

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

In den meisten Kulturen Ta'Rans nimmt die Religion keinen extrem hohen Stellenwert mehr ein, besonders bei den Menschen hat sich das Blatt so gewendet, dass die Leute mehr auf sich selbst als auf die Einhaltung und Ehrung religiöser Vorschriften bedacht sind. Dennoch können überall religiöse Fanatiker leben, die so brennend glauben, dass sie locker die Nachlässigkeit von zwanzig anderen Taranern aufwiegen.

Schon zu seinen Lebzeiten bekannte sich der größte Teil seines Volkes zum kaiserlichen Glauben und als sein Sohn Innus II dann den **ersten Innusschen Bannbrief 3790 v. GK** verfasste, der alle Anhänger heidnischer Religionen (die also an echte Götter glaubten und diese anders verehrten als es der Viererkult vorsah) zuerst als potentielle Gefahr und dann mit dem **zweiten Innusschen Bannbrief 3780 v. GK** schließlich sogar als Ketzer abstempelte, konvertierte der größte Teil seines Volkes zum Viererkult.

Der Rat der Tausend setzt sich ganz genau aus je 250 Vertretern der einzelnen Kirchen zusammen, die in Vier großen Blöcken im großen Kirchenrathaus sitzen und dort über religiöse Fragen debattieren - viele von ihnen sind staubige erzkonservative Theoretiker, doch besonders nach der Katastrophe wurden Rufe nach längst überfälligen Reformen laut, die die Bekämpfung der Daimon an oberste Stelle setzen sollen und die Lethargie des Kultes beenden wollen - außerdem fordern sie eine umfassende Missionierung des Ostens, der anscheinend immer weiter in die Fänge der Dämonenanbeter gerät.

Institutionen

Die wichtigsten Institutionen der Kirche sind ihre Gerichte, denn es steht jedem Gläubigen zu, einen anderen Gläubigen auf Basis des Kirchenrechtes, das noch auf den heiligen Kaiser Innus zurückgeht, zu verklagen. Natürlich gibt es auch weltliche Gerichte, die Fürsten oder Königen oder anderen Regierungen unterstehen und über deren Urteile sich die Kirche nicht stellen darf - allerdings gilt es ebenfalls als Frevel, ein einmal gefälltes Kirchenurteil vor einem weltlichen Urteil anzufechten (ohnehin darf ein kirchliches Gerichts Urteil niemals angefochten werden). Die Gerichte werden Konrathim genannt, jedem steht ein Priesterrichter vor, der für die Auslegung der umfangreichen Rechtsvorschriften zuständig ist. Üblicherweise tritt man im Konrathim ohne Rechtsvertretung auf, es werden dem Richter nur die Fälle und die Fakten geschildert, er hat das Recht, Fragen zu stellen und entscheidet dann aufgrund seines eigenen Gewissens - er schafft nicht unbedingt Recht wie die weltlichen Gerichte, sondern steht vielmehr für Gerechtigkeit. Wer also vor ein Kirchengengericht zieht, erweckt zumindest immer den Eindruck, er hätte mehr Interesse an der Gerechtigkeit als am Recht selber.

Neben den Gerichten gibt es überall Armenhäuser, Weisenhäuser und in fernen Ländern auch Missionshäuser, die gemeinnützige Zwecke verfolgen und keiner der 4 einzelnen Kirchen unterstehen, sondern meist von mehreren Kirchen (wenn auch nicht immer von allen vier) getragen werden.

Von den eigentlichen Korathim getrennt existieren noch die sogenannten Jäger, eine kirchliche Eingreiftruppe, die gegen Fälle von Ketzerei und Anbändelung mit Außenwelten vorgehen soll. Ihre Angehörigen bekleiden militärische Ränge und sind befugt, schwere Rüstungen und Waffen zu benutzen - meist treten sie in Halbplattenrüstungen auf, über denen sie die blau-roten Tücher des Jägerordens tragen. Den meisten Jägereinheiten gehören neben Priester auch Laien und sogar Magier an, da man auf alles gefasst sein möchte. Ihren ursprünglichen Sinn haben die Jäger übrigens weit überholt - sie gelten als Eliteeingreiftruppe, die sich nach der Katastrophe auf ihre Wurzeln besonnen hat und nun als heilige Schutzmacht gegen alles Böse unterwegs ist.

Ein weiterer Orden, der allerdings nicht einig ist sondern für viele Gebiete und alle großen 4 Kirchen getrennt existiert, ist der Skriptorenbund. Alle Skriptoren haben sich geschworen, Bericht abzulegen über ihre Zeit und aus der Vergangenheit zu lernen, um Herrschern und Priestern mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Erkennen kann man sie an der üblichen Haartracht - einem Topfschnitt, bei dem die Haare über der Stirn mit grüner Tünche gefärbt werden. Zudem tragen alle Skriptoren eine lederne Tasche, in der sie ihr Schreibwerkzeug sowie ihr persönliches Geschichtsbuch aufbewahren. Sie sehen sich als die Bewahrer der Geschichte und wollen dereinst, wenn ihnen die Vier ein Zeichen geben, die gesamte Weltgeschichte zusammentragen und interpretieren, um Hinweise auf das Wirken der vier Prinzipien zu finden.

Kirchliche Provinzen und Hierarchie

Der Viererkult ist in unterschiedliche Provinzen eingeteilt, in der die jeweiligen Kirchen freie Wahl der Gebiete haben: Wo die Kirchen des Erschaffers und Zerstörers in Norden, Osten und Westen teilen, hat der Bewahrerkult eine feinere Gliederung vorgenommen - er teilt Ta'Ran in 8 Bezirke: Pak'Sha, südliches und nördliches Dalatur, südliches und nördliches Syan, östliches und westliches Nodora sowie Mesaron (dass der Viererkult in den unterschiedlichen Bezirken ganz unterschiedliche Machtfaktoren darstellt, scheint dabei niemanden zu interessieren). Die Kirche des Chaos hat gar keine Provinzen und agiert ohnehin fast nur lokal durch einzelne Hohepriester (die zudem meist nicht von

den anderen Priestern zu unterscheiden sind).

In der Kirche von Erschaffer und Zerstörer steht jeder der Provinzen ein Kirchenmarschall vor, dem wiederum die Hohepriester der einzelnen „Zellen“ der Provinz unterstehen, während beim Bewahrerkult in jedem Bezirk ein sogenannter General den Hohepriestern (die wiederum den Titel des Hauptmannes oder der Hauptfrau tragen) vorsteht.

Unterhalb der Hohepriester ist allerdings die Aufteilung in Priester, die jeweils einem Tempel vorstehen und Geweihten, die entweder in einem Tempel mitarbeiten oder aber predigend übers Land ziehen, wieder gleich - einzig die Tatsache, dass die Bewahrerkirche ihren Militarismus bis ins Letzte Glied beibehält und ihre Priester Ritter und ihre Geweihten Wappenknecht nennt, fällt etwas aus dem Rahmen.

Der Göttliche Funken

Alle denkenden Wesen (und fast alle Tiere, die nicht direkt als unheilig und seelenlos gelten) haben vom Erschaffer bei ihrer Geburt einen göttlichen Funken erhalten, der in ihnen aufkeimt, eventuell unter dem Segen des Bewahrers Früchte trägt und dann eines Tages im Tod in den ewigen Kreislauf des Chaos wiedereintritt.

