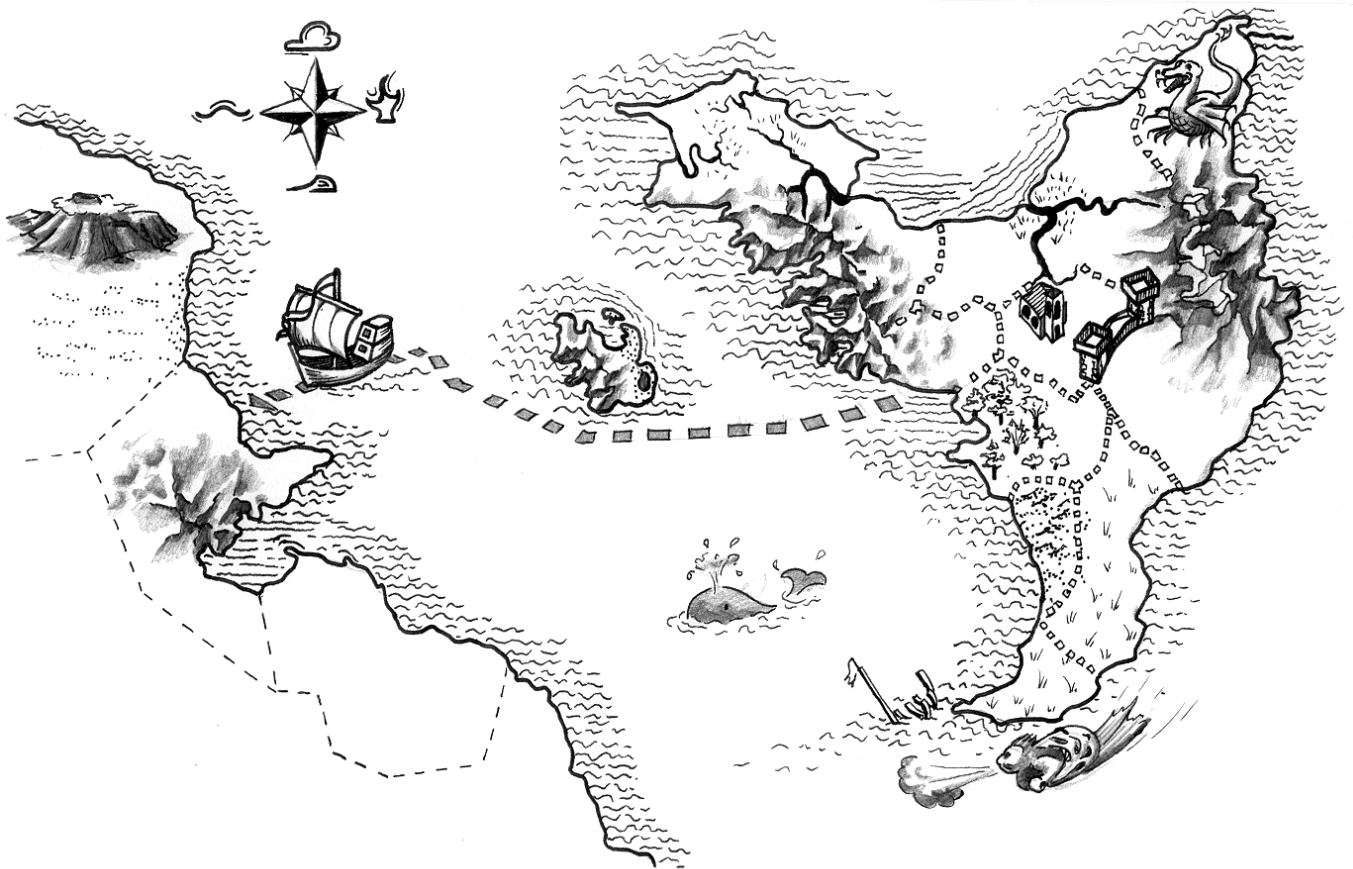


# Tanebria

Buch IV – Niederschriften und Anekdoten





## Die Entdeckung Carestrias

**A**uszug aus „Carestria - Land, Leben, Leute“ von dem Chronisten Elmar Sonnenberg aus der Bibliothek zu Arleia.

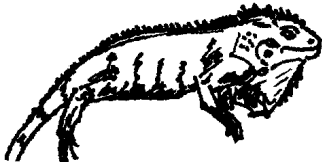
„... muss man bei genauerer Betrachtung feststellen, dass Carestria tatsächlich fast 500 der Meilen von Tanesha entfernt liegt und nicht etwa 150, wie es der Chronist Beonar Kadil im Jahre 2751 n.S.G. noch glaubte. Man darf sich fragen, ob dies ein Schreibfehler war oder etwa einen anderen Hintergrund besaß. Tatsächlich ist es wohl so gewesen, dass die sechs Schiffe nicht alle gleichzeitig Carestria entdeckten, sondern eins nach dem anderen an den Küsten der Insel Festmachten. In dem Logbuch eines Schiffes unter der Führung des Kapitäns Golmarin findet man Berichte über kleinere Inseln (im Durchmesser nicht mehr als ein paar der Meter bis hin zu einer Meile), die südwestlich der Küste von Ternburg beginnen und am östlichsten Rande Carestrias aufhören. Heutzutage kann man sie nicht mehr erkennen, man weiß aber, dass sie noch existent sind. Die Gelehrten streiten sich noch, ob es sich hierbei tatsächlich um Inseln handelt. Eine These besagt sogar, dass vielleicht mal ein Übergang nach Carestria existiert haben könnte oder dass Carestria gar eine Halbinsel gewesen sein könnte. Diese Annahme würde die Anwesenheit der uralten zerstörten Stadt und des Weltentores - mittlerweile auch zerstört - begründen. Man glaubt, dass ein Handel zwischen Carestria und Tanesha stattfand. Die Funktion des Weltentores ist auch noch nicht geklärt. Hierzu existieren zwei Thesen. Die erste sagt, dass das Tor zum Reisen nach Tanesha diene, nachdem das Meer die Landverbindung weggespült hatte. Eine zweite These besagt, dass ein Volk aus einer anderen Welt Carestria besiedelte und die alte Stadt baute, Carestria aber wieder verließ, da es zu klein für ein ganzes Volk...“



## Der Zwerg als Schiffbauer - ein diachroner Vergleich

**S**chon seit vielen Jahren herrscht unter den Gelehrten ein heftiger Streit über die Frage, ob und in welcher Form das Volk der Zwerge Schifffahrt betrieben hat. Unzweifelhaft ist, dass in heutiger Zeit die Zwerge Tanebrias jegliche Form von Gewässern, sofern sie eine Breite von etwa 50 cm überschreiten, meiden. Umso erstaunlicher ist es, dass ich und meine Mitarbeiter bei mehreren Grabungsexpeditionen auf Spuren zwergischer Wasserfahrzeuge gestoßen sind. Ihre zwergische Herkunft ist vor allem aufgrund ihrer geringen Größe, sie bewegt sich zwischen 80 cm und fünf Metern, zweifelsfrei erwiesen. Eine Funktion als Spielzeug für Menschenkinder ist auszuschließen, da die betreffenden Objekte weitab jeglicher menschlichen Ansiedlung gefunden wurden und ihre Konstruktion trotz ihres rohen Erscheinungsbildes eine hohe Zimmermannskunst offenbart. Die für solche Objekte normalerweise anzutreffende Bezeichnung „Boot“ soll hier vermieden werden, da es sich nach zwergischen Maßstäben eher um Schiffe handeln dürfte. Zwei Beispiele seien im Folgenden kurz vorgestellt. Die von mir entwickelte Methode der „Jahrringzählung“ an Baumresten ermöglichte eine sehr genaue Datierung der Fundobjekte.

