visionen von verhungerten Dörfern, deren Fischer entweder nichts fingen oder gar Schiffbruch erlitten, aber auch von Gefangennahmen und Unehrlichkeit und Verrat. Als ich zu mir kam, befand ich mich in einem Becken gefüllt mit Wasser, in welchem ich bis zum Kinn versank. Der Raum war fensterlos und ohne jegliche Möglichkeit zur Flucht. Während ich mich umblickte, vernahm ich eine Stimme, welche mich für das Sterben und Auseinanderbrechen einer Volksgemeinschaft verurteilte. Ich war überzeugt von meinem Werk und antwortete, sie solle mich ziehen lassen, und versuchte mich zu befreien. Die Stimme erzürnte: „Rajak vom Geschlecht der Riikaatii, ab dem heutigen Tage wirst du all die Schandtaten, die du heute begangen hast, bis zu deinem Lebensende in anderen Ländern verhindern müssen. Und um dich an diesen Tag ewig zu erinnern, werde ich dich mit meinem Zeichen versehen!“ Das Wasser griff um mich und zog mich in die Tiefe. Ich versuchte, mich nach oben zu retten, aber die Fluten waren zu stark. Ich wurde hinabgezogen in die Tiefe und verlor mein Bewusstsein. Als ich erwachte, dröhnte mir der Schädel, und ich lag am Strand. Mein Handgelenk schmerzte, und als ich hinsah, sah ich auf der Innenseite eine Welle, eingegraben in meine Haut. In meinem Kopf dachte ich die ganze Zeit an acht Gebote, überbracht von dem Gott des Meeres, und eingegraben in die Tiefen meines Verstandes.“

Rajak, Riikaatii, Gemeinschaft / Wasser
(geschrieben von Patrick Pudlo)

men sind. Der Tod darf daher maximal 2 Stunden zurückliegen. Theoretisch können auch Personen wieder zurück ins Leben gerufen werden, die schon länger tot sind. Würde der Lebensaspekt dieses jedoch zulassen, gäbe es eine Auseinandersetzung mit dem Todesaspekt. Daher wird die Kraft in solchen Fällen nicht gewährt.

Schamanisch

Wetterbeherrschung

Karmakosten: 1-5

Durch die Kraft seines Aspektes kann der schamanische Bewahrer Einfluss auf das Wetter nehmen. Er kann es nahezu nach seinem Belieben verändern und zahlt dafür je nach Stärke der Abwandlung zwischen einem und fünf Karmapunkten. Als Faustregel kann gesagt werden, dass die Veränderung mehr Karma kostet, je weiter sie vom Ursprungswetter entfernt ist und je stärker sie von den überhaupt möglichen Witterungen der Umgebung abweicht. Windstille in einen ausgewachsenen Sturm zu verwandeln, kostet den Bewahrer 5 Karma. Das Erzeugen von Regen in der Wüste schlägt mit 3 Punkten zubuche, während die Erschaffung eines Schneesturmes sogar 5 Karma kosten würde. Hier muss der Spielleiter anhand der Wünsche des Spielers eine Entscheidung treffen, wie viele Punkte zu zahlen sind.

Die Wetteränderung wirkt sich im Umkreis von ungefähr 5 Kilometern um den Schamanen herum aus und bewegt sich mit ihm mit, wenn er es wünscht. Nach etwa einer Stunde normalisiert sich die Witterung wieder, der Bewahrer kann den Effekt jedoch jederzeit vorher abrechnen.

Tod / Eis

Auf den Pfaden des Todes

Karmakosten: 2

Durch die Kraft des Todesaspektes versetzt sich der Bewahrer und alles, was er am Körper trägt, in einen geisterhaften Zustand. Er gleitet hinüber in eine Sphäre, die zwischen der Welt der Lebenden und der Toten liegt.

In dieser Daseinsebene kann der Charakter natürliche, unbearbeitete Materie wie eine Art verdichteten, phosphoreszierenden Nebel erkennen und dadurch seine Umgebung wahrnehmen. Er kann durch diese eigentlich massiven Körper hindurchschreiten und sich in normalem Schrittempo beliebig in allen drei Dimensionen bewegen.