Dieser Göttliche Funken ist ein Teil reiner Göttlichkeit, eine Synthese der 4 großen Prinzipien, deren Zusammensetzung über den Charakter desjenigen bestimmen, der ihn in sich trägt. Nach dem Tode wird die Frucht dieses Samens, den die Götter in den fruchtbarsten Boden, in den Leib eines vernunftbegabten Wesen, gepflanzt haben, von ihnen geerntet und aufbewahrt. Die guten Frucht bringen, werden eines Tages wieder Teil eines neuen Samens werden und zurück in die eigene Welt (also hier Ta'Ran) geschickt, wo sie sich weiter entfalten können - üblicherweise wird auf diese Weise auch Vererbung erklärt, da bei der Fortpflanzung immer ein Teil des Samens der Götter mit auf die Nachkommen übertragen wird.

Die Rolle der Gläubigen

Die Gläubigen haben größtenteils Selbstbestimmungsrecht - zwar haben die Gottheiten jedem Wesen eine Funktion in einem großen Plan zugedacht, für dessen Erfüllung er persönlich sich am besten eignet, aber im großen und ganzen halten die Innusisten Abstand von Determinationsgedanken und schreiben es der Verantwortung der Gläubigen zu, ihre Berufung zu erkennen und zu erfüllen.

Man erwartet von einem guten Gläubigen, dass er jeden Morgen direkt nach dem Aufstehen eine halbe Stunde lang meditiert oder ins Gebet versinkt. Über den genauen Inhalt herrscht Ansichtenfreiheit, manche nennen es Beten und sprechen direkt zu ihren Göttern, andere meinen Meditation und versinken sich einfach in sich selbst und überdenken ihr eigenes Handeln, wieder andere mischen beides und reflektieren im Gebet.

Die Rolle der Priester

Als Fürsprecher für die Gläubigen bitten die Priester die göttlichen Wesen (oder Prinzipien) um Gnade und Unterstützung im Reich der Lebenden, für Nachsicht beim Richten der Toten und für Aufklärung religiöser Fragen. Sie sehen sich als spirituelle Führer und Lehrmeister, sollen den Gläubigen einen Halt in der Welt geben und sie mit Rat und tat unterstützen. Die Kirchen haben es sich zur Aufgabe gemacht, nicht für ihre Prinzipien, sondern direkt für die Gläubigen zu handeln - wenn göttlicher Wille das Wohl der Anhänger der Kirchen gefährden würde, würden die Priester intervenieren und versuchen, so viel wie möglich Schaden abzuhalten anstatt das göttliche Prinzip mit einer vorantreibenden Handlung noch zu verstärken. Die Vier, so ist man der Ansicht, wüssten sich schon zu helfen, die Gläubigen dagegen benötigen die

Auch, wenn hier die meiste Zeit in der männlichen Form von den Priestern gesprochen wird, soll dies natürlich keineswegs

Oftmals kann man beobachten, dass sich um florierende Klöster kleine Dörfer bilden, die zum Erhalt und Wachstum der Anlage beitragen, so dass man absehen kann, dass bald die ersten Stäte entstehen werden, der Zentrum nicht aus einer Wehrburg oder einem Palast sondern aus einem gewaltigen Viererkult-Kloster besteht. Gerade die Klöster werde oftmals an Orten gegründet, an denen die Kirche über sie maximalen

Die Kirche des Neuen Lebens

Die Kirche, die sich aus der meisten Politik heraushält und einfach ihr Ding macht: Dieser Kirche geht es um den Aspekt der Kunst, der Schöpfung und des neugeborenen Lebens, oftmals wird hier auch die jungfräuliche Natur mitgenannt. Ein Leitspruch der Kirche ist: „Alles ist schön.“ – dies gilt aus dem Grunde, da sich kein noch so weiser Mensch anmaßen könnte, zu erklären, was wahre Schönheit wirklich ist, denn nur der Gott in seiner großen Weisheit und Kreativität hat es vollbracht, echte Schönheit nach Ta’Ran zu schicken. Und da alles neue irgendwie auch vom Erschaffer kommt, ist eben alles neue (und da wiederum alles irgendwann einmal neu war, eben generell alles) einfach schön.

Verkünderinnen der Jugend

Die Priesterinnen des Erschaffers sind oft nackt, und wenn überhaupt nur mit leichter Kleidung verhüllt, um die Natürlichkeit ihres Seins zu zeigen und die Anhänger der Kirche an ihrer Schönheit teilhaben zu lassen. Natürlich gibt es auch Gegenden, in denen aufgrund bestimmter klimatischer Voraussetzungen die Kleidung nicht immer so freizügig ausfällt, aber im Allgemeinen scheinen die Priesterinnen sehr zäh und recht kälteunempfindlich zu sein. Besonderes Symbol ist hierbei immer ein Stirnreif, den an der Vorder- und Hinterseite ein stilisiertes gezacktes Blatt aus Silber (bei Hohepriesterinnen aus Gold und bei Mönchen aus Kupfer) zielt sowie eine schmucklose Brosche in Form einer Getreideähre.

Die echten Anhänger - allen voran natürlich die Geistlichen - dürfen nicht töten (auch nicht in Notwehrsituationen) oder auch nur Gewalt anwenden und es gilt als einer der höchsten Erzfrevel, Mord an einer Priesterin des Erschaffers zu begehen. Die Priesterinnen verstehen sich oftmals Heilerin, Hebamme, Künstlerin, Handwerkerin oder auch Feldarbeiterin oder eine bunte Mischung aus verschiedenen der vorher genannten Dinge – alles schöpferische Berufe oder Berufe, die mit dem Leben zu tun haben.

Das hier nur von Priesterinnen die Rede ist, hat folgende Bewandnis: Zwar gibt es Klöster des erschaffenden Prinzips in denen natürlich nur Mönche ihren Dienst tun, aber die Rolle der Geweihten ist allein Frauen vorbehalten - den Klöstern steht also auch eine Frau vor. Da es keinem weiblichen Wesen erlaubt ist, als Mönch in ein Kloster für eine Ausbildung aufgenommen zu werden, werden zukünftige Geweihte in den Tempeln von einer erfahrenen Priesterin unterrichtet und auf ihr hohes Amt vorbereitet.

Wichtige Rituale

Der Übergang vom ewigen Chaos ins neue Leben ist der zentrale Aspekt der Erschafferkirche - das wichtigste Ritual, das abgehalten werden kann, ist die **Geburt eines Kindes**. Frauen nehmen generell als Fruchtbarkeitssymbol einen besondern Status innerhalb der Kirche ein. Wenn eine Niederkunft ansteht, wird die werdende Mutter in den Tempel gebracht, wo ihr von der Priesterin zur Hand gegangen wird. Ebenso eine wichtige Rolle spielt das **Erntefest**, bei dem im Tempel der zwanzigste Teil eines jeden Ernteertrages aufgetragen und symbolisch geopfert aber zum größten Teil unter die Armen verteilt wird.