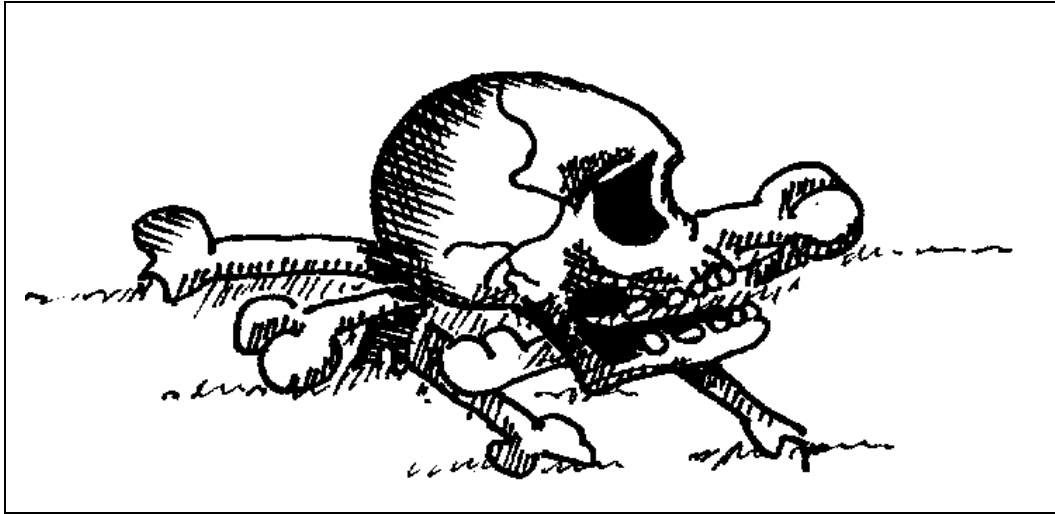
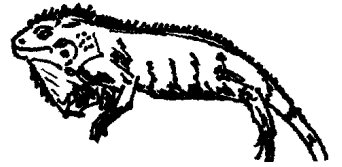
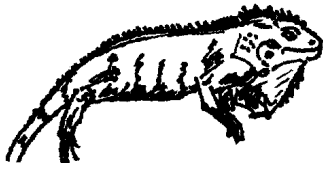
Als frühes Beispiel zwergischer Schiffsbaukunst ist ein einfacher, ausgehöhlter Baumstamm zu erwähnen, der in die Altvorderenzeit zu datieren ist. Er fand sich am Fuße des Varngebirges am Oberlauf des Tescoron. Von kundiger Hand wurde damals der Stamm einer Eiche in mehrere Teile zersägt. Diese wiederum wurden an ihren Schmalseiten mit Holzbohlen abgeschlossen, die mit Birkenpech zusammengefügt und befestigt wurden. Experimente meiner Mitarbeiter belegten die Schwimmfähigkeit dieser Objekte für zehn Minuten, genug, um den Tescoron an dieser Stelle zu überqueren. Ein ausgefeiltes, hoch entwickeltes Fahrzeug, das aber leider nicht über die Experimentierphase hinausgekommen zu sein scheint, fanden wir am Fuße des Bridengebirges am schlammigen Ufer des Valmar-Sees. Es handelt sich hierbei um ein in die Zeit um das Jahr 500 n.S.G. zu datierendes so genanntes „Drachenschiff“. Es erreicht die gar erstaunliche Länge von fünf Metern, dabei ist es einen Meter breit. Der Rumpf dieses Schiffes

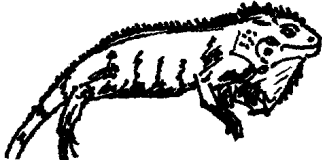


aus Eichenholz wurde auf einem Kiel ruhend in Plankenbauweise zusammengefügt, die Planken dabei mit außerordentlich kunstvoll geschmiedeten Nägeln zusammengehalten. In den Vordersteven ist an seinem Ende eine grauenhafte Fratze geschnitzt, wie sie nur die Zwergenmythologie hervorbringen konnte. Ein Mast konnte an dem Objekt nicht nachgewiesen werden. Innerhalb des Fahrzeugs, auf den Resten einer Ruderbank kauern, konnten wir einen durch den Luftabschluss und das moorige, säurehaltige Milieu hervorragend konservierten Zwergenkörper freilegen. Sein im Laufe der Zeit schwarz angelaufenes Gesicht verrät noch heute ein unaussprechliches Entsetzen. Dieses dürfte durch plötzlich hereinbrechende Wassermassen verursacht worden sein, die sich ihren Weg durch ein Leck direkt unterhalb der bedauernswerten Kreatur in das Schiffsinne gebahnt hatten. Das Fahrzeug sank in sekundenschnelle. Der Schock, den dieses Unglück unter den Zwergen der damaligen Zeit hervorrief, scheint so groß gewesen zu sein, dass er bis heute bei ihnen einen weiteren Schiffbau verhinderte. Ich möchte an dieser Stelle hiermit mein tiefstes Bedauern über diese Entwicklung ausdrücken, da der Wissenschaft damit hervorragende Studienobjekte des uns so fremden Zwergenhandwerks entgehen.

Geschrieben im Jahre 1836 n.S.G. zu Telaron.

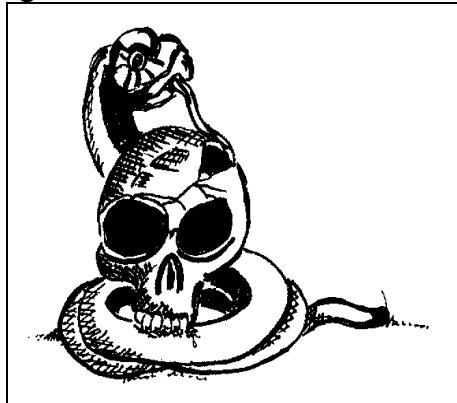
Fortikus, Beauftragter für Archäologie des Magisters für Wissenschaft und Kultur des Landes Khemara.





## Die Geschichte des Ordens von Veruhl

**V**or 1000 Jahren begab es sich, dass die Gilde der Sieben einen neuen Adepten aufnahm Sofovic. Zur Freude und Zufriedenheit aller war er ein sehr fügsamer und gelehriger Schüler. Eifrig sammelte er alles Wissen um sich herum, nahm alle Mühen auf sich, nächtelang wachte er in der Bibliothek über seinen Studien. Doch all die Bücher und Schriftrollen konnten seinen Wissensdurst nicht befriedigen, immer gieriger und gieriger wurde er, stöberte nach altem Wissen, das er sich noch aneignen konnte. SEIN Fortkommen in der Hierarchie wurde durch SEINE Jugend behindert, doch wollte er dieses nicht akzeptieren und schon bald überschritt er die Schwelle des Erlaubten, um mehr als das, was man ihm zubilligte zu erreichen.



Eines Nachts begab er sich zum Schrein des heiligen Buches um darin zu lesen. Schon lange wollte er dies tun, war doch ein so großes Geheimnis daraus gemacht worden und nur vage Gerüchte über die Macht dessen, welche nur die Obersten kannten, existierten. Doch leider maß er sich zu viel an; als er den dunklen Einband berührte, zuckte ein unheiliges Feuer aus diesem und überflutete seinen Arm. Stinkender Fleischgestank stieg von der Stelle auf, an dem er den Band berührte, der sich wie ein Brandeisen mit seiner Hand verschmolz. Er war eins mit dem Buch.

Unvermögend seinen Schmerz zu unterdrücken, entfuhr ihm ein kurzer lauter Schrei, der einen Magier aus seinen nächtlichen Studien riss. Sich seiner Schuld bewusst, als Sünder gekennzeichnet, floh Sofovic. Aufgeschreckt und wohl wissend dass etwas unguetes sich tat, wollte der gestörte Magier der Ursache des Lärms auf den Grund zu gehen. Den Fliehenden entdeckt versuchte er diesen zu



halten. In seiner Eile erschlug der Adept den ihm im Weg stehenden mit dem Buche. So schnell ihn seine Beine trugen verließ er den plötzlich ungastlich gewordenen Ort. Zwei Tage rannte er durch die Wälder, immer von der Angst begleitet, von möglichen Verfolgern entdeckt zu werden. Am Dritten Tage wandte er sich dem Buche zu. Gepeinigt von Hunger, Durst und Schmerz verschwammen vor seinen Augen die Seiten und als sein Blick Worte erkennen konnte, war jenes Buch in der Mitte aufgeschlagen und er begann zu lesen. Ihm unbekannte Worte formten sich in seinem Munde und krochen wie ein dunkler Lindwurm, einem

stinkenden Moraste Befleckten die Stille über die Lichtung wuchsen zu einem stetig aus dem sich Körper hervorquoll wurde bis ein Ton erklang, der erschöpften Sofovic Wolken glitten Himmel und über der Lichtung. In leuchtete ein der Adept mit Kenntnis nahm. Doch zum Fliehen und Geschehen hilflos



gleich, heraus. des Waldes als sie glitten. Die Worte Gesang heran, der ekstatisch windenden und lauter und lauter einziger drückender gemeinsam mit dem zusammenbrach. schneller über den verdichteten sich ihrem Zentrum unheiliges Feuer, das Entsetzten zur war er zu schwach verdammt dem beizuwohnen. Unter

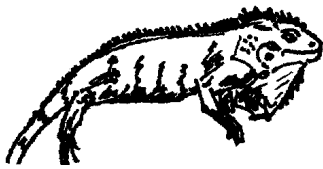
seinem Blick wurde das Feuer heller Blitze schossen durch die Wolken. Sein letztes Bild Tanebrias war wie die Sonne, ein helles grelles Licht. Der Blitz fuhr vom Himmel und traf den am Boden liegenden Adepten. Er fuhr in diesen Körper und nahm seine Masse dass er seine wahre Gestalt annehmen konnte. Er war wieder da, der Meister war zurückgekehrt. In seiner vollen Pracht stand er da auf dieser Lichtung und ließ einen schaurigen Schrei der Befreiung von sich, der die umstehenden Bäume wie Strohhalme bersten ließ.