Lebende Wesen sowie Gegenstände oder andere Objekte, die von Menschenhand erschaffen oder bearbeitet wurden, sieht der Bewahrer in dieser Sphäre hingegen nicht. Geister, Untote und andere Wesen, die eigentlich nicht leben, sondern auf andere Weise existieren, nimmt er als feste Materie wahr, durch die er nicht hindurch gehen kann. Diese Wesen nehmen den Charakter wahr, werden ihn jedoch nicht behelligen.

Magie kann der Charakter in seinem Zustand nicht wirken, da es in der Zwischenebene kein Mana gibt, das er formen könnte.

Während er sich im geisterhaften Zustand befindet, ist der Charakter mit allen Gegenständen, die er bei sich trug, aus der Welt der Lebenden vollständig verschwunden. Er kann weder auf herkömmliche noch auf magische Art und Weise entdeckt werden.

Sobald der Bewahrer es wünscht, kann er sich wieder in der realen Welt materialisieren.

Er erscheint dann an dem Platz, an dem er sich gerade befindet, wird allerdings von seinem Aspekt davor geschützt, sich in einer Wand oder anderen Stellen, die seinen Tod bedeuten würden oder keinen Ausweg haben, die Welt der Lebenden wieder zu betreten. An derartigen Stellen ist ihm das Verlassen der Zwischenwelt nicht möglich.

Weisheit / Magie

Unendliches Wissen

Karmakosten: 3

Der Bewahrer sammelt mit der Kraft seines Aspektes alles in Büchern niedergeschriebene Wissen der Welt in sich. Durch die schier überwältigende Menge an Information verfällt er in eine Art Trance. Er kann sich nicht bewegen oder andere körperliche Handlungen durchführen und von sich aus keinen klaren Gedanken fassen. Es ist ihm jedoch möglich, das Wissen auf Nachfrage weiterzugeben. Jede ihm gestellte Frage mit einem präzisen Inhalt wird er wahrheitsgemäß und umfassend beantworten, soweit die Antwort in irgendeinem Buch niedergeschrieben ist. Allgemeine und ungenaue Fragen ignoriert der Bewahrer. Nach einer halben Stunde (Realzeit) oder wenn der Charakter es wünscht, verfliegt der Effekt. Der Bewahrer erwacht aus seiner Trance, und von der Menge an Wissen, die er kurzzeitig besaß, bleibt nur die Erinnerung an die Antworten, die er gegeben hat.

Kulte

In diesem Abschnitt werden die vier großen Kulte Samyras mit ihrer Verbreitung, ihren Methoden und Zielen und anderen Informationen beschrieben. Diese Inhalte sind vorwiegend für Spielleiter gedacht, und es empfiehlt sich zur Erhaltung der Spannung und Spielfreude, dass Spieler diesen Abschnitt überspringen und erst lesen, wenn sie während des Spieles Kontakt zu dem Kult hatten und ihre Charaktere die hier gebotenen Informationen selber herausgefunden haben.

Neben den hier genannten vier großen Kulturen gibt es noch zahlreiche kleinere, normalerweise lokal begrenzte dunkle Gemeinschaften. Da die Aktivitäten dieser Gruppen aber meistens recht schnell eingedämmt oder zerschlagen werden (häufig durch das Eingreifen von Bewahrern), finden sie hier keine Erwähnung.

Zirkel der Irritation

Als Begründer des Zirkels der Irritation gilt *Dr. Farlios*, ein Magier aus Sirana, der sich bei seinen Forschungen auf die Heilung von Geisteskranken spezialisiert hatte. Er war ehemals eine wahre Koryphäe auf diesem Gebiet und hatte diesen Forschungszweig um zahlreiche Erkenntnisse bereichert, obwohl seine Methoden oftmals kontrovers diskutiert wurden. Nichtsdestotrotz wurde er von vielen anderen Forschern sowie von Ärzten für seine Forschungen gefeiert und verehrt und sonnte sich in seinem Ruhm. So

