

8. Das Buch Feuer

Götter und Kulte

Eins ist die Zahl des Anfangs, am Beginn der Welten war alles eins und Eins ist die Zahl des Endes, am Schluss der Welten wird alles wieder Eins sein.

Doch Vier ist die Zahl dazwischen, der ewige Kreislauf der acht Elemente.

Die Schar der Seelen ist unendlich, immer groß und wird nie erlöschen, war zu Anfang schon ewig.

Das Göttliche hat die Welt aus dem Gefüge von Anfang und Ende herausgerissen, Ursache folgt auf Folge folgt auf Ursache und führt zu einer neuen Folge.

Dieser große Kreis schließt sich in der Ewigkeit, es gibt nie wieder einen absoluten Anfang und im Ende nur mit dem Tode der unsterblichen Göttlichkeit.

- unbekannte Quelle

Für den Spielleiter: Die Macht der Götter

Inwiefern die Götter Ta'Rans existent sind und inwiefern sie in die Geschicke der Sterblichen eingreifen, überlassen wir dem Gespür der jeweiligen Runde. Es ist möglich, dass sich ihr Wirken in offensichtlichen Wundern manifestiert, was Geweihten und Priestern eine erschreckende Macht in die Hände gibt, sie aber auch recht schwierig spielbar macht. Eine andere Möglichkeit ist, dass die Macht von Geweihten und Gott größtenteils auf der Ehrfurcht und dem Glauben der Anhänger beruht und nicht direkt erspürbar ist: Hier ist der Priester zwar eine außerordentliche Respektsperson, der auch quasimagische Fähigkeiten zugesprochen werden (und die meisten Priester werden auch den Teufel tun, gegen derartige Gedanken vorzugehen), aber er kann nicht direkt seinen Gott beschwören oder anrufen, etwas in die Wege zu leiten (genausowenig, wie der Gott von selbst auf die Idee kommt, Wunder zu wirken). Meistens wird man sich wohl darauf einigen können, dass ein Eingreifen der Götter zwar möglich, aber extrem selten ist – auf diese Weise erhalten Priester zwar eine potentielle Macht, können jedoch den Willen ihrer Gottheit nicht direkt beeinflussen, sie eher „auf eine Möglichkeit hinweisen“. Dies wird wahrscheinlich auch der Ausgangspunkt, von dem die Redaktion von Mystic-Legends in Zukunft ausgeht.

Eines sollte man jedoch auf keinen Fall tun: Annehmen, dass die Götter nicht real existent, nur ein Hirngespinnst der gläubigen Masse und so machtlos sind. Dies entmystifiziert das komplette Setting und beraubt die Religionen ihrer Glaubwürdigkeit. Eher noch sollte man einfach davon ausgehen, dass nach dem Frevel der Rao'Ka die Götter oder Gottgeister oder andere Wesen, denen gottartige Macht zugesprochen wird, sich von der Welt abgewandt haben, um sie ihrem selbst heraufbeschworenem Schicksal zu überlassen.