Eine Zeit der Zerstörung und der Tyrannei brach an. Für das Land und seine Leute bekam der Begriff des Lebens eine neue Bedeutung. Denn es war SEIN Name, den sie mit Tot und Grausamkeit verbanden. ER wollte Blut, Blut und das Leid in seiner vollen Reinheit. ER hinterließ ein Nichts, verbrannte Erde und fürchterliche Kreaturen, die sich mit nichts vergleichen oder beschreiben ließen und nicht im Geringsten eine Ähnlichkeit hatten mit dem aus dem sie entstanden waren, Lebewesen. Niemand vermochte IHN aufzuhalten; Ritter, Paladine, Magier und andere ließen ihr Leben bei dem Versuch VERUHL aufzuhalten oder ihn gar zu vernichten; niemand vermochte dies jedoch mit Erfolg zustande zu bringen und niemand überlebte eine Begegnung mit IHM.

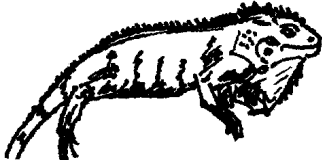
Etwas musste geschehen, Jahrzehnte nun waren ins Land gegangen und alle fürchteten das Leid, das über sie kommen würde wenn ER ihre Landstriche erreichte. Wir sandten Boten in sämtliche Himmelsrichtungen um Hilfe herbeizurufen, doch nur wenige kamen, denn keiner konnte sich das wahre Ausmaß SEINER Zerstörung vorstellen, man selbst war ja nicht betroffen. Aber die wenigen, die kamen hatten Einfluss und so kamen sie zahlreich um zu sinnen was zu tun sei. Da direkte Konfrontationen mit VERUHL immer Tödlich verliefen, musste eine alternative Lösung herbei. Wir analysierten VERUHLS Verhalten und versuchten seinen nächsten Schritt vorauszuahnen. Viele Versuche scheiterten eine Falle zu stellen und viele von uns mussten sterben. Eines Tages kam Tewa le Hohk, ein alter in die tage gekommener Magier zu uns, zu einer Zeit in der wir ans Aufgeben zu denken begannen und erfüllte alle mit neuer Hoffnung. VERUHL sollte durch Scheinangriffe in die Enge getrieben und geschwächt werden. Jeder wusste, dass ER sich hin und wieder einen neuen Frischen Körper aneignete, wenn die alte Masse zu sehr zerstört war; diese Schwäche mussten wir ausnutzen. Eine enge Schlucht erschien uns der ideale Ort um Tewas Plan auszuführen. Wir hatten uns alle dort versammelt und waren uns einig darin, dass wir siegreich sein mussten, des Verderbens wegen, das sonst die gesamte Welt verschlingen würde.

Tatsächlich gelang es VERUHL zu täuschen. In die Enge getrieben wurde ER von allen Seiten mit der Kühnsten Magie konfrontiert, abwechselnd wurden Salven von Feuerbällen auf IHN geschleudert, andere warfen Blitze, jeder tat was er



---

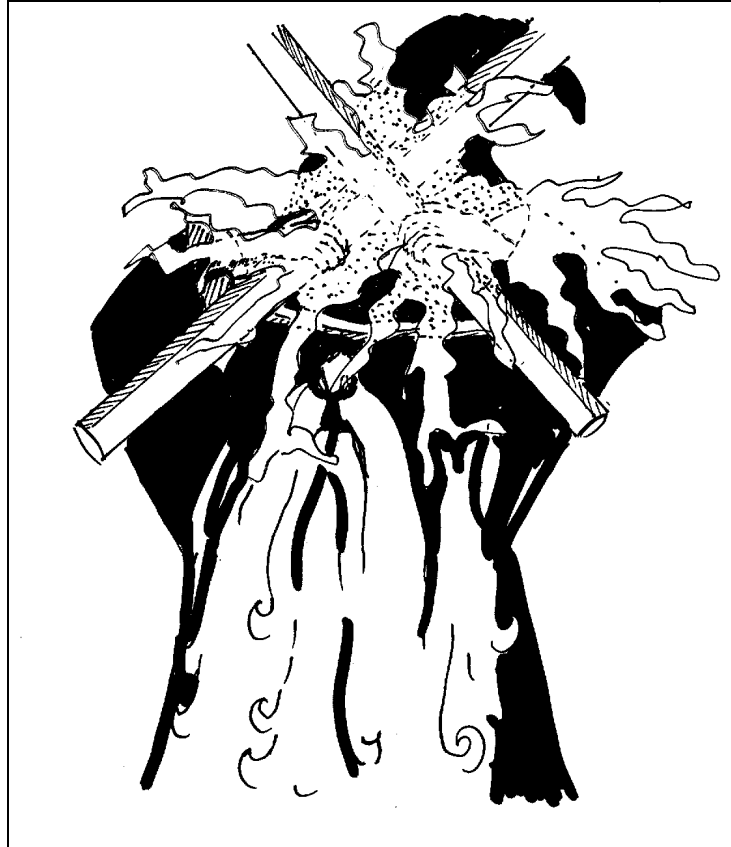
konnte um dieses eine mal erfolgreich zu sein. VERUHL lachte schallend und schluckte scheinbar mit Wonne einige Feuerbälle, Blitze fing ER mit den bloßen Klauen und warf sie zurück gleich als ob es kleine Bälle waren. Nicht mal seine ganze Kraft glaubte er einsetzen zu müssen, denn ER warf sogar mit einfachen Felsblöcken nach uns. ER versuchte uns einzuschüchtern und uns glauben machen, dass es sinnlos sei gegen IHN anzutreten, doch konnte niemand aufgeben. Verzweifelt und an der Zahl schon dezimiert folgten wir aber dem Plan. Zuvor musste ein Hammel geschlachtet werden und dessen Kadaver nun die Illusionisten zu einem stolzen Ritter wandeln, den sie hoch zu Ross in die Schlucht reiten ließen. Alle noch übrig gebliebenen Magier zogen sich zurück, darunter auch meine Wenigkeit, denn jetzt mussten erneut Kräfte für den entscheidenden Schlag gesammelt werden. Der Ritter in seiner Rüstung so jung und kräftig erschien VERUHL gerade recht, wo ihm doch die lästigen Magier sein Fleisch so angebraten haben und ein Ritter so Stolz er auch sein mag eine derart leichte Beute ist, -greif zu! Und VERUHL fuhr in den Kadaver. Jetzt war der Moment gekommen, die Kräftigsten stürmten hervor und sprachen den gemeinsamen Bann auf das tote Fleisch. Mit göttlicher Kraft hob man es in die geheiligte Lade und verschloss sie mit geschmiedeten und magischen Siegeln. Die Gefahr schien gebannt doch niemand wollte diesen Ort verlassen. An Ort und Stelle errichteten wir ein Lager und bei Tage und bei der Nacht wurde die Lade besprochen, während andere sich daran machten einen tiefen Schacht in den Berg zu hauen worin die Lade einmal ruhen sollte und in ihr das Monster welches auf ewige zeit gebannt sein sollte und nimmermehr das Licht der Sonne oder das des Mondes erblicken durfte. Zu keiner Zeit sollte niemand jemals wieder so eine grausame Zeit erleben wie wir sie erlebt hatten. Und so gruben wir ein volles Jahr in das innere des Berges und während all dieser Zeit wurde die Lade nie ohne Aufsicht gelassen. Die, die die lade in das innere der Gruft tragen sollten wurden auserwählt die letzte Wache an der Seite der Lade zu vollenden; niemand durfte die Lade berühren und so wurden die Träger mit eingemauert. Nach jeder Mauer Wurden neue Banne auf dieselbe gesprochen, dass ein Eindringen verhindern sollte. Und als der Berg wieder geschlossen war ließen wir das Lager bestehen, denn eine Wache sollte immer diesen Ort sicher machen. Vor der Stelle des



Einganges errichteten wir eine Tafel zu Ehren von Tewa, der uns die erlösende Idee brachte und im Kampfe gegen VERUHL sein Leben ließ.