versank er immer weiter in seinem Fachgebiet und hatte immer mehr Kontakt zu Irren. Um das Jahr 700 nU. herum geriet er dabei an einen angeblich Geisteskranken namens *Izraphal*. *Izraphal* war aber sehr wohl klar bei Verstand und nutzte die Gespräche mit dem Magier, um diesem die Sinne zu vernebeln und ihn so lange zu beeinflussen, bis er selber nicht mehr zwischen Schein und Sein trennen konnte. *Izraphal* nutzte seinen Einfluss, um ihm zu diktieren, was er in seinen Forschungen herausfinden sollte und wie Heilanstalten aufgebaut sein sollten. Aufgrund seines bisherigen hervorragenden Ansehens folgten viele Ärzte diesen neuen Lehren, die *Farlios* in seinen Schriften veröffentlichte, und erbauten Sanatorien nach seinen Vorgaben.

Was *Dr. Farlios* nicht wusste (und auch nie erfahren sollte), war die Tatsache, dass *Izraphal* einer der großen Erzdämonen ist, der Besitz von dem menschlichen Körper ergriffen hatte, mit dem der Arzt seine Gespräche führte. *Izraphal* ernährt sich von Wahnsinn und zieht seine Kraft daraus. Diese gewonnene Stärke nutzt er wiederum dafür, andere intelligente Wesen in den Irrsinn zu treiben, um noch mehr Nahrung und daraus Macht zu bekommen. Da er allerdings jedes Mal, wenn er Wahnsinn sät, einen Teil dieser Kraft wieder abgeben muss, hatte er nach einer anderen Methode gesucht, um Wesen verrückt zu machen. *Dr. Farlios* kam ihm da sehr gelegen, denn dieser war sehr offen für *Izraphals* Vorschläge und begann recht schnell, diese umzusetzen.

Das Herzstück einer jeden „Heilanstalt“ nach *Izraphals*

Vorstellungen ist die so genannte *Halle der Irritation*. Diese besteht aus vier quadratischen Räumen, in deren Mitte jeweils ein Sockel steht, auf dem sich eine kleine (fest montierte) Statue befindet, die jeweils andere Personen oder Wesen zeigt. Das genaue Bildnis ist irrelevant, da es nur darum geht, dass die Räume wiedererkannt werden können. Die Räume sind mit Gängen verbunden, die ein Rechteck bilden, an dessen Ecken jeweils ein Raum liegt. Zudem haben die Räume an den Seiten, an denen sie nicht mit einem anderen Raum verbunden sind, tote Gänge. Normalerweise liegt dieser Komplex in einem oberen Geschoss der Anstalt, so dass er über eine Treppe betreten werden kann, die allerdings hinter einer Illusionswand verborgen ist. Im Grunde sind die *Hallen der Irritation* nicht gefährlich, allerdings sind sie hochmagisch ausgestattet. Jeweils in der Mitte der verbindenden Gänge und an den Enden der toten Gänge sind Teleportationsfelder installiert, die zu einem völlig zufällig ermittelten anderen Teleportpunkt innerhalb des Komplexes führen. Dadurch hat jemand, der dort gefangen ist, den Eindruck, dass sich ständig seine Umgebung ändert. Zusammen mit den unregelmäßig wechselnden Lichtverhältnissen führt dieses recht schnell zu einer völligen Verwirrung.

Der Sinn dieser Einrichtung ist es, Insassen vollständig in den Wahnsinn zu treiben. Offiziell dienen die *Hallen der Irritation* dazu, zu überprüfen, ob jemand wirklich verrückt ist. Schafft er es, den Weg aus den Hallen heraus zu finden, gilt er als nicht irre, ansonsten ist sein Wahn bewiesen und er muss in der Anstalt bleiben. Da Patienten aber so lange in dem Komplex eingesperrt werden, bis sie wirklich wahnsinnig sind, steigt die Anzahl der Insassen stetig an. In seltenen Fällen gelingt es zumeist Magiern, aus dem Komplex zu entkommen. Diese Personen werden oftmals anschließend vom ansässigen Anstaltsleiter weiter bearbeitet und zu einer führenden Position innerhalb eines Sanatoriums „überredet“.