Da dem Erschaffer von den Priestern auch eine gewisse Macht über das Wetter eingeräumt wird, gibt es auch zu unterschiedlichen Zeiten (entweder wenn Dürren oder Flutkatastrophen anstehen oder wenn sich das Wetter als besonders günstig erwiesen hat) Rituale, bei denen sich die Gläubigen im Tempel versammeln, um mit der Priesterin eine **Wetterbitte** oder einen **Wetterdank** abzuhalten.

Bauten der Schöpfung

Die Tempel dieser Kirche stehen inmitten großer Gärten, in denen Blumen in allen Farben leuchten. Die Gebäude an sich sind sehr organisch gebaut, überall tauchen runde Formen auf („Rund ist schön.“). Sie sind sehr farbenprächtig, ohne dabei schrill zu wirken. Das Innere ist ebenfalls schön bunt und durch eine Vielzahl von Fenstern auch sehr hell. Im Inneren dieser Tempel entstand auch die Grundlage der heutigen Glaubensform: Die Philosophie über die Entstehung der Welt Ta'ran. Da es im Allgemeinen verboten ist, die „Gottheit“ zu personifizieren, ist es nur bei den Hagisch üblich, Standbilder der Horschija aufzustellen. In den anderen Kulturen sind die Wände mit Malereien oder fröhlich gefärbten Tüchern geschmückt. Im Eingangsbereich eines jeden Tempels befindet sich ein kleines Wasserbecken, in dem man seine Füße vom Staub des normalen beschwerlichen Lebens reinigen kann - man darf den Innenraum nur mit nackten Füßen betreten.

Orden und Insititutionen

Im Dienste der ewigwunden Tempel stehen die „Hüter“: Tempelgardisten mit einfachen Stäben und Schleudern, also ohne besonders kriegerisch anmutende Waffen. Dennoch sind sie von der Tugend entbunden, keine tödliche Gewalt einsetzen zu dürfen, wenn es darum geht, das Wohl eines Priesters oder den Tempel zu verteidigen. Eine jahrelange Ausbildung macht sie zu absoluten Spezialisten an diesen Waffen, die ohne Zweifel in der Lage sind, mit einem gezielten Schlag ein Leben in die Hände des dritten Prinzips - in die Hände des Todes - zu legen. Da sie sich aufgrund ihrer Ausrüstung, die eine gewisse Beweglichkeit notwendig macht, nicht schwer rüsten können, sind sie außerdem Meister im waffenlosen Kampf und im Ausweichen. Ihre Tracht ist eine sehr knappe, eng anliegende Kombination in den Farben ihrer Kirche: Ein grüner Wams, ein hellbrauner Streifenschurz und bis zu den Kniekehlen geschnürte leichte Halbstiefel.

Ebenfalls stellt die Kirche des ersten Prinzips den **Orden vom weißen Stein**, einer Heilerorganisation, die neben normalen Siechen auch Geistesranke und Alte pflegen, denn „Der Erschaffer wirft das erst Erschaffene auch nicht fort, sondern wartet bis seine Zeit gekommen ist“. Die Hospitler des weien Steines findet man in vielen groeren Stdten und in fast jeder groeren Siedlung kann man zumindest auf ein oder zwei Schwestern oder Brder hoffen, die Verletzte oder Ranke pflegen und auch gewisse Seelsorgerische Aufgaben ubernehmen. Man erkennt die Angehorigen des Ordens an den weien Togen und den kahlen Schdeln (generell ist es Pflicht, einmal in der Woche smtliche Korperhaare zu entfernen).

Die Anhänger des Erschaffers

Der größte Teil der direkten Anhänger, die sich explizit zum Erschaffer (oder bei den Hagisch zur Erschafferin) bekennen, besteht aus dem einfachen Volk – Bauern, Handwerker, aber zu einem gewissen Prozentsatz verehren auch kreative Köpfe wie Musiker und Bildhauer den Erschaffer als Sender schöner Inspirationen. Aus diesem Grunde ist die Verehrung des ersten Prinzips recht weit verbreitet und besonders in ländlichen Gegenden sehr einflussreich.

Levo - Halbgöttin des ersten Prinzips

Es gibt eine Tochter des Erschaffers, Levo. Sie soll er angeblich mit einer Elfe „gezeugt“ und nach ihrem Wunsch als Halbgötin der Natur, des Waldes und der Quellen eingesetzt haben. Die Besonderheit an ihr ist, dass sie im Gegensatz zum Erschaffer an sich auch körperliche Präsenz annimmt und heilend und anleitet unter den Menschen wandelt. Levo wird personifiziert als hauchzarte blashäutige ewigjunge wunderschöne Frau in grünem ausgefransten Blätterkleid verehrt.

Die Kirche des Bewahrers

Diese Kirche ist das Schutzschild der Gläubigen: Sie steht dafür ein, den Status quo zu erhalten und ein ewiges Gleichgewicht zwischen Leben und Tod und vor allem einfach einen Gegenpol zum ewigen Chaos zu bilden. Das, was der das erste Prinzip in voller Schönheit erschaffen hat, soll nun vom zweiten Prinzip solange vor dem Sturz ins Chaos bewahrt werden, bis es an der Zeit ist, ins dritte Prinzip - den Tod, die Schwelle zwischen Ordnung und Chaos zu treten.

Aber die Bewahrerorden sehen sich nicht nur als Hüter des Lebens und der Ordnung, sondern sie bewahren auch Wissen auf - trotz des Verbotes jeglicher Lesetätigkeit durch die Magier, allerdings sehen diese die Bücher lieber in den Händen der Kirche, die sie noch kontrollieren können, als in den Händen des Pöbels. Aus diesem Grunde erhielt der Viererkult, angestachelt von der Kriche des Bewahrers, die Lese- und Bücherkonzession. So kommt es, dass bisweilen manche Magier verbotene Bücher sogar in den Tempelbibliotheken abgeben, um sie vor der Vernichtung durch den Magierkonzil zu bewahren.

Unerschütterliche Bastion - Priesterschaft

Die Priester tragen stets eine schwere Rüstung, einen gehärteten Schild und Speer oder Schwert. Alle diese Gegenstände sind mit blauen und orangenen Viererkuksymbolen oder Banden versehen, um die religiöse Zugehörigkeit dieser streitbaren Geistlichen zu verdeutlichen.

Bereits vor der Katastrophe waren sie so gerüstet, auch wenn man sich vorstellen kann, dass ihre Ausstattung damals eher symbolischen Charakter hatte. Auf diese Weise soll einfach klaggestellt werden, dass die Geweihten des zweiten Prinzips auch zu handfesten Taten bereit sind, um die Ordnung zu erhalten - was genau diese Ordnung darstellt, was also beschützenswert ist, wird immer dann entschieden, wenn einfach eine Sache in Gefahr ist - oftmals haben die Priester sehr direkte Eingebungen und Vorgaben durch die Kirche.

Sie sehen sich als Verteidiger und stellen mit ihrer Kirche oftmals einen Teil der Armee des jeweiligen Landes – allerdings untersteht dieser Teil rechtlich noch immer der Kirche des zweiten Prinzips und darf nicht zu offensiven oder taktischen Zwecken eingesetzt werden, sondern nur zum Schutze des Lebens der Bevölkerung. Die Armee besteht aus schwerem Fußvolk, leichten Plänklern und Pikenieren.