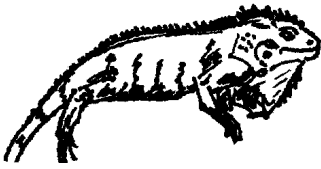
Jahrzehnte noch verbrachten Wachen damit diesen Ort zu hüten, doch die Magier

blieben nicht. Und dass allmählich wurde aus Grund diese ihren Dienst taten, Gegend von Land, wo kein wuchs, kein Insekt absoluten Einöde. Wache tötete sich nachdem er seine verspeiste und ihm wurde, dass man hatte. Die Kraft der Lebens ist denn aus dieser



so kam es vergessen welchem Wachen dort in einer unfruchtbarem Grashalm summt in der Die letzte selbst Kameraden offenbar sie vergessen Götter des unbegrenzt, Wüste wurde

wieder urbares Land und gelegentlich verirrte sich sogar ein Mensch in diese Gegend. Björn war ein Schäfer, den es hierher verschlug. Er baute sich sein kleines Haus hoch oben auf einer Höhe von der er die umliegende Gegend beobachten konnte und wo das Gras so herrlich saftig war. Was er nicht und auch kein anderer wusste war, dass sein Haus etliche Ellen über der Gruft des VERUHLS lag, und das dieser über die vielen Jahre hinweg seine letzte Kraft dahin verschwendete seine Existenz an die Oberfläche zubringen. Es war nur ein kleiner Fleck zehn bis fünfzehn Ellen im Durchmesser, doch lag dieser Fleck unter seinem Stall in dem er mit seinen Schafen viel Zeit verbrachte. Nach und nach, er merkte es nicht, begann dieser Kreis Einfluss auf ihn zu nehmen und ihn zu verändern. Er fühlte sich zum Innern des Hügels hingezogen und begann zu graben, - bis an das Ende seines Lebens. Ein anderer kam, sah das Haus und zog ein, auch ihn hat's erwischt. Dann kam ein anderer und noch ein anderer und



---

alle wurden zum Graben berufen und starben. Ellass war noch sehr jung als er sich zum graben berufen fühlte und er schaffte den Durchbruch. Die Geister der Träger erreichten ihn nicht und konnten ihn nicht warnen, denn seine Sinne waren betört. Er hob die Lade aus seinem Grab. Feierlich öffnete er sie und wurde der Knochen gewahr die sich in ihr befanden. Ellass wusste genau was er zu tun hatte er schnitzte einen Stab und er schnitzte ihn so, dass er die Knochen einfasste. Ein Stab mit den Knochen des Kadavers in den VERUHL gebannt ist. Als der Stab fertig war hob Ellass ihn in die Höhe um sein Werk zu betrachten, da durchfuhr es ihn wie ein Blitz so wie es einst den guten Sofovic durchfuhr und Ellass lachte und wusste, dass er den Stab nie wieder loslassen würde.

*Er willfährig gemacht, überließ er IHM seinen Körper, um ein anderes, BÖSES zu schaffen. Ein sabberndes und geiferndes Etwas rannte durch die Einöde; doch nicht lange, denn schnell und gewaltig wuchsen SEINE Kräfte.*

*SEINE Spur wurde geziert von ungezählten Leichen, Verderben und Verwüstung hinterlassend, schwärzte er das Land. Die Erde war kahl und ausgebrannt, die Skelette der Geier lagen auf der kümmerlichen Krumme.*



---

## **Religion und Götter in Althea**

**D**er Udrache Moroth von Asseras traf während einer seiner vielen Reisen auf "Den Einen", Erzengel und Stimme Kumarons und hörte die Legenden und Sagen des Herren des Krieges. Er erkannte die Rechtschaffenheit in den Worten "Des Einen". Er schwor Kumaron als Herold und Verteidiger der Hilflosen und Schwachen zu dienen.

Moroth brachte den Kumaronglauben nach Althea. Nach einer langen Zeit des treuen, ergebenen Dienstes für den Herrn des Krieges, traf er eines Tages, des Alleinseins satt, seine geliebte Frau Aziriel. Mit ihr gemeinsam schenkte er den zwei ersten der Drachenlords das Leben, und ließ sie in Kumarons Namen taufen.

Die Kirche wurde mehr und mehr Bestandteil der Gesellschaft und in heutigen Zeiten ist Althea ein Kirchenstaat. Der Klerus genießt ähnliche wie, wenn nicht gar höhere Privilegien als der Adel. Jeder Bürger ist verpflichtet eines der Symbole Kumarons sichtbar zu tragen, in welcher Form auch immer.

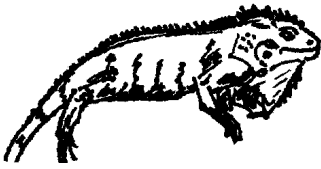
Heilige Böden, wie zum Beispiel der Berg des Drachen, die Obelisken oder der Abgrund gelten als Tabu und Zuwiderhandlungen werden streng bestraft.

Dem Klerus sind Musizieren, Tanz und Gesang verboten, da diese Ablenkungen sind und höchstens dem Feind nutzen. Gegorenes, Beischlaf oder gar die Ehe gelten in der Kirche nicht als Problem und es gibt daher keinen Anlass für Verbote.

In abgelegenen ländlichen Gegenden ist Aberglaube und älterer Götterglaube noch vertreten, wird aber streng von der Kirche verfolgt.

### ***Das altheanische Glaubensbekenntnis***

*Ich glaube an Kumaron  
Den Herrn des Kriegs und des Sturms  
Den Beschützer der Hilflosen*



---

*Den Verteidiger der Schwachen  
Den Wächter der Verlorenen*

*Ich bin der Bewahrer des Glaubens  
Denn Er führt mich in die Schlacht  
Bis an das Ende der Zeit  
Auf dass ich einziehe  
In die Hallen Reijksgards*

*Ich hörte Seinen Ruf  
In die Reihen der Streiter des Lichts  
Zu richten die Diener des Dordannoks  
Den sie fürchten die Krieger des Einen  
Der über allem ist*

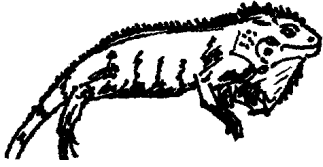
*Ich bin das Feuer in seinen Augen  
Ich bin der Sturm in seiner Stimme  
Ich bin die Schneide seiner Klinge  
Ich bin die Vergeltung in Seinem Namen  
Ad Maiorem Dei Gloriam  
Heil Kumaron*

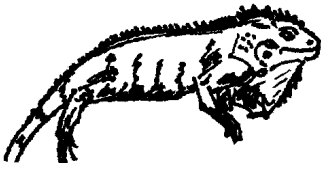
### **Stossgebet**

*Heil Dir Kumaron  
Herr des Krieges und des Sturms  
Gebietet über Leben und Tod  
Meine Kraft Dir zu ehren*

*Führe mich im Kampf  
Denn Dein ist die Schlacht  
Dein Wille führt meinen Stahl  
Auf dass ich Einzug finde  
In die heiligen Hallen*

*Dort harren wir dem Ende der Zeit  
Wir stehen bereit sie zu richten  
Denn Du bist allmächtig  
Heil Kumaron*





---

## Das Trellonische Reich

### Das Reich vor dem versuchten Königssturz im Jahr 3003

*Karten des Trellonischen Reiches findest du im Buch der Kartographie.*

**N**ach langer Zeit voll innerer Streitigkeiten und Instabilität herrschte nun seit 2 Jahrzehnten König Verlo Koron von der Hauptstadt Varkehn in Nebelfuhrts aus. Das Reich selbst war in Fürstentümer, Grafschaften und Baronien unterteilt, die von den einzelnen Herrschern – teilweise recht unabhängig vom König – regiert wurden.

Im Sommer 3003 strickte Fürst Carol von Zaronn eine politische Intrige mit dem Ziel den König zu stürzen. Erst durch den heldenhaften Mut des Barons Gernot von der Siegburg genannt Eisenfaust, der sich selbst in Todesgefahr begab und erst durch mutige Abenteurer aus der Fremde gerettet werden konnte, wurde der Verrat aufgedeckt und die Gefahr für den Thron vereitelt. König Verlo Koron verurteilte den Hauptverschwörer Carol zu Tode und schickte einen seiner Helfer, Baron Banael von Ayam ins Exil. Die anderen Verschwörer steckten ihre Köpfe unter die Decke und schwiegen, nun abhängig von der Gnade des Königs.

Die nachfolgenden Provinzbeschreibungen stellen den Stand bis zum Sommer 3003 dar.



## Der Tempel der Weisheit und Tydal auf Carestria

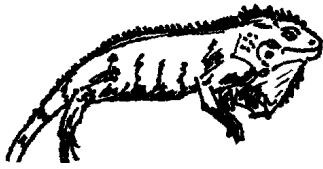
**T**ydal ist ein kleines Gebiet 3 Tage westlich von Portigat, zu dessen Herrschaftsbereich es auch gehört. Es liegt an dem größten Handelsweg und in der Nähe des Weltentores (1 Tag nach Norden). Gepachtet wurde das Gebiet von der Familie Tydal, die hier das Wirtshaus „Feuerländer“ eröffnete und etwas Geld macht. Das Gasthaus brannte im 6. Monat des Jahres 2997 ab, wurde aber wieder eröffnet. Verpächter ist die Familie der Halwas. Diese lassen sich jedoch selten dort sehen und schicken nur gelegentlich den Steuereintreiber vorbei, mit dem sich die Tydals sehr gut verstehen. Im letzten Sommer forderte Baron Waldemar Halwa von Portigat das Recht der 1. Nacht von der Wirthaustochter Lara Tydal, er wurde jedoch vom aufgebrachten Mob mitsamt seinen Wachen erschlagen. Ein Verbrechen, welches bis heute ungesühnt ist. Der Familie wurde die niedere Gerichtsbarkeit übertragen, aber da viele Repräsentanten des Rates hier sind, sollen die das machen.