Die Idee *Izraphals* ist es, durch diese Praktik zum einen mehr Macht zu gewinnen und zum anderen die Bevölkerung langsam in den Wahn zu treiben. Ihm liegt (im Gegensatz zu vielen anderen Erzdämonen) nichts daran, sich persönlich auf Samyra zu manifestieren. Vielmehr infiltriert er die Anstaltsleiter, die allesamt Magier sind, indem er einen kleinen Teil seiner Kraft in sie einpflanzt. Mit diesem kleinen dämonischen Teil gewinnen auch die Magier Kraft aus dem Wahnsinn ihrer Patienten und sind zudem anfällig für die Vorschläge des Erzdämons.

Da es natürlich auch *Izraphal* darum geht, möglichst Teile von Samyra zu vernichten oder zu unterjochen, er aber nicht selbst Hand anlegen möchte, nutzt er die kontrollierten Magier, um seine dämonischen Untergebenen nach Samyra zu beschwören und diese dort freizulassen. Nicht selten führen diese Rituale zur Vernichtung der Irrenanstalt durch mysteriöse Umstände (Großbrände, Erdbeben etc.) oder aber viele der Insassen müssen geopfert werden und sterben während der Zeremonie.

Da hierdurch die Zahl der Patienten oftmals rapide abnimmt, sind einige Anhänger dieses Zirkels dazu übergegangen, wahllos Personen zu entführen oder einfach direkt von der Straße zu verschleppen und so lange in den *Hallen der Irritation* einzusperren, bis sie den Zwecken des Kultes

dienlich sind.

Mittlerweile umfasst der Zirkel der Irritation ungefähr 4.000 Mitglieder (inklusive Patienten). Von den insgesamt 14 Sanatorien stehen 6 in Sirana, 3 in Galtir und jeweils 2 in Farness und Midland. Dazu kommt noch die jüngste Anstalt, die in Finthra errichtet wurde. Die meisten dieser Gebäude stehen fernab der großen Städte, damit der Zirkel ungestört seinen Aktivitäten nachgehen kann.

Finanziert werden die Anstalten oftmals aus den Besitztümern der Patienten, weshalb es nicht selten vorkommt, dass sehr wohlhabende Personen zum Opfer des Kultes werden. Der Öffentlichkeit ist nicht bewusst, was hinter den Mauern der Einrichtungen passiert. Es gibt zwar ab und an einmal jemanden, der einen Verdacht äußert, aber dagegen intervenieren die oftmals sehr redegewandten Leiter sehr schnell. Entweder werden Patienten geheilt entlassen und dadurch der Verdacht entkräftet, dass die Insassen auf ewig dort bleiben müssen, oder aber bei den Zweiflern werden ebenfalls Wahnvorstellungen diagnostiziert (natürlich von Anhängern des Kultes), was die ehemaligen Aussagen dieser Personen natürlich unglaublich werden lässt. Teilweise wird auch die Glaubhaftigkeit solcher Personen mit groß angelegten Intrigen untermauert, wenn es zu riskant ist, sie direkt aus dem Verkehr zu ziehen (beispielsweise bei angesehenen politischen oder religiösen Personen).

Selbst die Anhänger der Sekte sind sich nicht sicher, ob *Dr. Farlios* jetzt, über 500 Jahre nach Veröffentlichung seiner Lehren, noch am Leben ist. Er leitet selber keine Anstalt mehr, allerdings erscheinen immer wieder neue Schriften von ihm, die mittlerweile mehr religiösen denn medizinischen Charakter haben. Ob diese Abhandlungen allerdings von ihm selbst stammen oder jemand anders der Verfasser ist und sich nur des Namens bedient, ist nicht klar. Aufgrund dieser Unklarheit werden die neuen Lehren aber genauso befolgt wie die ersten Schriften.

Serifoths blutige Hand

Serifoth ist ein Chaosgott aus sehr frühen Zeiten weit vor der Dunklen Zeit. Zu damaligen Zeiten waren seine Anhänger darauf bedacht, möglichst anders zu sein als andere. Sie haben sich in extravagante Gewänder gekleidet, waren prinzipiell erst einmal gegen alle anderen Meinungen und haben alle Entscheidungen in Frage gestellt.