Wichtige Rituale

Man kann es sich, wenn man das Bild ihrer Priester vor Augen hat, kaum vorstellen, doch ist dieser Teil des Kultes dafür verantwortlich, den **Bund der Ehe** zu vollziehen und über seine Einhaltung zu wachen - je nach Gegend unterschiedlich streng. Dabei versprechen sich die Partner ewige Unzertrennlichkeit und bitten den Priester um seinen schützenden Segen.

Außerdem werden in diesem Kultviertel die **Volljährigkeitsriten** vollzogen, bei denen die Kinder im Alter von 12 bis 18 Jahren - auch dies ist je nach Gegend sehr unterschiedlich, mitunter wird es sogar der jeweiligen Familie überlassen, das rechte Initiationsalter zu bestimmen.

Ewige Festungen

Tempel des Bewahrers sind fast immer festungsartig strukturiert, häufig mit Zinnen und einem dickem Turm versehen, der in Zeiten der Gefahr sogar als Schutz für Gläubige dienen kann. Im Inneren sind die Wände mit Schilden und Goldmünzen verziert, es herrscht ruhige, kühle Luft und meist eine angenehme Stille. Die Gottesdienste in diesen Tempeln sind immer etwas besonderes - wenn der

Priester in strahlender Rüstung von der Ordnung und der Ruhe aller Dinge predigt. In den Gebetshäusern darf nicht gezaubert werden - manche sind sogar derartig antimagisch geweiht, dass dort jeder noch so kleine und einfache Zauber misslingt.

Orden und Institutionen

Hauptsächlich dieser Kirche gehört der **Orden vom blauen Schild** an - besser bekannt als der Orden der Paladine, der bei den Ausführungen zu den Hagisch bereits ausführlicher behandelt wurde.

Ein weiterer Orden ist der **Bund der bewahrenden Skriptoren**, die sich um gefährliche Bücher und ketzerische Schriften kümmern, auswerten und darüber befinden, welche wirklich derartig frevlerisch sind, dass sie der Vernichtung durch die Magier preisgegeben werden sollen. Meist werden aber selbst von derartigen Exemplaren mindestens ein Exemplar für die Nachwelt aufgehoben, falls sich die Zeit als reif für solche Werke erweisen sollte.

Da es in dieser Kirche auch besonders um Wissen geht, hat sich der **Drachenorden oder Bund der sammelnden Skriptoren** gebildet mit einer Anspielung auf das fbelhafte Gedächtnis und umfassende Wissen der geschuppten Riesen sammeln die blaugewandeten Gelehrten alles neue, forschen und erkunden und werten schließlich Experimente und Expeditionen hinter dicken Klostermauern aus.

Gefolgsleute

Im Gefolge dieser Kirche sind oft Unterdrückte, Leibeigene und Sklaven, die sich den Schutz des Gottes sichern wollen, doch auch einige Soldaten haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Idealen der Kirche zu dienen und nach ihnen zu leben, so dass sie in einem Angriffskrieg den Dienst an der Waffe verweigern würden. Außerdem zu den Gläubigen gehören – man mag es kaum glauben – Mitglieder der Regierung und Angehörige der oberen Schichten: Sie sehen im Bewahrer die Garantie für die Weltordnung, in der sie ganz oben stehen und Macht genießen können.

Die Kirche des Bewahrers ist zwar weniger weit verbreitet als die Erschafferreligion, jedoch ist sie durch die Angehörigen in Militär, Intelligenzia und Oberschicht sehr mächtig und reich.

Göttliche Frucht

Halbgötter gibt es in dieser Religion gleich zwei: Zum einen gibt es die Begründerin der Paladine, **Maikera**, die die Tochter des Bewahrers und einer wilden Amazonenkönigin aus dem Osten sein soll. Was sie nach Pak'Sha zu den Hagisch verschlug, weiß allerdings niemand zu berichten. Durch eine göttliche Eingebung erlaubte sie nur Männern den Dienst bei den Paladinen und schuf somit einen schützenden Gegenpol zu den Amazonen, den östlichen Kriegsweibern, die damals noch herrschsüchtig und grausam waren. Ein anderer Name für Maikera ist „die göttliche Schildmaid“, die Schutzpatronin aller ehrlichen Kämpen. Da sie trotz ihrer Treue zum Bewahrer noch immer den Ruf hatte, ein eigensinniges Weibsstück gewesen zu sein, passt auch ihr Symbol, ein wildes stets weiblichen Raubtier (nach Region verschieden) sehr gut in die Vorstellung der kratzbürstigen Halbgöttin.

Der Sohn des Bewahrers, den er in einer sternlosen Nacht mit dem Mond gezeugt haben soll, wurde der erste Kaiser der Menschen, er rief das Zeitalter der göttlichen Ordnung aus und regierte die Menschen angeblich mehr als 300 Jahre voller weiser Lenkung - Aufzeichnungen oder echte Fakten existieren aus dieser nicht einmal datierten Zeit freilich nicht. Sein Name ist **Axum**, sein Symbol der Phönix und angeblich wurde er nach seinem Tode vom Bewahrer als Hüter der Sonnenglut bestimmt. Und wirklich: Seit seiner Regentschaft gab es keinen einzigen Tag, an dem die Sonne nicht aufging.

Die Kirche des ewigen Flusses der Veränderung

Da es sich bei diesem Prinzip eindeutig um ein nichtstrukturiertes System handelt, kann man es schlecht gliedern. Außerdem ist im Chaos deutlich weniger festgeschrieben, so dass dieser Teil sich ständig im Wandel befindet und eben im besten Sinne des Wortes „chaotisch“ agiert. Es gibt zwar eine Priesterschaft, doch freidenkerische Köpfe sind so weit verbreitet wie die Kirche selber und wenn man zehn Priestern eine Frage zu ihrem Glauben stellt, erhält man womöglich elf Antworten.

Die Bezeichnung „Kirche“ des Chaos an sich ist eigentlich schon falsch, denn diese Glaubensrichtung unterhält keine festen, öffentlichen Gotteshäuser. Sie wird von Wanderpriestern verbreitet, die meist in bunten Gewändern durch die Welt ziehen und die Größe und Herrlichkeit ihrer Gottheit preisen.

Jeder Prister wird von „Wächtern“ begleitet – meist bis zu fünf Gläubigen, die ihn mit improvisierten Waffen wie Stäben und stumpfen Hieb Waffen gegen Übergriffe schützen. Angeblich ist es die Pflicht eines jeden echten Viererkultanhängers, einmal im Leben für ein paar Wochen einem Priester des Chaos zu folgen, von ihm zu lernen und ihn im Gegenzug zu beschützen.

Rituelle Handlungen werden von den Priestern meist improvisiert und folgen nur einer groben Richtlinie: Möglichst laut, schrill und bunt sollten sie sein. Ansonsten kann man sich sicher sein, dass keine starren Handlungsabläufe integriert werden oder auch nur den Hauch einer Chance haben, sich innerhalb dieses Prinzips durchzusetzen.

