



DAS SIMYALA-PROJEKT



www.simyala-projekt.de

STEIN DER MADA: DIE CHRONIKEN VON ILARIS

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Kronosjian
[Selemer-Tagebuecher.de]

© Kronosjian



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](http://Ulisses-Medien-und-Spiel-Distribution-GmbH) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.


Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

EINLEITENDE WÖRTE


Im Laufe der Kampagne, insbesondere während der Informationssuche im zweiten Abenteuer, kommen die Helden mit einem der sagenumwobensten und brisantesten Werke Aventuriens in Kontakt, den Chroniken von Ilaris.

Der Kampagnenband enthält zahlreiche Quellen, auf die die Helden stoßen können, darunter auch Zitate aus den Chroniken; weitere Teile sind über mehrere andere DSA-Publikationen verteilt. Kronosjian hat sich die Mühe gemacht, für die [Selemer Tagebücher](#) eine Menge an Zitaten zu sammeln und weiter auszuarbeiten, entstanden ist eine umfangreiche Spielhilfe zu den Chroniken von Ilaris.

Diese kann der Meister den Spielern in die Hand drücken, wenn es ihnen gelingt, von Ector vom Berg die kompletten Chroniken zu erhalten – so kommt weitere Recherche auf die Spieler zu, da sie nicht nur die tatsächlich für das Abenteuer wichtigen Passagen erhalten. Aufgrund der aventurischen Relevanz der Chroniken ist ein Einsatz der Spielhilfe außerhalb der Simyala-Kampagne natürlich ebenfalls denkbar.



Der erste Teil der Spielhilfe enthält Informationen über die Sekte der Ilaristen und das Buch selbst (Spielwerte sind in **Wege der Zauberei**, Seite 86, zu finden) – dieser Abschnitt über die Sekte und ihre Hinterlassenschaft in Buchform entstammt der Feder von Peter Diehn. Der Hauptteil der Spielhilfe besteht aus Ingame-Texten, eben einer Chronik der Gespräche des Sephrasto Ilaris, wie sie seine Hörer und Schüler gesammelt haben.



DIE SEKTE VON ILARIS

Über die Jahrhunderte hinweg bildeten sich insbesondere in den Kirchen von Hesinde und Tsa, die ja als am wandelbarsten und anpassungsfähigsten unter den Zwölfgöttern gelten und angeblich schon unter den Echsen Anbetung gefunden haben, zahlreiche, meist sehr freidenkerisch eingestellte Splittergruppen.

Etwa zwischen 740 und 760 BF zog der Wanderprediger Sephrasto Ilaris durch Aranien und Gorien und verbreitete die Lehren der Hesinde und des Nandus, zunehmend verblendet mit den inhaltlichen Grundsätzen „Erkennen von der Götter Willen und Wesen ohne Angst“ und aufbauend auf den alten Lehren des Philosophen Rashman Ali und sogar denen des Elfen Elon Carhelan. Die immer weniger hesindegefälligen Lehren waren den Kirchen und später auch der Herrscherschicht natürlich ein Dorn im Auge, zumal Ilaris sich vehement für die Dämokratie stark machte. Schließlich wurden der uneinsichtige Prediger und seine frühen Anhänger von Magister der Magister und Bote des Lichts unter Bann gestellt und nach Maraskan vertrieben, wo der junge König Dajin I. 759 BF die Unabhängigkeit proklamiert hatte und die Zwölfgötter und ihre Diener nicht den Einfluss hatten, den sie in den mittleren Landen ausübten.

Im ewig zerstrittenen Maraskan, in dem es bösen Zungen zufolge so viele unterschiedliche Sekten wie Einwohner gibt, fielen Ilaris' Lehren auf einen fruchtbaren Boden, und immer mehr Anhänger zog es in sein Ordenskloster bei Jergan. Doch in einer Nacht während der Namenlosen Tage 788/789 BF fiel der rüstige Geweihte des Nandus einem Attentat zum Opfer, durchgeführt wahrscheinlich sogar von Kultisten des Dreizehnten, die sich irgendwie bedroht sahen.