Nach der Dunklen Zeit hat sich diese Einstellung gewandelt und wurde immer mehr zu einer stark politisch geprägten Ausrichtung. Zwar fallen viele Mitglieder des Kultes auch heute noch durch möglichst ausgefallene Bekleidung auf, aber sie beschränken sich nicht mehr nur darauf, gegen jegliche Meinung zu sein, sondern gehen aktiv gegen diese vor. Da es sich aber um einen Chaos-Kult handelt, gibt es keine gemeinsamen Richtlinien, sondern die Mitglieder entscheiden jeder für sich, welche Ansichten sie vertreten. Sie sehen sich selbst als Werkzeug ihres Gottes, der ihnen direkte Befehle gibt. Um diese zu empfangen, versetzen sie sich regelmäßig mit zahlreichen Drogen in einen Rausch, der oftmals mehrere Tage andauert, bis ihnen eine Eingebung ihres Gottes zuteilwird. Während dieser Zeit der

Trance nehmen die Kultisten keine Nahrung oder Flüssigkeit zu sich, was einen erheblichen Raubbau an ihrem Körper darstellt. So fallen sie nicht nur durch ihre Kleidung auf, sondern auch durch einen ausgemergelten Körper. Viele Anhänger sind zwar drahtig und durchtrainiert, um ihre Aufgabe erfüllen zu können, haben aber eingefallene Gesichter, strohiges Haar, dunkle Augenringe und eine blasse, gräuliche Hautfarbe sowie sehr knochige Hände.

In ihren Visionen, die mit immer stärker werdenden Drogen erzeugt werden je länger sie andauern, sehen sie, gegen wen sie sich als nächstes wenden sollen. Sie werden sodann jegliche Möglichkeit ausnutzen, die sich ihnen bietet (oder die sie herbeiführen), um diese Person zu diffamieren, seine Aussagen zu untergraben oder (und das ist für die Anhänger der Sekte der Idealfall) ihn zu töten.

Aufgrund dieser Vorgehensweise sind viele langjährige Mitglieder des Kultes ausgezeichnete Assassinen, die ohne Skrupel oder Reue ihr von ihrem Gott bestimmtes Opfer verfolgen und ermorden. Sollten sie seiner nicht habhaft werden können oder flieht das Attentatsziel, verfolgen sie es bis entweder ihr oder sein Leben endet. Sie werden nicht aufgeben, solange das Opfer am Leben ist.

Sobald sie es von seinem in ihren Augen unwürdigen Leben befreit haben, wird der tote Körper in einem blutigen Ritual an *Serifoth* übergeben. Während der Zeremonie werden zahlreiche religiöse Symbole in das Fleisch geschnitten, teilweise Organe entnommen und in einem bizarren Muster um die Leiche verteilt. Zum Abschluss trinkt der Attentäter seine Hand im Blut seines Opfers und hinterlässt davon einen Abdruck in der Nähe des Toten (daher der Name des Kultes).

Die Auswahl der Opfer ist völlig willkürlich, theoretisch könnte es jeden Bewohner Samyras treffen. In der Regel handelt es sich aber um Personen mit politischer, religiöser oder wirtschaftlicher Macht.

Der Kult ist vor allem in Ländern mit relativ hoher Bevölkerungsdichte und starken weltlichen und geistlichen Machtträgern anzutreffen, wo es im Untergrund kleinere Tempel gibt, in denen sich die Gläubigen nach einem erfolgreichen Auftrag versammeln, um im Drogenrausch das nächste Ziel zu erhalten. Man findet die ungefähr 6.000 Mitglieder von *Serifoths* blutiger Hand vor allem in Chulufur, Inrida, Hult Ha Yak, Daktia, Sirana, Galtir, Midland und Finthra. Aber auch die anderen Länder bleiben teilweise nicht von ihnen verschont.

Was die Mitglieder der Sekte antreibt, ist nicht klar und hängt stark von der einzelnen Person ab. Einige machen es, weil sie einfach Spaß am Töten haben, andere sind der festen Überzeugung, dass sie mit dem Töten von Machtträgern der Gesellschaft einen großen Dienst erweisen. Wieder andere sind einfach nur völlig verwirrte Personen ohne jede Hoffnung, die sich für ihre Situation an der gesamten Gesellschaft rächen wollen oder glauben, dass sie im Gottesdienst Erleuchtung finden.