Die Kirche ist in drei geringere Prinzipien eingeteilt: Hure, Dieb und Wasserträger. Die Hure steht hierbei für den Aspekt der „freien, ungebundenen Liebe“: Vorehelicher Verkehr, Frmedgehen und alles was damit zu tun hat, wird von dieser Kirche gutgeheißen und propagiert. Der Dieb steht für die dunkle und gierige Seite eines jeden Menschen, sei es nun ein reicher Händler, der immer mehr will oder ein einfacher Taschendieb, der sich durch das Verbrechen ernähren muss. Der Wasserträger steht für das Wasser direkt, denn kaum ein anderes Element ist dem Chaos näher: Mal fließt es zäh und träge dahin, mal schwillt ein kleiner Bach zum reißenden, schäumenden und gurgelnden Strom an. Wasser kann als Regen oder Schnee vom Himmel fallen und ist auch in der Lage, zwischen diesen Gestalten, und der dritten, dem Dampf, zu wechseln, so oft es will. Besonders dieser Aspekt ist den Anhängern dieser Kirche wichtig; Sie lassen sich nicht ohne weiteres in fertige Formen pressen, sie tun nicht das, was von ihnen erwartet wird und sie gehen notfalls auch mit dem Kopf durch die Wand, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Mörder allerdings zählen nicht zur Kirche des Chaos – körperlicher Schaden darf niemandem zugefügt werden und auch Diebstahl wird nicht unbedingt als Verbrechen angesehen – der Dieb verteilt ohnehin nur die Gaben der Welt ein wenig um.

Die eigentliche Kirche des Chaos wirkt allerdings dort, wo die meisten sie nicht sehen können: Im Verborgenen zieht die Organisation ihre Fäden und lenkt und steuert die Geschicke viele Leute, die ihr angehören. Sie ist ungemein finanzkräftig und unterhält in fast jeder Stadt eine kleine Mission, an der sich „rechtschaffende“ Diebe, Händler und Huren beteiligen.

Der einzige Tempel des Chaos ist von außen auf keinen Fall als solcher erkennbar: Es handelt sich um einen riesigen, sehr dünnen Turm mit extrem vielen Fenstern, er misst angeblich mehr als 250 Schritte, doch nachmessen konnte dies noch keiner, denn der Turm „wandert“ - jede Woche verändert er

aufs Neue seinen Standort, ohne einem festen Schema nachzugehen – eben ganz einfach chaotisch. Zutritt in das Gebäude haben nur Geweihte oder zukünftige Geweihte, die das Chaos noch nicht berufen hat.

Ein Sohn des Chaos, den eine Menschenfrau gebar, ist der Halbgott der Diebe: **Cethan**. Sein Symbol ist die Katze. Er wird auch weitaus öfter angebetet als das Chaos direkt, denn er als Dieb verteilt die Gaben so, dass die Ärmern etwas vom Kuchen der Reichen abbekommen. Allerdings unternehmen die Jünger Cethans ihre Streifzüge (ob nun Einbruch oder Taschendiebstahl, sei nun dahingestellt) auch mit einem gewissen sportlichen Ehrgeiz: Sie würden nie einen Wehrlosen ausrauben oder von Personen stehlen, die noch weniger besitzen als sie selber (dadurch kann es für erfolgreiche Diebe durchaus schwer werden, neue Opfer ausfindig zu machen).

Roglima-Kult: Der Glaube der Zwerge

Eine der größten Religionen auf Ta'Ra'n überhaupt ist mit Sicherheit der Glaube an Roglima, dem sich alle Zwerge, einmal von den Dunhag abgesehen, verpflichtet fühlen, und der auf fast allen Kontinenten gleich abgehalten wird.

Schöpferin der Welt

Es war einmal eine Zwergin namens Roglima, sie war allein und durchwanderte den Raum.

Eines Tages kam sie an eine Stelle neben einem wärmenden Fleck und ließ sich an dem schönen Ort nieder.

Sie nahm die Luft, presste sie mit ihrer unbeschreiblichen Kraft zusammen und formte eine Kugel.

Die Kugel wurde immer grösser und sie nahm immer mehr Luft, und die Kugel hatte nun den Namen Ta'Ran.

Sie befand ihre Welt als langweilig, begann aus der Ebene die Erde zu nehmen und formte daraus Hügel, dabei hinterließ sie Teiche. Sie schwitzte etwas.

Das war ihr aber noch zu wenig, darum nahm sie etwas mehr aus den Ebenen und Formte daraus Granitgebirge, und dabei lief ihr der Schweiß schon stärker. Aus den Löchern wurden Seen.

Aber ihr war es noch nicht edel genug, so nahm sie noch mehr Erde, und formte daraus Eisen-, Kohle-, Quarz-, und Edelsteingebirge und vieles mehr, je nachdem wie gerade ihre Laune war, und hinterließ dabei die Meere.

Sie schwitzte zum Schluss so stark, dass der Schweiß schon in Bächen und Flüssen bergab lief, und sich in den Seen und Meeren sammelte.

Und so kam es, dass die Zwergin, nachdem sie die Welt geschmiedet hat, sich zur Ruhe legte. Während sie schlief begannen einige Tropfen bergan zu fließen, und sie waren so starrköpfig, das sie selbst auf die Zwergin krochen.

Sie erwachte wieder und war über diese Störung so erbost, dass sie die Tropfen nahm und zusammen presste:" Ich werde euch als Spitze meiner Berge einsetzen"sprach sie, und drückte bis sie eine feste Form hatten.

Aus dem Schweiß, den sie bei der Arbeit vergossen hatte und aus dem Metall und der Erde, die sie geformt hatte, wuchsen die ersten Zwerge und sie sahen ihre Schöpferin und beteten sie an und schrieben ihr zu Ehren große Bücher und hingen an ihren Lippen zu hören, was sie ihnen verkünden wollte.

Aber sie war zu erschöpft um ihr Werk zu ende zu bringen: 'Seht ihr habt mich erschöpft, ich will mich wieder hinlegen, und wenn ich erneut erwache so werde ich diejenigen strafen, die mich gestört hatten und diejenigen belohnen die mich mit schönen Dingen unterhalten'.

Und sie legte sich auf den höchsten der Berge, der als einziger von den Zwergen unberührt blieb.

Diese Form der Schöpfungsgeschichte, die man auch heute noch gern den zwergischen Kindern erzählt, ist die Grundlage der gesamten zwergischen Religion. Roglima als Schöpferin wird eines Tages wieder erwachen und dann wird irgendjemand Rechenschaft ablegen müssen über die Taten der Sterblichen.

Noch gibt es keine eindeutigen Zeichen von ihrer Wiederankunft, doch sind schon immer Stimmen unter den Priestern gewesen, die ihre baldige Rückkehr voraussagten und herbeiflöhnten.

Diener der Schöpferin

Roglimas Priesterschaft ist ausschließlich weiblich – kein einziger zwergischer Mann hat bisher die Weihen eines Roglima-Priesters empfangen oder auch nur die inneren Kammern der Tempel betreten dürfen, die nur den Geweihten vorbehalten sind.

Wegen der schwierigen Aufnahmeprüfungen in den Kult, der neben Philosophie und Rechtskunde, die eine zentrale Stellung im Leben der Geweihten einnehmen, auch profunde Kenntnisse in einer handwerklichen Tätigkeit und das Überschreiben sämtlicher Besitztümer an den Muttertempel erfordert, besitzen die Priesterinnen ein großes Ansehen in der Bevölkerung. Dieses Ansehen gründet sich aber auch darauf, dass die Priesterinnen auch im weltlichen Leben der Zwerge ein gewaltige Rolle spielen. Sie sind Richterinnen und Diplomatinnen und stehen in allen Belangen des Lebens für das Volk Roglimas, also für die Zwerge ein.