Die größte Besonderheit Tydals ist der Tempel der Weisheit. Ein kleines unscheinbares Holzgebäude ist das Wohnhaus und der Tempel von Soris Silvia, dem Medium und der Sprecherin aller Götter. Sie ist keine Priesterin im eigentlichen Sinne, sondern wurde wegen ihrer Reinheit, Ihrem strahlendem Antlitz und ihrem Charisma von den Göttern gewählt, um ihr Sprachrohr zu sein. Alle bekannten Religionen, ob gut oder böse, rechtschaffen oder chaotisch, elfisch oder orkisch, schamanistisch oder philosophisch, sind hier vertreten. Als wichtigstes Artefakt des Tempels ist der in ihm befindliche Kelch zu nennen. Durch ihn ist es der Priesterin möglich, zu jeder Gottheit sprechen zu können. Des Weiteren wird dem Kelch nachgesagt, dass mit seiner Hilfe Dimensionsreisen möglichen seien und dass er auch in der Lage ist, selbst die tödlichste Krankheit oder Verletzung zu heilen.

Ein alter Steinkreis in der Nähe ist der eigentliche Machtfokus, hier werden Rituale vollzogen und Gebete erhört. Jedoch werden diese immer mit Hilfe des Kelches durchgeführt, da ohne ihn die Rituale nicht eine so enorme Wirkung hätten.

Im Jahr 2998 wurde Tydal von dem Gott Wolf und seinen Getreuen – Menschen und Wolfswesen – erobert. Der Tempel der Weisheit wurde zum Wolfsbau, als

---



---

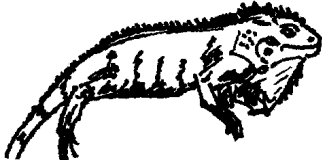
Wolfstempel umbenannt und gebaut und der Wolfsstaat ins Leben gerufen. Im Jahre 3001 wurde nach einigen Gefechten und langer harte Diplomatie der Wolfsstaat offiziell von dem carestrianischen Rat anerkannt. Als „Ersatz“ für den verlorenen Tempel wurde ein neuer Tempel des Ausgleichs gebaut. Vorstehen tut diesem Lupino, der kleine Wolf, ein Mensch, der von allen anderen Menschen verstoßen wurde und Wolfs Prediger wurde. Er berührte den Kelch der Weisheit und wurde von den Göttern als neues Medium berufen. Seinen Platz im Wolfstaat nahm der Wolfsschamane Raurrgrimm ein.

## **Gwynathain oder die Wunder der Gnomenlande**

Im Norden Beradirs liegt das Nebelgebirge, das ein kleines, schwer zugängliches und fast gänzlich unbekanntes Land vom Meer und damit vom Rest der Welt trennt. Und da die Höhenzüge des Nebelgebirges von den Drachen bewohnt werden, ist es ein äußerst abenteuerliches Unterfangen, einen kleinen, in Steine und wucherndem Gras kaum zu erkennenden Pfad zu finden, der in das sagenhafte Land führt, das Land der Wunder, das Land der unverständlichen Dinge, das Land Gwynathain. Hier lebt das Volk der Gnome, das sich selbst „Gwynathain“ nennt

### Geschichte

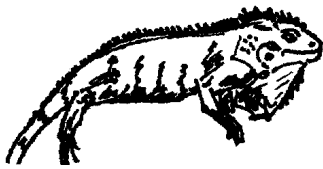
Es war etwa gegen Ende des siebten Jahrhunderts nach Sels Gründung, dass an einem Nebenschauplatz der Weltenschlacht eine junge Etrygerelfe Namens Silandriel im Kampf von den Ihren getrennt wurde und die Berghänge hinan flüchtete von einer Horde Orks verfolgt, bis sie eine Höhle erkannte. Eine Schar Zwerge vom Stamme der Gnomumir verteidigten den Höhleneingang bis zum äußersten, doch gelang es den Orks, in die Wohnhöhlen einzudringen und sie zu verwüsten. Nur die Tapferkeit und der Kampfesmut des Zwerges Gwynion rettete ihr Leben. Mit einer kleinen Schar gelang es ihm, durch die Spalten der Felsen zu entkommen, während die Orks die Zwergenhallen in Schutt und Asche und worin sich Orks sonst noch wohl fühlen, legten. So besagt zumindest die Sage. Und weiter erzählt sie, dass die Etrygerelfen, zu denen Silandriel gehörte, nicht mehr



aufzufinden waren und dass schließlich Gwynion die schlanke und zarte Elfe zur Frau nahm. Von ihr erfuhr er zwei Geheimnisse: Zum einen das Geheimnis der Seefahrt nach Beradir, das Geheimnis des Landes der Elfen fern jenseits des Drachenmeeres und zum anderen das Geheimnis der Holzbearbeitung und des Schiffbaus. Da Silandriel einen Zwergen zum Manne genommen hatte, wurde sie von den Ihren verbannt, nun immer mit ihnen zu leben. Auch die Zwerge waren erbost über Gwynion, nur eine Schar vom Stamme der Gnomumir hielt zu ihm. So erbost waren die Zwerge, dass sie Gwynion und alle seine Gnomumir von ihren Magiern verfluchen ließen, dass sie von nun an lange Ohren tragen sollten, dass jeder sehe, dass sie keine Zwerge mehr seien, sondern so etwas, wie kleine, bärtige, dickbäuchige und sture Höhlenelfen. Damit es aber besonders lächerlich sei, sollten die Ohren so lang sein, wie die der Kobolde. Von allen geschmäht, doch erhobenen Hauptes zogen die Gnomumir aus, um wie die Elfen Schiffe zu bauen und ins sagenhafte Land zu ziehen. Es ist Gwynions besonderem Starrsinn zuzuschreiben, dass sie drei Jahre an der Küste lebten, bis sie es aufgaben, die Schiffe aus Stein und Eisen bauen zu wollen und bis sie genug Geschick in der Holzbearbeitung erlangten. Eines Tages stachen von der Küste des Varngebirges drei Schiffe in See voll von tapferen Zwergen, deren Ohren länger und länger wuchsen. Als aber die Zwerge das sahen, lachten sie und riefen: „Da fahren sie dahin, die Gnomumir!“. So entstand der Begriff der „Gnomen“, der bei Zwergen und Menschen weit verbreitet ist. Sie selbst jedoch nennen sich nach ihrem ersten Anführer, Stammvater und Heilsbringer die „Gwynathain“. Ihre Überfahrt war ein zweites großes Abenteuer und verlief nicht in allen Einzelheiten glücklich. Noch heute berichtet das wichtigste Epos der Gnomen von dieser großen Überfahrt, und sie nennen das Epos die „Gwynias“. In Beradir besiedelten die Gwynathain fortan das Nebelgebirge.

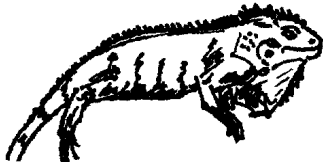
Dort entwickelte sich eine sonderbare Kultur, die größtenteils über der Erde siedelt, aber immer noch fleißig Bergbau betreibt, und mit Holz und Schiefer ebenso geschickt umgehen kann wie mit Messing, Eisen und Silber. Das handwerkliche Geschick der Gnomen ist dabei sprichwörtlich geworden, besonders ihre Liebe zu Dingen fraglicher Zweckdienlichkeit. So möchte ein Außenstehender ihre Siedlungsform nicht wirklich „Häuser“ nennen, sondern eher

---



„Wohnanlagen“. Und da sich der Status eines Gwynathain nach seinem handwerklichen Geschick bestimmt, sind diese Wohnanlagen, oder „Hysli“, wie die Gwynathain selbst sie nennen, etwas Einzigartiges. Zum einen ist kein Haus wie das andere, es finden sich runde, ovale, eiförmige, rechteckige, sechseckige, L-, U-, X-, O- und Z-förmige und viele andere Hysli mit Giebeldächern, Haubendächern, Pultdächern, Kugeldächern, Zwiebeldächern, sechseckig, achteckig, pagodenartig, besonders toll ist das Trichterdach, bei dem das Regenwasser gleich innen gesammelt werden kann. Runde Fenster, ovale, sechseckige, dreieckige, achteckige etc. Und vor den meisten sind Fensterläden. Die Fensterläden sind fast immer gestrichen, wobei die Gwynathain eine besondere Vorliebe für Streifenmuster in grellen Farben besitzen. Und für Spiralen. Mit den Türen geht das genauso weiter. Aber das verrückteste an den Hysli sind die „Tricks“, also die kleinen technischen Spielereien, wie z.B. dass sich ein Hysli immer mit der Haustür selbsttätig zur Sonne dreht, oder die mit Wasserkraft betriebene Türklinke, den mechanisierten Bettdeckenausschüttler, den Schnee-vom-Dach-Feger oder die gestreifte Markise über dem Dach, die das Dach vor direkter Sonneneinstrahlung schützt, damit es nicht ausbleicht. Dabei sind nicht einmal alle Häuser schön, sondern bestechen durch ihre trickreiche, fragliche Zweckmäßigkeit, durch die daraus hervortretenden Wasserräder, Antriebsriemen, Gestänge, Ketten und Zahnräder. Die ästhetischen Grundprinzipien des Wohnungsbaus setzen sich natürlich in den einzigartigen Wagen und Fahrzeugen und in allen Dingen des täglichen Bedarfs oder Nichtbedarfs fort. Erwähnen möchte ich noch, dass die Gwynathain Erbauer hervorragender Drachenabwehrgeschütze sind, da sie sich häufig gegen die Angriffe der Drachen verteidigen müssen.