Der Kult wirbt Mitglieder an, indem er in den verruchten Ecken der Großstädte kleine Kostproben der Rauschmittel an willige Kunden verschenkt, mit dem Hinweis, wo sie mehr erhalten können. Da die Drogen sehr schnell extrem

abhängig machen, kommen die Angeworbenen freiwillig in die Kultstätten, um sich dort weiter zu berauschen. Hier erhalten sie dann immer stärker werdende Suchtmittel, die bei ihnen die oben beschriebenen Visionen auslösen.

Wer an der Spitze des Kultes steht und welche Ziele er damit wirklich verfolgt, ist völlig unklar. Die Kultstätten sind normalerweise recht gut gepflegt und der Nachschub an Drogen geht nie aus. Wer sie anbaut und liefert, ist ein Mysterium. Die Kultisten gehen natürlich davon aus, dass sie von *Serifoth* selbst kommen. Den weltlichen und religiösen Machthabern ist aber klar, dass eine oder mehrere natürliche Personen hinter der Sekte stehen. Es ist allerdings bisher noch nie gelungen, diese Anführer zu identifizieren, zu fassen oder überhaupt einmal einen Anhaltspunkt für ihre Identität zu bekommen.

Hhrezazs' dunkle Schar

Hhrezazs' dunkle Schar ist der jüngste der dunklen Kulte, jedoch gleichzeitig mit seinen fast 10.000 Mitgliedern auch der Größte. Der Grund für diese sprunghafte Entwicklung ist das recht rabiate Anwerbeverhalten. Ähnlich wie beim Zirkel der Irritation werden neue Mitglieder „angeworben“, indem sie entführt werden, allerdings sind die Methoden des Umprogrammierens deutlich brutaler. Die Entführer geben sich oftmals als staatliche Organe aus, prügeln das Opfer bei Widerstand gnadenlos zusammen und verschleppen es mit einem Sack über dem Kopf in eines der in der Regel unterirdisch liegenden Gefängnisse der Sekte. Die Entführten werden hier so lange in Einzelhaft gehalten, regelmäßig gefoltert, schlecht ernährt und auf vielfache andere Weise aufs Grausamste gequält, bis sie völlig gebrochen sind. Sobald dieser Punkt erreicht ist, tritt *Hhrezazs* auf und befreit den Gefangenen in einem fingierten Ausbruch aus den unmenschlichen Umständen. Er führt anschließend sehr umfangreiche Gespräche mit dem Opfer und überzeugt es davon, dass es nun gesehen hätte, wozu staatliche und religiöse Organe fähig sind. Er bietet ihm an, ihn in seine Reihen aufzunehmen und ihn dabei zu unterstützen, eine neue Weltordnung aufzubauen und die Staatsmacht zu stürzen. Es sind bisher keine Fälle bekannt, bei denen



das Opfer diesem Vorschlag nicht zugestimmt hat.

Hhrezazs selbst ist einer der großen Erzdämonen, der vorwiegend mit Infiltration, Intrigen und weniger mit roher Gewalt versucht, *Samyra* ins Chaos zu stürzen, um so die Pforten für die dämonischen Heere wieder zu öffnen. Für den getürkten Ausbruch benutzt er wechselnde Körper, so dass jedes Mitglied ein anderes Bild von ihm im Kopf hat.

Der Kult versucht gezielt, seine Anhänger in die herrschenden und wohlhabenden Schichten einzuschleusen, um von diesen Positionen aus, als Berater für wichtige weltliche oder geistliche Persönlichkeiten, Einfluss auf die Geschehnisse eines Landes zu nehmen. Da viele Mitglieder begabte Schauspieler sind, die problemlos andere Identitäten vortäuschen und ihre Zugehörigkeit zur dunklen Schar verbergen können, gelingt ihnen die Infiltration zumeist recht problemlos. Bei den meisten Kultisten käme man nie auf den Gedanken, dass sie diesem Bund angehören könnten. Sie gehen einem geregelten Leben nach, haben oftmals selber ein gut gehendes Geschäft oder dienen wichtigen Persönlichkeiten. Viele der Angehörigen dieser Sekte haben auch ein normales Familienleben und stehen fest verankert in ihrem sozialen Umfeld. Sie haben gelernt, sich in nahezu jeder gesellschaftlichen Schicht zurechtzufinden und wirken daher niemals fehl am Platze.