Obwohl sie ihres Führers beraubt war, zerfiel die Sekte nicht, wenn sie nun auch kaum noch weiteren Zulauf erhielt. Als sich der tyrannische Graf Permold von Jergan durch die immer ketzerischer werdenden Lehren der Sekte bedroht sah, schickte dieser 804 BF seine Truppen zum Kloster. Während einige Fanatiker die Soldaten notdürftig aufhielten, konnten die meisten Sektenmitglieder aber mit dem größten Teil der Bibliotheksschriften fliehen. Jeder Bewohner, der zurückblieb, wurde getötet, das Gebäude niedergebrannt, doch noch heute kursieren die Gerüchte, es seien manche der Keller unversehrt geblieben, auch wenn noch kein Schatzsucher einen Beweis hierfür erbringen konnte.

Die Sekte flüchtete sich zurück nach Aranien, wo sie nahe Zorgan ein leerstehendes Gebäude bezog. Doch lange konnte sich die Gemeinschaft nicht mehr halten: Im Auftrag von Kaiser Bodar II. und Lichtbote gingen schließlich die Inquisition und der Bannstrahl Praios' Anfang des Jahres 810 BF gegen das Anwesen vor. Fast alle Sektenanhänger konnten dabei gefangengesetzt und standrechtlich verurteilt werden, das Kloster wurde geschliffen. In der Folge gewann die Praioskirche wieder einen Teil der einst verlorenen Macht zurück. Über fünf Jahre hinweg gab es nun die bislang letzten großen Bücherverbrennungen, die vor allem in Aranien durchgeführt wurden, aber ebenso in anderen Einflussgebieten der Praioskirche. Viel Wissen aus alter Zeit ging wieder verloren, und der Codex Albyricus erfuhr einige Veränderungen, was die Weitergabe von Schriften und Lehren betrifft. Die wenigen Anhänger Ilaris', die entkommen konnten, verbreiteten ihre Lehren noch weiter, wurden aber nach und nach von den Geweihtenschaften gerichtet oder starben schließlich. Zwar gibt es auch heute noch einige Sympathisanten der Ilaris-Lehren, die vor allem in den freidenkerischen Zentren Aventuriens zu finden sind (weniger Thorwal als vielmehr die südlichen Reiche), doch keine eigentliche Organisation mehr. Die Sekte ist natürlich noch immer von der Zwölfgötter-Kirche verboten und auch der Besitz und noch mehr die Verbreitung der Chroniken stehen unter Strafe.

FORMAT DER CHRONIKEN

Bei den Ilaris-Chroniken handelt es sich um drei Octavos, die jeweils einen Umfang von etwa 180 bis 200 Seiten aufweisen und von Mitgliedern der Ilaris-Sekte vermutlich in den Jahren 798 bis 808 BF zu Jergan und Zorgan geschrieben wurden. Obwohl die Sekte kurze Zeit später zerschlagen wurde, hatte sie bereits eine größere Zahl Abschriften angefertigt und verbreitet, von diesen gab es im Lauf der folgenden Jahrzehnte immer wieder heimliche Kopien, um die Anzahl der vernichteten Exemplare wieder zu kompensieren; erst etwa Mitte des Jahrhunderts, als die letzten entkommenen Sektenmitglieder nach und nach im Alter starben, geriet das Werk etwas in Vergessenheit.

Heute ist es vor allem unter Magiern der Grauen Gilde verbreitet, obgleich es heute wie damals verboten ist.

Während Band I und II der Trilogie kaum Illustrationen enthalten, ist Band III reichlich illustriert. Ansonsten ist das Werk schmucklos. Alle Fassungen wurden entweder in Garethi oder in Tulamidya geschrieben, wobei sich die tulamidischen Versionen vor allem auf Maraskan und in der Khunchomer Gegend befinden, während die garethischen in Aranien im Umlauf sind.



AUFLAGE

Seit der Zerschlagung der Sekte blieb die Anzahl der existenten Abschriften nahezu konstant, heute mag es von jedem der drei Bände knapp 100 Abschriften geben, die bisweilen auch unter dem wenig bekannten Titel „Mensch, sei nicht so ängstlich!“ im Umlauf sind. In Anbetracht dessen, dass das Buch auf dem Index der Praioskirche steht, handelt es sich somit um eine recht große Verbreitung. Viele weitere Frühfassungen wurden beim Untergang der Sekte und den nachfolgenden Bücherverbrennungen vernichtet, darunter wahrscheinlich auch sämtliche Originale, von denen es ab und an aber ebenso heißt, sie seien hinter dicken Tempelmauern im Aranischen unter Verschluss, was wohl auch für einige weitere Kopien gilt.