Da die Gnomen, wie erwähnt, von den Zwergen abstammen, sind sie vom Körperbau recht klein. Doch sind sie auch schmächtiger als ihre zwergischen Verwandten, was zum einen darin begründet liegt, dass die Zwerge Ihre Körper in schwerer Bergbau- und Schmiedearbeit über Jahrtausende stählten, während die Gnomen sich z.B. damit begnügen, das Eisen von ihren wasserradgetriebenen Hammerwerken schmieden zu lassen und das Gestein mit mechanisch

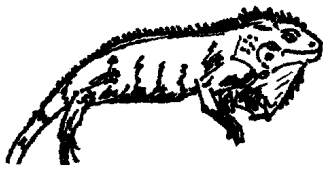


getriebenen Zahnrädern zu brechen, zum anderen aber an dem Tropfen elfischen Blutes, der in ihren Adern pulsiert. Sie sind aber immer noch redselig, trinken gerne das gute Gnomenbier und haben auch ihre ursprüngliche zwergische Sturheit nicht abgelegt, trotzdem aber aberwitzig lange Ohren. Manchmal singen sie sogar. Und wenn sie sich auf der Straße oder in der Kabelleore sehen, grüßen sie sich mit einem fröhlich-freundlichen „Chryätzhey“.

### Landesnatur

Das Land Gwynathain ist im Südosten steil und felsig und die Gnomen bewohnen es bis in die Höhen, wo die Bäume nicht mehr nach oben wachsen, sondern auf dem Boden entlang kriechen. Hier liegt auch in einem schwer zugänglichen Tal die Stadt Pyrpaladur, die sich um den gleichnamigen Palast des Gnomenkönigs Aergylwuck gruppiert. Die Anlage der Stadt ist dergestalt, dass sie außer dem Palast keine eigentliche Stadtmauer besitzt, dafür aber zwölf große Geschütztürme, auf denen Ballisten stehen. Auf den Graten und Kämmen, die den Talkessel umgeben befinden sich dreiundzwanzig weitere Geschütze, die die Drachen, die auf die Stadt herabstoßen von oben bekämpfen können. Einen besonderen Schutz gegen tief fliegenden Drachen bieten die durch die Luft gespannten Ketten, durch die Kraft der Wasserräder auf dem Talgrund hinauf zu den selbstladenden Geschützen übertragen wird. Zum Tale hin befindet sich ein kleiner See. Der Anblick der Stadt ist vor allem geprägt durch Holz und Schiefer, denn die Gwynathain sind zu dem Schluss gekommen, dass eine mit Schieferplatten besetzte Holzwand einem Feuerstoß eines Drachens hervorragend standhalten kann, wenn man anschließend die bunten Streifen nachmalt. Daneben helfen Schieferdächer auch leidlich gegen die abgefeuerten Drachenspeere, die in Pyrpaludur von Zeit zu Zeit vom Himmel regnen. Von den hohen Felswänden stürzen drei Wasserfälle herab, die mit Trichtern aufgefangen werden, deren Wasser über ein Wasserrad nach dem anderen rinnen und dabei Sägen, Mühlen, Hammerwerke, Pressen, Kabelleoren, Drehwohnungen, mit Wasserkraft betriebene Türklinken, Sonnenschutzmarkisen, Drachengeschütze und die vielen kleinen Dinge des Lebens bewegen. Pyrpaladur besitzt Schieferminen und in der näheren Umgebung finden sich auch Minen für Soda,

---



---

Silber, Blei und Glimmer. Übrigens ist Pyrpaladur bekannt für seine Glasurkunst und Glasbläserei.

Nach Nordwesten hin fällt das Land in die Hügel langsam ab, dort findet sich unweit der Olegatorsymfe die Stadt Ermetrin, deren Anblick sich von Pyrpaladur in mancher Weise unterscheidet. Zunächst ist die Stadt von einem dreifachen trockenen, breiten Stadtgraben mit hölzernen Palisaden umgeben, die an den sieben rechtwinkligen Ecken (die Gräben und Palisaden sind nicht gerade!) jeweils einen Drachenturm besitzt. Denn die Drachen, die in den Sümpfen leben, die Olegatoren, sind anderer Gestalt, sie speien kein Feuer und können auch nicht fliegen, sind aber geschickte Schwimmer und ungeheuer kräftig. Da Ermetrin nicht von Bächen durchzogen wird, ist sie die Stadt der tausend Windräder und Gewichtstürme, in denen die Kraft der Winde in tonnenschweren Steingewichten gespeichert wird, wenn diese durch die Kraft der Windräder hochgezogen werden. Ermetrin ist das Zentrum gnomischer Holz- und Messingbaukunst. Hier entstehen die wunderbarsten Landbau- und Erntegeräte und nicht eines ist wie das andere. In der Umgegend gibt es viele Weizen-, Gerste- und Hopfenfelder, sowie Minen für Kupfer und Zinn. Es geht sogar eine Sage um, dass es einen Gnom gibt, der dort an einem Gerät tüftelt, welches Korn drischt und die Körner nach Größe sortiert. Jedenfalls ist Ermetrin auch bekannt für sein gutes Bier.



## Compendium der Religion

Im anschließenden Text werden viele Begriffe der Religion aufgeführt und teils näher erklärt. Dies ist natürlich kein Absolutum, sondern lediglich eine wissenschaftliche Ansammlung, Betrachtung und Zusammenfassung üblicher und verbreiteter Meinungen in der Welt Tanebria.

### Metaphysik

Unter Metaphysik verstehen wir die Beschäftigung mit den Dingen, Wesen und Sachverhalten, die den Horizont des unmittelbar sinnlich erfahrbaren und des Diesseitigen - im Besonderen die Ontik Tanebrias - überschreiten, insbesondere mit den Göttern daselbst.

### Ontik

Eigentlich das "Sein". In Tanebria wird dieser Begriff angewandt auf das Astrale, auf Tanebria und auf den Dordannok, die jedes für sich eine eigene Ontik darstellen.

### Das Astrale

Die oberste Ontik und gleichzeitig die Ontik der Götter. Im Zentrum des Astralen steht die "Goldene Stadt", in welcher die Erretteten ihre Wohnstädte haben. Im Zentrum der Goldenen Stadt befinden sich die goldenen Hallen, welche der Sitz der Götter daselbst sind.

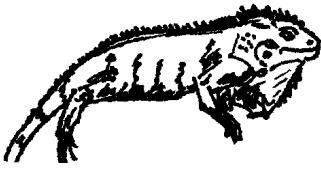
### Die goldene Stadt

(siehe "Das Astrale")

### Der Dordannok

Die unterste Ontik der Welt ist der Dordannok, auch Unterwelt genannt. Im Dordannok wohnen die Wesen der Finsternis, welche nicht näher benannt werden

---



---

sollten. Zentrum der Unterwelt ist der Ort "Ver". Ver ist gleichzeitig die Wohnstätte der Ver-Damnten.

### Glaube

Geborgen-Sein und überzeugtes Vertrauen in das Metaphysische, im besonderen in die Götter. Der Glaube gibt den Lebewesen Halt im Leben, Vertrauen in die Götter und ist unabdingbare Voraussetzung zum Erlangen des Heils.

### Wahrheit

Als Wahrheit bezeichnet man den Inhalt des Glaubens.

### Religion

Zum einen die Lehre des Metaphysischen, zum anderen die systematische Ausdrucksform von Glaube und Geheimnis. Die Religion beantwortet die menschlichen Urfragen nach der Schöpfung der Welt, den Sinn des Lebens und nach der Zukunft, daneben über den Aufbau der Welt.