In regelmäßigen Abständen müssen sie allerdings gesammelte Informationen an die führenden Personen des Kultes weiterleiten, ebenso müssen sie bei akuten Veränderungen die Anführer kontaktieren und nach neuen Instruktionen fragen. Die Macht des Kultes liegt in recht wenigen Händen, die alle Fäden ziehen und den eingeschleusten Mitgliedern Anweisungen geben. Doch diese Macht tragenden Kultisten lassen sich nur schwer ausmachen, weil auch sie in einem normalen Leben verankert sind und ihrerseits sogar teilweise wichtige Positionen innehaben. Zu diesen Anführern gehören beispielsweise reiche Kaufleute, Leiter von staatlichen Behörden oder die Vorsteher von Tempeln allgemeiner Gottheiten.

Das einzige Erkennungsmerkmal der Kultisten ist ihre Verletzung, die ihnen während der Zeit der Gefangenschaft zugefügt wurde. Es ist allerdings nur den Leitern bekannt, dass diese absichtlich zugefügt wurden, denn die normalen Mitglieder denken ja, dass sie zu Unrecht für ein Verbrechen inhaftiert wurden, das sie nicht begangen haben. Bei den meisten Anhängern bleibt von der Verwundung nur eine Narbe, die je nach Splittergruppe unterschiedlich aussieht. Bei einigen Gruppen handelt es sich auch um eine kleine Verstümmelung, wie beispielsweise dem Abtrennen eines Fingerglieds oder in sehr grausamen Fällen dem Ausstechen eines Auges. Da diese Verletzungen ebenso von einem normalen Kampf stammen könnten, sorgen sie zumeist nicht dafür, dass sie die Sektenmitglieder auffliegen lassen.

Auch bei *Hhrezazs'* dunkler Schar ist unklar, wer eigentlich die Fäden in der Hand hat. Anscheinend gibt es keinen einzelnen Anführer, sondern einen ganzen Zirkel von führenden Mitgliedern. Es ist zwar schon mehrfach gelungen, einen oder mehrere davon zu fassen, aber sie wurden schnell ersetzt, und dem Kult wurde kein bleibender Schaden zugefügt. Solange mindestens einer der Führer aktiv bleibt, wird

auch der Kult nicht vernichtet werden.

Hhrezazs' dunkle Schar agiert eigentlich überall dort auf *Samyra*, wo es größere Städte und somit eine Möglichkeit der Infiltration gibt. Besonders verbreitet sind sie auf *Divarra* und *Daktia*, sowie in *Chulufur*, *Hult Ha Yak*, *Skæ Bara* und *Finthra*.

Die Bruderschaft der Schlange

Die Bruderschaft der Schlange findet man vor allem in Ländern, deren Regierungen keine großen Kontrollorgane haben, so dass sie ungestört ihren Aktivitäten nachgehen kann. Daher trifft man sie vor allem in *Ivana*, *Ystrien*, *Inrida*, *Assar*, *Tiranja*, *Rasharr* und *Tahary*, wobei sich einige wenige der knapp 5.000 Mitglieder auch in anderen Ländern niedergelassen und hier kleine Splittergruppen aufgebaut haben.

Die Mitglieder dieser Sekte sind allesamt Zauberer, die oftmals aus den namhaften Magiergilden aufgrund ihrer Ausrichtung verstoßen wurden. Sie widmen sich vor allem den Forschungen, die normalerweise untersagt sind: dunklen Ritualen zum Beschwören von Dämonen, alchimistischen Forschungen im Bereich der Gifte und Krankheiten, dem Formen neuer dunkler Zaubersprüche, der Nekromantie und vielem mehr.