Das Handwerk, dass sie ausüben, stellen sie vollkommen in den Dienst der Tempel und nutzen es, um diese zu verschönern und in Stand zu halten. Die übrige Ausbildung beruht auf der Aufgabe, immer ein offenes Ohr und einen helfenden Rat für das gemeine Volk parat zu haben.

Da vor Roglima alle Zwerge gleichgestellt sein sollen, macht die Priesterschaft keine Unterschiede, wen sie aufnimmt – man muss keine einflussreichen Verwandten haben und auch keine gewaltigen Schätze angehäuft haben, vielmehr geht es darum, dass sich die künftige Priesterin vollkommen ihrem Leben im Dienste der Schöpferin hingeben möchte.

Während die gesamte zwergische Gesellschaft darauf bedacht ist, das Edikt von Targash peinlich genau einzuhalten, dürfen Priesterinnen weiterhin lesen und schreiben, um die Chroniken weiterzuführen und um ihre Urteile und philosophischen oder religiösen Erkenntnisse für die Nachwelt aufzuhalten.

Die Wiederankunft ?

Die Legende um das neuerliche Erscheinen Roglimas hat die Kirche beinahe gespalten – auf Dalatur tauchte einige Jahrzehnte nach dem Zerfall der großen Reiche urplötzlich eine junge Zwergenfrau auf, die schnell Anhänger um sich scharen konnte und propagierte, sie wäre die Erlöserin, sie wäre die reinkarnierte Roglima, die ihr Volk dazu sammelt, es in ein neues Leben zu führen.

Obwohl eine ganze Reihe von Tempeln sich gegen die scheinbare Wiederankunft stellten und erst Beweise der Göttlichkeit dieser Roglîma forderten, konnte sie schon bald deutliche Machtgewinne für sich verbuchen. In einem Anfall von Größenwahn forderte sie schließlich ihre Gefolgsleute auf, ihr zu folgen und sich umzubringen, um unter Berufung auf den starken Glauben an ein besseres Jenseits, der bei den Zwergen üblich ist, im Leben nach dem Tod eine Belohnung zu erfahren.

Nur wenige ließen sich überzeugen. In einem Akt der Selbstüberschätzung - offenbar glaubte die Frau, die mit ihrem plötzlichen Ruhm nur schlecht umgehen konnte und ihre nächtlichen Alpträume in Rauschkräutern zu ersticken suchte, tatsächlich an ihre Göttlichkeit – wollte sie durch ihren Tod den Beweis antreten, nachdem sie sich mit Öl übergossen und angezündet hatte, schrie sie ihren entsetzten Anhängern zu, es ihr gleichzusetzen. Einige folgten ihr in den Flammentod, der größte Teil jedoch wandte sich enttäuscht ab.

Noch heute gibt es eine ganze Reihe von Leuten, die behaupten, sie wäre doch die wahre Schöpferin gewesen und verdiene Verehrung und Gebete. Allerdings ist diese Strömung bei weitem nicht mehr so mächtig wie einst, als die junge ansonsten namenlose und niemandem bekannte Frau mit ihren Ansprüchen und Verheißungen von einer besseren Welt Tausende in ihren Bann schlagen konnte.

Mit ihrer Arbeit zufrieden und müde, aber über die Taten der Sterblichen (vor allem natürlich die der Orks, die ihnen am besten geraten waren) beschlossen die vier Alten, Stellvertreter und Beobachter einzusetzen, die für die Orks verantwortlich sein und ihr Schicksal lenken sollten. Also nahm Graak, der Erschaffer, der jüngste der vier, etwas von seinem eigenen, immer nachwachsenden Körper und formte ihn zu vier Nachkommen, die heute als phykrische Götter bekannt sind, da in ihnen die weltlicheren Prinzipien vertreten sind. Sie können die Sterblichen und ihre Wege besser verstehen als die vier Alten, die immer vor allem das große Ganze sehen.

Dass man sein ganzes Leben einem Gott widmet, scheint schon Verehrung genug, aber mitunter gibt es extreme Fälle, in denen ein Ork praktisch jeden Tag seine Ängste und Sorgen, seine Hoffnungen und Bitten im Gebet den Göttern vorträgt. Sie nehmen eine absolut zentrale Rolle im Leben der Gläubigen ein. So kommt es, dass rituelle Handlungen, an denen das Volk teilnehmen soll (und die praktisch fast wöchentlich vorkommen können) absolute Pflichtveranstaltungen sind, bei deren Fernbleiben man sein gesellschaftliches Gesicht einbüßen würde.

Durchaus üblich ist auch das Versprechen einer reichen Opfergabe bei Eintreten einer gewünschten Situation (Sieg in einer Schlacht, Eroberung einer gewünschten Frau, das Gelingen einer schwierigen Arbeit). Dabei werden aber mitunter überschwängliche Gelöbnisse ausgesprochen, die dann nicht komplett eingehalten werden oder bei sehr frommen Orks das restliche Leben in Anspruch nehmen (das egenhändige Errichten eines Tempels zum Beispiel).

Ein großer Teil der religiösen Macht der Priester (bei den Gradrechi) und Priesterschamanen (z.B. bei den Turakar) gründet sich darauf, dass sie das Wissen um das Mekroth und die Geisterwelt Takfar sowie den Zusammenhang zwischen Diesseits und Jenseits und Diesseits und den parallelen Welten (unter denen Takfar die sicherlich prominenteste ist) wahren. Sie hüten ebenfalls einen Schatz von alten Schriftrollen- und Büchern (mittlerweile zumindest bei den Gradrechi) aus gepressten Pflanzen, Insektenpanzern, Leder, Täfelchen aus gebranntem Ton oder fein gehämmerten Metallen (die so legiert sind, dass sie nicht oder nur sehr langsam erodieren), der das gesamte Geschichtswissen der Orks bedeutet und mittlerweile auch etliches verschollenes Wissen beinhaltet. Diese Dokumente sind in Bücher- und Schriftrollenhorten in Höhlen, alten Gewölben und verscharrten Truhen konserviert, sodass ein orkischer Priester niemals Zugriff auf das gesamte Wissen seines Volkes hat, sondern es erst in den „Archiven“ suchen muss. Trotzdem ist dies eine Schatzkammer unaussprechlicher vor allem geschichtlicher Daten und Fakten.

Priester erhalten durch einen persönlichen Lehrmeister eine jahrelange Ausbildung, die nicht nur das religiöse Wissen, sondern auch eine enorme soziale Kompetenz vermittelt – ein Priester soll die Massen spüren und ihren Willen interpretieren und geschickt lenken können.

Gerne hüllen sich die Priester in eine mystische Aura, schweigen tagelang, um dann die Deutung ihrer Visionen lautstark und mit getragener Stimme zu verkünden. Das Nutzen halluzinogener Kräuter, um in Mekroth und die Parallelwelten abzutauchen, um Visionen der Götter zu erfahren und um den Geist für Magie fähig zu machen, tut ein seines: Spätfolgen wie Verwirrtheit, Rückfälle in Halluzinationen und eine latente Sucht sind bei ihnen weit verbreitet und haben durchaus einen nicht zu vernachlässigenden Einfluss auf Gemüt und Wesen der Priesterschaft der Orks.