### Geheimnis

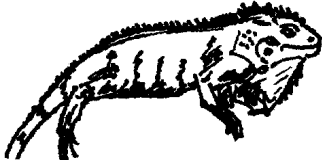
Das Wesen des Glaubens, das nur unmittelbar erfahren, aber nicht vermittelt werden kann.

### Magie

Metaphysische Fähigkeiten, die dem Glaubenden und dem Weisheit suchenden als besondere Gnade der Götter zuteil werden. Als Magie wird aber auch die Systematik angewandter metaphysischer Fähigkeiten verstanden.

### Weisheit

Wissen um das Wesen der Dinge und um die Schöpfungsidee der Götter. Talamon betrachtet es mit Wohlgefallen, wenn die Wesen Tanebrias versuchen, sein Werk zu verstehen. Letztendlich ist es allerdings vollständig unmöglich, die vollendete Weisheit zu erlangen, da selbstverständlich kein tanebrisches Wesen jemals die Weisheit eines Gottes vollständig nachvollziehen kann.



### Gebet

Zwiesprache mit den Göttern. Durch das Gebet tritt der Glaubende in Kontakt mit den Göttern, die über ihn wachen. Unter anderem durch das Gebet erlangt der Glaubende Heil und Gewissheit.

### Heil

Der angestrebte Zustand des Glücks, zu dem das Voranschreiten auf einem Heilsweg führt. Wer sich im Zustand des Heils befindet, lebt in Einklang mit den Göttern und ist frei von "Unheil". Nur der im Zustand des Heils befindliche wird errettet.

### Unheil

Der Zustand des Unglücks geprägt von Gier, Hass, Feigheit, Habsucht, Zorn, Wollust, Finsternis. In Unheil gerät, wer unheilige Taten begeht. Dem, der in Unheil lebt, wird Ver-Damnis zuteil. Der Weg aus dem Unheil führt über das Bekenntnis und das Gebet.

### Inspirentem

Das der toten Materie eingehauchte Leben. Das Inspirentem kann nicht sterben, es kann nur ver-gehen.

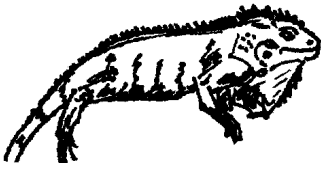
### Errettung

Durch den Tod Ver-geht das Inspirentem nach Ver, es sei denn, es wird errettet. Nur durch die Errettung gelangt das Inspirentem in die Goldene Stadt. Die Götter erretten den, der in Heil gelebt hat.

### Damnis

Wer in Unheil gelebt hat, wird nicht errettet und sein Inspirentem darbt in Ver-Damnis. In Ver ist das Inspirentem der Finsternis und beständiger quälender Heimsuchung ausgesetzt.

---



### Bekentnis

Als Bekentnis bezeichnet man das Ritual der Beichte begangenen Unheils gegenüber einem Priester. Durch das Bekentnis wird das obskure Unheil offenbar. Dadurch wird der Bekennende von der bedrückenden Obskurität des Unheils befreit und kann fortan in Heil leben.

### Potestas

Der Begriff Potestas wird sowohl für die einzelnen Fähigkeiten des Individuums, mit denen es von den Göttern versehen wurde, als auch für deren Gesamtheit verwendet. Um Heil zu erlangen, muss das Individuum das Fatum auf sich nehmen, seine Potestas mit Umsicht einzusetzen.

### Freiheit

Das Individuum ist grundsätzlich frei, zu tun und zu lassen was es will. Das Individuum ist untrennbarer Bestandteil des Seins und daher an Werden und Vergehen beteiligt. Die Art dies zu tun, ist ihm selbst überlassen. Dies bezeichnet man als Freiheit.

### Fatum

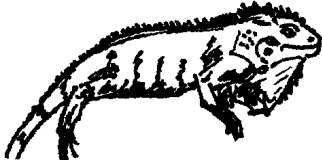
Durch das Ändern des Seins gelangt das Individuum immer wieder in Situationen, die erfordern, dass es von seiner Freiheit Gebrauch macht und seine Potestas einsetzt. Diese Tatsache wird als Fatum bezeichnet. Wie das Fatum bewältigt wird, trägt sehr zum Heil oder zum Unheil bei.

### Demut

Haltung, das Fatum ohne Widerspruch auf sich zu nehmen und es zu bewältigen. Demut trägt zum Erlangen des Heils bei.

### Umsicht

Bei allem Tun ist es erforderlich, die nötige Umsicht aufzubringen und Dinge wie Situationen von allen Seiten her zu betrachten und ihr ineinander-Verflochtensein zu verstehen und zu beachten. Umsicht setzt eine gewisse Weisheit voraus und



ist an deren Bildung beteiligt. Umsicht kann selbstverständlich nur der aufbringen, dem die notwendige geistige Potestas zueigen ist.

### Sein

Als Sein bezeichnet man die Gesamtheit des momentanen Zustandes aller Dinge. Nach unterschiedlichen Auffassungen steht das Sein entweder im Kontrast zum Werden und zum Vergehen, oder beinhaltet dieses. Das Individuum ist Teil des Seins, lebt im Sein, verändert aber auch im vom Sein vorgegebenen Rahmen dieses Sein.

### Werden

Der Prozess des Entstehens: Geburt, Formung, Schaffung, Wachstum etc. Der Prozess des Werdens führt zu einem Sein, das wieder eines Tages vergeht. Das durch das Werden geschaffene Sein wird als präsentisches Sein bezeichnet im Gegensatz zum übergeordneten Seinsprinzip, in dem nach mancher Auffassung das Prinzip des Werdens mit enthalten ist.

### Vergehen

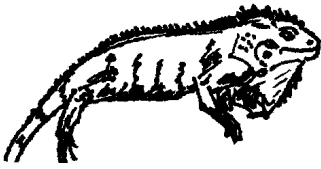
Alles Sterbliche ist dem Vergehen, also dem Sterben, Verbrennen, Verwehen, Verfließen oder Verfaulen etc. anheimgegeben. Das Vergehen setzt das Werden voraus, denn nur Gewordenes kann auch wieder vergehen. Allerdings setzt das Werden auch das Vergehen voraus, denn durch das Vergehen wird Raum für neues Werden geschaffen und ohne ein Vergehen würde das Werden an seiner eigenen Überfülle ersticken. Das Vergehen ist nach mancher Auffassung Teil des übergeordneten Seinsprinzips.

### Kirche

Die Kirche ist die Organisation, welche die Glaubenden in Gemeinschaft miteinander verbindet, das Geheimnis bewahrt und das Heil mehrt.

### Orden

---



---

Teil der Kirche. Die angehörigen eines Ordens versuchen, Heil durch die Befolgung der Ordensregel zu erlangen. Die Ordensregel stellt einen Heilsweg unter Hervorhebung besonderer Aspekte des Salutismus dar.

### Sekte

Auch die Angehörigen einer Sekte sind der Meinung, Heil durch Befolgung einer Regel zu erlangen. Da sie jedoch einer häretischen Irrlehre anhängen, erlangen und verbreiten sie vor allem Unheil und Unordnung. Aus diesem Grunde werden Sekten von der Kirche nicht anerkannt.

### Häresie

Als Häresie bezeichnet das Handeln und Verbreiten einer vermeintlichen Heilslehre, die die theogenen Tatsachen pervertiert und auf diese Weise das Individuum auf den Weg des Unheils führt.

### Destination

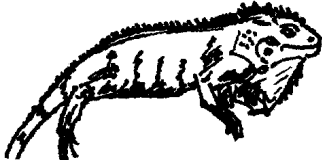
Die häretische Lehre der Destination geht davon aus, dass dem Individuum sein Schicksal vorherbestimmt sei. Da das Individuum allerdings gottgegebenerweise frei ist, ist diese Lehre eine Irrlehre.

### Heilsweg

Lehre über den Weg zur Erlangung des Heils. Als Heilswege werden die in ihrer Gewichtung einzelner Aspekte unterschiedlichen Lehren der einzelnen territorialen oder organisatorischen Untergruppierungen der Kirche bezeichnet.

### Salutismus

Als Salutismus bezeichnet man in der Religionstheorie den einzelnen Aspekt eines Heilsweges. Die unterschiedlichen Arten des Salutismus stehen in einem teilweise widersprüchlichen Spannungsverhältnis zueinander, das als gegebenes Fatum durch die Freiheit des Individuums bewertet und gelöst werden muss. Man unterscheidet unter anderem folgende Arten von Salutismus:



---

### Pauperistischer Salutismus:

Die Entsagung von weltlichem Besitz und das Leben in Armut allein mit dem, was die Elemente und Talamon geben, gewährt großes Heil.

### Stoischer Salutismus

Die Erlangung des inneren Gleichgewichts und der inneren Ordnung ist das höchste aller Ziele.