INHALT

Die drei Bände der Chroniken von Ilaris enthalten sowohl völlig unterschiedliche, als auch sich nahezu gleichende Ausführungen zu einer ungewöhnlich breiten Palette aller möglicher Themen. Darunter nehmen die Abhandlungen vor allem zu verschiedenen Philosophien, Moral, Religion der Zwölfgötter und anderer Gruppen, Mythologie verschiedener Kulturen und sogar Staatstheorie den größten Raum ein, doch andere Inhalte finden sich gleichfalls. Warum das Werk besonders unter Geweihten und Adligen als ketzerisch und dämokratisch gilt, wird deutlich, wenn man sich die auf den ersten Blick kaum verwerflichen Kapitel etwas näher ansieht, denn bei ihnen handelt es sich oft um anarchistische Manifeste für ein Leben ohne Angst vor den Göttern und anderen Autoritäten sowie dem Schicksal, aber auch um gezielte Angriffe auf die fast schon traditionelle Engstirnigkeit des Zwölfgötter-Pantheons und seiner meisten Geweihten und Enthüllungen über die Sterbenden Götter drückten sich die Autoren nicht herum.

Für Magier sind besonders die Kapitel über Philosophien und Mythologie von besonderem Interesse. So beschreiben die weiteren Passagen vielerlei Götter, Giganten und auch die Alten Drachen, während der philosophische Teil vor allem die anerkannten Ausführungen von Rashman Alis „Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes“ weiterführt. Die eigentliche Magie kommt in dem Werk eher kurz.

WERT

Die Abschrift eines einzelnen Bandes kostet lediglich etwa 30 bis 40 Dukaten, wohingegen für die komplette Trilogie schon meist bis zu 200 Dukaten verlangt werden. Man wird ohne Weiteres aber kaum einen Anbieter finden, da die meisten weltlichen und geistlichen Institutionen ziemlich allergisch darauf reagieren und schnell die Inquisition einschalten. Im Neuem Reich sind mehrere Jahre Arbeit in Bergwerken oder Steinbrüchen der Regelfall bei einer Verurteilung...

DAS BUCH IM SPIEL

Direktes magisches Wissen wird das Studium nicht vermitteln können. Dennoch sind die Inhalte gerade für Magier der Mittleren Hand interessant. Ein Leser, der sich eingehend mit allen drei Bänden befasst und diese auch auf Anhieb versteht, kann Spezielle Erfahrungen auf diverse Wissenstalente erhalten, außerdem gestattet das Werk durch seine umfassenden Ausführungen zu allerlei Philosophien und sogenannten „Wahrheiten“ über staatliche und geistige Macht auch Spezielle Erfahrungen für das Senken beliebiger Ängste. Regeltechnische Details und Spielwerte zum Buch befinden sich in **Wege der Zauberei** (Seite 86).

Nach eigenem Ermessen kann der Meister dem Leser auch Bonuspunkte für Proben zugestehen, wenn es um bestimmte Themen geht. Welche Vorteile das Studium nur eines Bandes mit sich bringt, mag der Meister gleichfalls von Fall zu Fall entscheiden.

DIE CHRONIKEN DER GESPRÄCHE DES SEPHRASTO ILARIS

GETREULICH AUFGEZEICHNET VON SEINEN HÖRERN UND SCHÜLERN ZUR ZEIT
DER HERRSCHAFT DES KAISERS BODARS IN GARETH,

GESAMMELT, ERGÄNZT UND KOMMENTIERT VON JELACRO DEMIRA



Beseelt vom Geiste des Nandus, erleuchtet von der Reinheit des menschlichen Geistes, getrieben von der Suche nach Erkenntnis und dem Streben nach der endgültigen Wahrheit schreiben Wir, die Hörer des Sephrasto Ilaris von Zorgan diese Zeilen, um die Flamme der Weisheit in die Dunkelheit der Unwissenheit und des Aberglaubens zu tragen.

An all jene die dies lesen oder gelesen hören, sucht mit Euren begrenzten Mitteln die Antworten. Lasst Euch nicht von den Predigern der Ignoranz und des falschen Wissens in die Irre beschränkter kahler Tempelmauern führen.

Denn es gibt eine Grenze, Mensch! Diese Grenze ist dein Geist! Dein Wille ist Welt! Dein Wille ist Kraft! Dein Wille ist Leben und Tod und der Grat dazwischen. Wenn Du willst, wirst Du bestehen, und wenn Du willst, wirst Du vergehen.