Sie forschen aber nicht nur nach neuem Wissen, sondern probieren dieses auch an unschuldigen Opfern aus. Sie nutzen ihre Erkenntnisse, um Dämonen zu beschwören, Untote zu erschaffen oder Krankheiten in der Bevölkerung zu säen – einfach nur, um zu sehen, wie sie wirken. Sie geben ihr Wissen bereitwillig an andere ab, solange diese genug dafür bezahlen. Die Magier fragen nicht nach, wozu das Wissen eingesetzt wird, denn es ist ihnen eigentlich egal. Sie sind allerdings vorsichtig genug, die Kunden einer genauen Überprüfung auszusetzen, denn sie sind sich darüber im Klaren, dass es durchaus Regierungen gibt, die ihnen das Handwerk legen wollen und versuchen, Spione in ihre Reihen einzuschleusen.

Fällt der Kunde bei der Kontrolle durch (oder wenn einem Magier einfach die Nase des Klienten nicht gefällt), wird er der großen Schlange geopfert. Hierbei wird das Opfer mehrere Tage, manchmal auch wochenlang (je nach dem, wann das nächste Opfer zur Verfügung steht), auf einer Art Altar festgeschnallt und bekommt jeden Tag eine Dosis eines schleimenden Giftes, das es langsam von innen heraus zersetzt. Der Gefangene erleidet hierbei unendliche Qualen, und genau dieses ist es, wovon sich die große Schlange ernährt: Angst und Schmerz.

Nach sieben Opfern hat die große Schlange genug Kraft sammeln können, um sich auf *Samyra* zu manifestieren. Diese Augenblicke werden von der Bruderschaft in einer großen Zeremonie gefeiert und oftmals bringt sie ihr noch weitere, vielfach auch noch lebende, Opfer. Nachdem sich die Schlange an diesen satt gegessen hat, teilt sie den Zaubern ein Erkenntnis ihres dämonischen Wissens mit, mit der sich die Mitglieder der Sekte auf neue Forschungen stürzen können, um den gegebenen Hinweis vollständig zu

ergründen und noch mehr Unheil über die Welt zu bringen. Die große Schlange ist eigentlich eine Dämonenart, die in der Dunklen Zeit in großer Zahl zu den Heerscharen der Angreifer gehörte. Warum sich die Bruderschaft gerade diese Wesen ausgesucht hat, um sie anzubeten, wissen sie selber nicht mehr – und es ist ihnen auch gleichgültig, weil die Anbetung ihren Zweck erfüllt. Da es im Gegensatz zu höheren Dämonen, die üblicherweise einzigartig sind, zahlreiche der Wesen gibt, erscheint bei den Opferzeremonien des Kultes immer eine andere dieser Kreaturen, was dafür sorgt, dass jede Gruppe des Kultes anderen Hinweisen und Forschungen nachgeht.

Die Bruderschaft ist in kleine Splittergruppen von maximal 50 Mitgliedern aufgeteilt, an deren Spitze ein Gruppenleiter steht. Dieser empfängt während der Manifestation der Schlange seine Anweisungen direkt von der erscheinenden Kreatur, weswegen diese auch nicht in Frage gestellt werden. Der Leiter bestimmt mit diesen Anweisungen, welche weiteren Forschungen unternommen werden sollen, wobei dieses sich oftmals daraus ergibt, welche Erkenntnis der Dämon preisgibt. Da bei jeder Gruppe ein anderes Wesen

erscheint, forscht auch jede Abteilung an unterschiedlichen Dingen.

Die einzelnen Gruppen haben untereinander einen regen Kontakt, um sich über die neuesten Forschungsergebnisse unterrichten zu können. Da dieser Kontakt vollständig auf magischem Wege abläuft, gibt es keine nachvollziehbaren Verbindungen zwischen den einzelnen Gruppen, falls einmal eine davon aufgedeckt werden sollte. Es gibt auch keinen einzelnen Führer der Sekte, mit dessen Tod sie sich auflösen würde. Alle Gruppenleiter sind eigenständige Führungspersonen, die bei ihrem Tod von anderen Mitgliedern ersetzt werden.

Normalerweise wirbt der Kult nicht aktiv neue Mitglieder an. Viele Magier, die Interesse an einem entsprechenden Forschungsbereich haben, stehen schon während ihrer Zeit vor der Aufdeckung und der daraus folgenden Verstoßung aus ihrer Magiergilde in Kontakt mit dem Zirkel. So ist es recht einfach für sie, danach ihren Platz in der Bruderschaft finden.