### Neglektischer Salutismus

Selbstachtung und reuevolle Bestrafung des eigenen Körpers für das ihm anhaftende Unheil vertreibt dieses.

### Officinarischer Salutismus

Die Pflichterfüllung des Fatums und die furchtlose Anwendung der Potestas sind der Weg zum Heil.

### Reprehensiver Salutismus

Talamon findet Gefallen an allen, die versuchen, seine Schöpfung zu verstehen. Das Erlangen höchster Weisheit bringt den Suchenden das Heil.

### Regulativer Salutismus

Die Ordnung des Seins bleibt nur dann erhalten, wenn das Individuum als Teil des Seins aktiv in das Sein eingreift, um die Ordnung aufrechtzuerhalten.

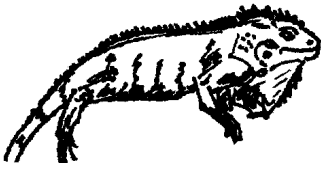
### Missionarischer Salutismus

Heil erlangt derjenige, welcher dem Unwissenden oder Ungläubigen den Glauben vermittelt.

### Passiver Salutismus

Nach dieser Theorie wird demjenigen Heil zuteil, der über den Dingen der Welt steht und die Ordnung der Welt nicht beeinflusst.

---



### Märtyrertum

Höchstes Heil wird demjenigen zuteil, der im gerechten Kampf gegen die Ausgeburten der Finsternis fällt.

### Ordnung

Unter Ordnung versteht man das gottgegebene Verhältnis der Seinsaspekte zueinander. Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, wie die Ordnung aufgefasst werden kann, z.B.:

#### Tetradischer Ordnungsbegriff

Als Ordnung wird vor allem das Gleichgewicht der vier Elementarkräfte bezeichnet.

#### Originärer Ordnungsbegriff

Die Ordnung wird als der Zustand des Seins aufgefasst, wie er von den Göttern erschaffen wurde.

#### Autoritärer Ordnungsbegriff

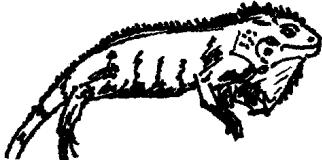
Der Autoritäre Ordnungsbegriff stellt vor allem die hierarchische Ordnung in den Mittelpunkt und wird gern von weltlichen Potentaten verwendet.

#### Ontologisch-dynamischer Ordnungsbegriff

Hier werden unter dem Begriff der Ordnung die Gesetzmäßigkeiten des Seinsprinzips unter Einschluss der Änderung, also des Werdens und Vergehens, zusammengefasst.

#### Statisch-konservativer Ordnungsbegriff

Der bestehende Zustand wird hier als die Ordnung aufgefasst, die es zu bewahren gilt.



### Kontemplativ-mystischer Ordnungsbegriff

Hier steht die Ordnung der Gedanken und Gefühle des Individuums im Mittelpunkt.

### Kontrastiver Ordnungsbegriff

Die einfachste Art, Ordnung zu definieren, besteht in der Abgrenzung. Ordnung ist, was kein Chaos ist.

### Märtyrium

Wer ohne Furcht sein Fatum zu erfüllt und im gerechten Kampf stirbt, dem wird höchstes Heil zuteil.

### Zölibat

Die von wenigen vertretene Meinung, dass Priester höheres Heil erlangen, wenn sie unbeweibt leben.

### Mysterium

Ein Mysterium ist ein Glaubensgeheimnis, das so groß ist, dass niemand es vollständig zu erfassen vermag.

### Andacht

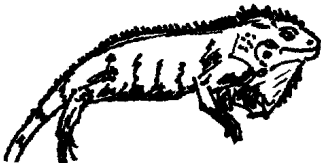
Im Rahmen einer Andacht beten die Glaubenden gemeinsam. Regelmäßige Andacht mehrt das Heil. Der Ablauf einer Andacht wird durch die Liturgie vorgegeben.

### Liturgie

Äußere Form einer Andacht, die deren groben Ablauf und die Wahl wiederkehrender Worte und Gebetsformeln vorgibt.

### Offenbarung

---



---

Die Götter geben dem Betenden oder dem Meditierenden oft eine Ahnung des Heils und setzen ihn so in die Lage, sein Fatum zu bewältigen. Selten und nur wenigen offenbaren die Götter sich direkt um Anweisungen oder Ratschläge zu erteilen, oder denjenigen mit göttlicher Weisheit zu erleuchten.

### Obskur

Als obskur wird alles bezeichnet, was vor dem Licht der Welt verborgen wird. Obsküritäten beschwören oft Unheil herauf.

### Offenbar

Offenbar ist alles, was nicht obskur ist, also offensichtlich, bekannt, oder zugänglich.

### Askese

Entsagung von den diesseitigen Dingen.

### Botschaft

Willensäußerung eines Gottes, die durch einen Boten überbracht wird. Botschaften der Götter sind sehr selten, da die Götter nur eingreifen, wenn die Ordnung der Welt unmittelbar bedroht ist.

### Wissenschaft

Die Suche nach Weisheit und dem damit verbundenen Heil.

### Sakrament

Im Rahmen einer Andacht wird zu besonderen Anlässen das Sakrament erteilt, was bedeutet, dass der Inhalt des Anlasses dem besonderen Schutz der Götter anbefohlen wird und von keinem Rechtgläubigen angezweifelt werden darf. Die Sakramente sind im Einzelnen: Benennung, Initiation, Ehe, Weihe und Letzte Ehre.

### Benennung



Einem Neugeborenen wird das Sakrament des eigenen Namens zuteil. Dieser Name darf fortan von keinem angezweifelt oder verunstaltet werden.

### Initiation

Unter Initiation versteht man die Aufnahme des Herangewachsenen in den Kreis der Gemeinschaft.

### Ehe

Die Ehe ist ein Sakrament, das die Verbindung zweier Menschen unter den Schutz der Götter stellt. Wer das Sakrament der Ehe verletzt, häuft nicht nur großes Unheil an, sondern wird auch aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. In manchen Ländern wird Ehebruch auch blutig geahndet. Das Sakrament der Ehe bedeutet allerdings nicht, dass es nicht auch Verbindungen gibt, die nicht unter dem Schutz dieses Sakramentes stehen.

### Weihe

Durch die Weihe wird ein Adept, Lernender etc. zu einem Priester, Geweihten, Älteren etc.

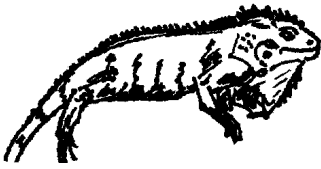
### Letzte Ehre

Der Leichnam eines gestorbenen wird einem der Elemente übergeben, also Ver-erdigt, Ver-brannt, Ver-wassert oder Ver-weht. Die Letzte Ehre wird vielerorts als notwendig angesehen, damit das Inspirentem des Gestorbenen vergehen kann und nicht als ruhloser Geist in der Welt umherirrt. Die Letzte Ehre ist ein Sakrament.

### Ver-erdigung

Der Leichnam des Verstorbenen wird zeremoniell in der Erde Ver-graben.

### Ver-brennung



---

Der Leichnam des Verstorbenen wird zeremoniell auf einem Scheiterhaufen den Flammen übergeben und die Asche entweder begraben oder in alle Winde zerstreut.

### Ver-Wasserung

Der Leichnam des Verstorbenen wird zeremoniell den Fluten übergeben. Mancherorts geht dem eine zeremonielle Zerteilung voraus.

### Ver-wehung

Der Leichnam des Verstorbenen wird zeremoniell den Winden übergeben. Dies geschieht entweder hoch auf einem Felsen oder auf einem Ver-wehungs-Turm. Der mancherorts vorher rituell zerteilte Leichnam wird dort von den Wesen der Lüfte (den Geiern) in sich aufgenommen.

### Hilfe

Es ist Heilspflicht jedes Glaubenden, den darbenden Wesen, die ihm begegnen, zu helfen, sei es durch ein Almosen, sei es durch praktische Hilfe, sei es aber auch durch Erleuchtung. Hilfe führt zu Heil.

### Kontemplativismus

Lehre, die mit den vier Kräften der Natur die vier Grundcharaktere identifiziert. So wirkt Tulkashar in den Cholerikern - den zu Zornesausbrüchen neigenden - Arahm in den Phlegmatikern - die nie aus der Ruhe zu bringen sind - Salmeen in den Sanguinikern - den sonnigen - und Oruhna in den Melancholikern - den tief schürfenden. Ziel des Kontemplativismus ist es, durch Meditation, Gebet und Opfer die vier Urkräfte in der Außen- und in der Innenwelt des Menschen im Gleichgewicht zu halten. Krankheiten und Leiden werden durch das Ungleichgewicht erklärt. So leiden z.B. die fiebernden an einem Übergewicht der Kräfte Tulkashars, die den Körper erhitzen.