ZWEIFELT, FRAGT, SUCHT, SO WIRD EUCH DAS WISSEN AUFGETAN!



ÜBER DIE ZWÖLFE IN ALVERAN

Dies sind die Gespräche des Sephrasto Ilaris im Hause der Kauffrau Azira Saba Gambaletta mit uns, seinen Jüngern, gesprochen am 27. Rondra im Jahre 7 nach der Thronbesteigung Kaiser Eslams IV.

Die Ehrwürdige Gastgeberin Azira Saba Gambaletta sprach in ihrer Unwissenheit: „Die Khom ist zu Fuß nicht zu durchqueren, das ist so unumstößlich wie die Zwölfe in Alveran.“ Die Wissenden sprachen, wer sind aber diese Zwölfe, woher kommen sie und wer gab sie uns? Sephrasto Ilaris schüttelte ob der Unwissenheit betrübt sein Haupt und sprach:

Wisset ihr Suchenden, die Zahl Zwölf gab uns ein Mensch. Wie können Menschen aber über die Alveranier entscheiden? War es denn nicht Silem Horas, der sprach die Zwölf von Alveran seien Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm und Rahja. Wie aber kann er die Kinder Sumus, die Giganten Ingerimm, Tsa, Efferd, Peraine und Firun zu Göttern erheben? Die Annalen des Götteralters schreiben, die Götter richteten über die Drachen und wiesen sechsen von ihnen den Weg nach Alveran, die anderen aber wurden als Wächter des Gleichgewichts in die Dritte Sphäre entsandt.

Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbezwingbar ihr Geist – warum aber sollten sie den Göttern gehorchen, wenn sie ihnen gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt. Würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht naheliegender, dass er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist? Vielleicht sogar jener, den die Geweihten Borons in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Golgari und der die Seelen über das Nirgendmeer – sprich die dritte Ebene – tragen soll? Wer hat denn je den Seelenraben gesehen? Niemand! Nur Flügelrauschen hören wir, das auch von sechs Schwingen stammen könnte, denn von zweien. Wenn Naclador nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? (...) Die Diener der Zwölfe sagen, die Zwölfe seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?

Die Praioskirche lehrt uns, Darador sei ein Diener Praios'. Doch wie könnte so ein mächtiges Geschöpf, dessen Nachkommen über Madas Gabe verfügen, Untertan jenes Gottes sein, der diese Gabe zu vernichten trachtet? Weise ist also der, der die richtigen Schlüsse zu ziehen vermag (...)

Als Drache der Erleuchtung und der Erkenntnis tritt er, zusammen mit seinem Bruder Naclador, an Hesindes Seite auf.

Ist es denn nicht der Wille der Praioskirche, welche Darador als ältesten und mächtigsten der Drachen darstellt? Doch wie könnte das Licht gegen die finsternen Schatten bestehen, welche jederzeit und jederorts drohen, würde nicht die Hoffnung die müden Glieder des Guten stärken? Und wie ungleich mächtiger und älter muss doch Yalsicor, Hüter der Hoffnung, sein, der sie immer wieder aufs Neue speist? (...) sagen denn nicht die Schriften von Al'Raal, dass das Ende der Schöpfung dann naht, wenn keine Hoffnung mehr besteht?

Als einziger der Großen Drachen trägt der Hüter der Wahrheit zwei Namen. Und keiner fragt sich, weshalb ausgerechnet die Wahrheit, welche Eins ist, eines zweigestaltigen Hüters bedarf? (...) und die Menschen verschließen ihre Augen und ihren Geist vor der Wahrheit und nehmen die blinkende Münze närrisch an, ohne ihre Rückseite zu prüfen.