Normalerweise kennen die Orks keine Tempelbauten. Philosophisch ausgedrückt bedeutet dies, dass die Orks davon ausgehen, dass der Geist eines jeden Gläubigen den Göttern Tempel genug ist. Aus diesem Grunde werden alle religiösen Rituale, Feste, Opferungen etc. im Freien ausgeführt, sobald daran mehr Personen als nur der Priester selbst beteiligt sind. Die Hütte des Priesters ist geheim und für alle Personen außerhalb der Priesterkaste absolut tabu (es gilt als ein Grund für einen wirklich derben priesterlichen Verweis, verbunden mit weltlichen Strafen und eventueller Ächtung durch den Stamm, wenn man die Wohnung des Priesters, die als Schnittstelle zwischen den verschiedenen Welten interpretiert wird, betritt).

Bei den Orks, die nach Westen abgewandert sind, fand eine Sprachverschiebung statt, der auch die Namen der Götter zum Opfer gefallen sind. Im Gradrechi-Spæk klingen alle Gottheiten zwar so ähnlich aber eben doch anders als die der östlichen Stämme.

Außerdem sind bei der Emigration nach Pak'Sha offenbar vier der acht Götter in der alten Heimat zurückgelassen worden: Nur der phyrische Teil des Achtergespanns, die vier elementaren Götter für Feuer, Wasser, Luft und Erde sind den Gläubigen erhalten geblieben. Von den ohnehin nur schwer fassbaren und erklärbaren Göttern im Hintergrund, die zwar im originalen Glauben praktisch das „Große Ganze“ bilden, aber sehr mystisch und nicht erfahrbar bleiben müssen, haben sich zuerst die Priester und infolge dessen auch die restlichen Orks losgesagt. Offenbar hat es ihnen nicht geschadet, denn sie dominieren heutzutage den Norden Pak'Shas und verfügen über die Waffen ihres alten Feindes, über die Technik der Kizman. Die Religion der Gradrechi und welche Auswirkung die Einwirkung der Daimon auf selbige hat, ist direkt in ihrer Kultur genauer beschrieben. Deutlich erkennbar ist, dass einige

Wachstum verantwortlich ist, macht ihn für die Orks nicht unbedingt bedeutender. Da in ihren Völkern nur die wenigsten Individuen von der Scholle leben, ist der Gott des Ackerbaus wohl nicht gerade dazu prädestiniert, eine bedeutsame Rolle zu spielen.

Dennoch ist er eine interessante Figur: Die Orks, die sich zu ihm bekennen und seinen Leitsätzen folgen, sind oftmals Philosophen und Künstler, eine Kaste, die bei praktisch allen Kulturen dieser Spezies völlig unterentwickelt ist. Umso imposanter wirken ihre Werke in der ansonsten etwas tristen und kargen Umgebung, die sich die Orks sonst gestalten. Natürlich zählen zu seinen Gefolgsleuten oftmals auch Bauern und Viehzüchter, die aber fast ebenso selten sind.

Der Schöpfungsmythos der Orks enthält die Werke Dsural, der für seine auserwählte Spezies, nämlich die orkische, ein gewaltiges Reich mit seinen Hörnern aus dem Boden pflügt und ihnen eine perfekte Umgebung gestaltet. Doch die Orks, die laut Schöpfungsmythos die wahre Größe des Gottes nicht erkannten, folgten lieber Geaks und Irkars Lehren und verwüsteten im Kampf mit den minderen Spezies, allen voran natürlich die altbekannten Konkurrenten Menschen, Elfen und Zwerge seine Schöpfung und wurden dafür von ihm dadurch bestraft, dass er ihnen keine vollkommene Schönheit mehr zur Verfügung stellte, sondern diese Aufgabe an seine Gefolgsleute übertrug und ihnen so Verantwortung vermittelte.

Irkar

Mitunter (vor allem im Westen Ta'Rans) findet sich für Irkar auch der Name Irehkar. Der weltumkreisende Vogel, der auf seinen Federn das Schicksal eines jeden Orks geschrieben trägt, ist die Inspiration und das Vorbild für praktisch alle orkischen Schamanen und Mystiker, die sich damit beschäftigen, die Lehren von Sein und Werden zu verstehen.

Das deterministische Prinzip, demzufolge absolut alles vorbestimmt und bereits in Irkar verewigt ist, ist fest in die orkischen Köpfe eingebrannt: Man sagt beim Tod eines geschätzten Wesens „Irkar hat es so festgelegt, also geschah es.“ und ist auch sonst fast ständig auf der Suche nach der letzten Wahrheit, die angeblich auf seinen Schwanzfedern geschrieben steht.

So ist Irkar also der Pate für alle Wissenschaften, für Magie und für die orkische Orakelkunst, die sich damit beschäftigt, aus praktisch allem ein Zeichen für die Zukunft zu deuten und daraus gezielt Voraussagen für kommende Ereignisse zu lesen. Dadurch, dass er vor allem die Gottheit der Schamanen ist, hat Irkar einen nicht zu leugnenden Einfluss – auf vielen Häusern und Hütten ist neben dem Hausgott noch ein hellblaues Symbol verewigt, dass die Macht des Schicksals als treibende Kraft im Universum hervorheben soll. Irkar wird indirekt, dadurch, dass er das Wissen um die Zukunft und somit um das Handeln der anderen Gottheiten in sich birgt, noch mehr Macht zugesprochen als den aktrischen Göttern des Pantheons. Dass diese gewaltige Macht nicht immer zum Tragen kommt liegt daran, dass es anscheinend Verhandlungen und Abkommen zwischen den Göttern gibt, die Irkars Macht für die anderen Angehörigen des Pantheons berechenbarer und etwas beeinflussbar macht. Dass dieses Können den Sterblichen nur indirekt, über ihre Bitten an die Götter gegeben ist, ist natürlich klar, sie selbst können im vorherbestimmten Leben nichts bewirken, können nur auf die Macht und Gnade der höheren Wesen vertrauen.

Als elementare Komponente wird ihm die Luft zugesprochen, man weiß also, wenn man vom Schicksal spricht „woher der Wind weht“. Da Luft bei den Orks auch mit Kälte assoziiert wird, gilt Irkar als mächtiger Wintergott, der seine

----->>>>>>>>> Seite 214 <<<<<<<<<<< -----

Sekten und Ketzer

Diesem Teil sei vorangestellt, das fast überall auf Ta'Ran, wo die Menschen noch Einfluss haben, insbesondere in den

Sekten und Ketzer

Diesem Teil sei vorangestellt, das fast überall auf Ta'Ran, wo die Menschen noch Einfluss haben, insbesondere in den Gebieten der Nolthar, Bücherreligionen verfolgt werden, da diese angeblich dazu beitragen würden, dass das einfache Volk die Kunde um Schrift und Buch nicht vergisst.

Hiervon sind allerdings wirklich nur die reinen Bücherreligionen betroffen, deren Lehren einem (oder mehreren) heiligen Buch entstammen, das ein Religionsstifter geschrieben hat und die vorschreiben, dass die Gläubigen Kenntnisse und Glaubensvorschriften aus diesem Buch übernehmen und lernen. Als wohl bekannteste und ausgeschieinlichste Ausnahme sei an dieser Stelle beispielhaft die wandernde Bibliothek der Birscham-Viererkult-Sekte sein, die von den Magiern genehmigt wurde, da vor allem der Viererkult sehr viel Einfluss besitzt und als philosophische Religion viele Bücherwerke, die zum Teil sogar vor der Katastrophe gedruckt wurden, besitzt. Aus diesem Grunde sind eben Priester dieser Religion auch von dem Edikt ausgenommen.

Als Sekten sind aber nicht nur diejenigen religiösen Strömungen zu zählen, die direkt gegen die Lehren der Kirche verstoßen, es gibt auch zahllose Splittergruppen, die Gebote und Vorschriften härter auslegen und die Religion ernster nehmen, als die Mutterkirche. Wirkliche Probleme ergeben sich daraus erst, wenn die Lehren verdreht oder verfälscht werden.

Diese Strömungen vermengen verschiedene Arten von Religionen miteinander: Rein weltanschauliche Orientierungen mit heftigsten theistischen Religionen, zwergische Kulte mit den Religionen der Menschen und Orks.

Besonders verbreitet sind sie auf Pak'Sha in den Sklavenlagern der Orks, in denen die Menschen (Na'Pak, gefangene Nolthar etc.) auf das fremde Pantheon stoßen und zum Teil von einigen orkischen Kulturen auch dazu gezwungen werden, die fremden Rituale mit zu vollziehen.

Auf diese Weise vermischen sich die ursprünglichen Herkunftsreligionen mit der der Orks zu etwas völlig neuartigem. Eine neue Religion mit unterschiedlichsten Strömungen ist das Kolpork (ein Sprachmischmach aus orkischem und der Sprache der Kizman, das soviel bedeutet wie „orkische Geister“), in dem es darum geht, dass die Götter der Herkunftsreligion, aber auch die orkischen Götzen in ein System von Geistern und Nebenwelten verflochten wird, so dass sie nebeneinander gleichberechtigt dastehen. Selbsternannte Priester verbreiten die Sekte in den Sklavenlagern der Orks und formieren somit einen neuen geistigen Widerstand gegen die Lehren der Orks: Dadurch, dass sie in eine eigene Idee eingeflochten werden, können sie die Menschen nicht mehr brechen, die Anhänger der Sekte sehen es nun so, dass die Geschichten der Orks die verblendete Sicht dieser Kulturen ist und die Sklaven selbst im Besitz der einzigen Wahrheit, des Kolpork sind.

----->>>>>>>>>> Seite 215 <<<<<<<<<<<<<<-----

(mitunter sogar für sie der einzig existente) nun Teil eines viel größeren Ganzen sein soll. Laut Glauben der taranischen Polytheisten müssen die Götter um die Anhängerschaft kämpfen, so dass ständig ein Machtwechsel innerhalb des Pantheons stattfindet. Der Insektengott, der gestern noch von tausenden Anhängern verehrt wurde und auf diese Weise eine exponentielle Vermehrung der heiligen Tiere (ja, genau, Spinnen, Käfer und so weiter) bewirken konnte, wird heute schon wieder verschmäht und durch den Gott der insektenfressenden Götter ersetzt.

Drachenkulte

Überall, wo es hohe oder mächtige mittlere Drachen gibt, kann man sicher sein, dass man dort auch auf Anhänger einer Religion treffen kann, die sich die Tzshezach als Herren ausgewählt hat. Anders gesagt: Man kann in keiner Stadt Ta'Ran einen Stein werfen, ohne einen Drachenkultisten zu treffen. Da diese Kulte jedoch nicht davon ausgehen, dass die ursprüngliche Religion der Anhänger vollständig abgelegt wird, weil die Kulte die Drachen meist als Diener der Götter und Abgesandte, als höchste Priesterschaft auf Ta'Ran interpretieren. Wegen dieser Eigenheit werden Drachenkulte fast nie verfolgt, zählen aber dennoch streng genommen zu den Sekten, die einige strenge Priester der größeren Mutterreligionen gern verboten sähen.

Apokalyptische Kulte

Auf ganz Ta'Ra'n sprießen seit dem Frevel der Rao'Ka Kulte, die sich mit dem nahen (oder schon geschehenen) Untergang der bekannten Welt befassen. Da diese Kulte üblicherweise nicht gern gesehen werden, sind sie praktisch auf ganz Ta'Ra'n verboten. Dies kann nicht verhindern, dass sie manche Landstriche schon fest in ihrem Griff halten. Üblicherweise (wie durch eine stille Übereinkunft auf allen Kontinenten und von Kult zu Kult gleich) tragen alle Priester reinweiße Gewänder und stilisierte Maskenhelme nur mit Augenlöchern. Es gibt verschiedenste Namen und Richtungen, in die diese sehr jungen Religionen austreiben: Der Bund vom nahenden Ende, der Zirkel des Weltuntergangs, die Verkünder der letzten Nachricht sind nur Beispiele, wie sich die Sekten nennen. Ihnen allen ist gemein, dass sie ihre destruktive Saat tief in den Anhängern verwurzeln: Die einen behaupten: „Es ist nicht mehr viel Zeit, man muss Reichtümer und Macht anhäufen, um den Göttern zu gefallen!“, andere wieder schreien: „Befreit euch von allem Tand, denn nach dem endgültigen Untergang wird er euch ohnehin nichts mehr nützen!“. Viele der Kulte verlangen das Opfer menschlichen (zwergischen, orkischen, elfischen) Lebens, um die Götter gnädig zu stimmen und bringen als Beweis der Macht dieser Opferzeremonien einfach die Tatsache an, dass die Welt noch nicht ins Chaos gestürzt ist. Als besonders gefährlich gelten jene Sekten, die sich auf die Prophezeiungen der Ash Kratar berufen und in schwarzen (menschenhautgebundenen) Büchern Vorzeichen und Interpretationen der Prophezeiungen sammeln um so möglichst genau vor dem Ende der Welt warnen zu können.

Interessanterweise propagieren einige der Kulte den Bund mit den Daimon als letztes Mittel zur Rettung vor dem Zorn der Götter: Wenn man es schafft, die Daimon als neue Herren über Ta'Ra'n zu etablieren, verlieren die wütenden Gottheiten die Macht über die Welt und können sie so nicht mehr zerstören.

Dieses Pantheon ist ständig im Wandel begriffen – es gibt regelrechte Moden unter den Anhängern, bestimmte Götter oder bestimmte Richtungen von Religionen zu verehren. Daraus kann man ablesen, dass die Gläubigen größtenteils aus Seelen besteht, die auf der Suche nach der richtigen Wahrheit für sich sind und auf dieser Suche gnadenlos jeden Gott „durchprobieren“, bis sie Erfüllung finden. Üblicherweise kann jeder Gläubige sich als Priester des gewaltigen Pantheons ausgeben. Geistliche fremder Religionen werden anerkannt, da dieser Gott durchaus auch zum eigenen Pantheon gehört, und so kommt es oftmals zu religiösen Disputen mit Priestern anderer Kulte, die gar nicht recht glauben wollen, dass ihr Gott

Für den Spielleiter: Die Macht der Götter

Inwiefern die Götter Ta'Rans existent sind und inwiefern sie in die Geschehnisse 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.