Aber im Schöpfungsmythos heißt es auch, dass LOS, als er seine Gestalt aufgab und sich aus der Schöpfung zurückzog, seine Kinder als Wächter seiner Schöpfung nach Alveran sandte. Auch wenn die Kunder der angeblichen Zwölfgöttlichen Wahrheit die Zahl der Loskinder Zwölfe nennen, wie viele es wirklich waren wissen wir nicht. LOS teilte nur seinen Erstgeborenen einen Platz in der fünften Sphäre, von uns Alveran, der Götterhimmel genannt, zu. Dort teilten sie die Schöpfung unter sich auf. Die Kinder Sumus, aus den Wunden der Erschlagenen entstanden, sind den Göttern aber ebenbürtig. Diese Giganten sahen das Herrschen der Götter über die Schöpfung und über die Gigantenkinder, die Riesen und Großen Drachen. Darob sehr erzürnt zogen sie los Alveran zu stürmen. Dieser Krieg zwischen Göttern und Giganten währte ein ganzes Äon. Erst als der Dämonensultan seine Zeit für gekommen hielt und seine Dämonen in die Sphären drangen, Chaos und Verwüstung verbreiteten verharteten die Streitenden. Götter und Giganten mussten erkennen, dass sie die Sphären nur dann würden verteidigen können, wenn sie ihren Streit beilegten, und so schlossen sie einen Pakt wider den Dämonensultan. Um Ordnung zu schaffen erschufen sie das Weltengesetz, und legten es als Mysterium von Kha in der ersten Sphäre nieder. Den überlebenden Giganten und sechs der Großen Drachen, fortan Alte Drachen genannt, wurde in diesem Pakt der Einzug in Alverans Hallen gewährt, sie wurden den Göttern gleich.

Doch finden sich auch andere Götter, die nicht sind in Alveran. Die Ältesten glaubten garwohl an einen Schöpfergott, der gütig und schrecklich zugleich ist – allwie es die Zwerge mit Ingrim und die Waldmenschen mit Kamaluq heute noch tun. Da aber die Zeit fortschritt und sie an Weisheit gewannen, begannen sie die Welt im Dualismus zu sehen: Hie das Prinzip, das alles gibt – Leben, Fruchtbarkeit, Glück -, da das Prinzip des Vergehens, das alles nimmt. In jenen Tagen sahen die ersten Menschen jene Prinzipien verkörpert in den beiden Geschlechtern der schwarzen Rinder Mhanadistans, nämlich der mütterlichen Kuh Adschaja und dem kämpferischen Stier Ras'Ragh mit seinen tödlichen Hörnern.

Von solchen Göttern ist heute nichts mehr zu finden – die Ehrfurcht dem Rinde gegenüber in unserer Kultur ist offensichtlich, und die zahlreichen Milchweihen und Stierkämpfe legen davon Zeugnis ab.

Ich aber sage Euch:

Beten nicht die Wilden in den Bergen zu Radscha und Raschdul. Heißt es nicht, dass die Wolfskinder des Nordens das Rudel der Himmelswölfe unter Gorfang anbeten? Opfern die Schwarzpelze nicht Blut und Leben ihren Götzen Tairach und Brazoragh?

Der Wissende sieht also, der Götter sind viele. Das Leben der Sterblichen wird nicht allein von den Zwölfen Alverans bestimmt. Was maßt sich ein Silem Horas an über das Sein der Götter zu bestimmen, ist er doch nur der Knecht eines Gottes. So sprach Sephrasto Ilaris und weckte den Zweifel, Ursprung allen Wissen in uns und wir fragten und suchten.



DER VIELGESICHTIGE GOTT

Folgendes Gespräch entspann sich am 29. Rundra im Jahre 7 der Regentschaft Kaiser Eslams IV. im Badehaus "1001 Freuden" zu Zorgan, als der weise Sephrasto Ilaris zu uns eilte, um uns von seinem Zwiegespräch mit dem Herren Nandus zu berichten.

Höret ihr Suchenden der Erkenntnis und Wanderer auf dem Pfade der Erleuchtung! Ich sah Licht von göttlicher Macht, es blendete mich und ich war gefangen im dunklen Kerker meines eigenen kleinen Geistes. Das grelle Gleißeln verschwand, und ich sah das heilige Prisma der Tsa wie es das leuchtende Licht in Myriaden von Farben brach. Und ich verstand.

Jede Göttlichkeit existiert als Konglomerat unzähliger Aspekte, die der gläubige Mensch nie als ganzes wahrnimmt. So ist jeder Gott Teil seiner Selbst und selbst ein Teil seiner Ganzheit.

So sieht jeder Gläubige den Teil seines Gottes den er sehen will. Wandeln sich nicht diese Aspekte mit den Gläubigen? So wundert es den Kundigen wenig, dass unter einem einzigen Namen von den Unwissenden verschiedene Aspekte verehrt werden. Die Almadaner kennen ein altes Volksmärchen aus den Dunklen Zeiten:

Ingerimm, der Älteste der Götter, und Tsa, die Jüngste der Götter kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Alfen..

Die Wüstenreiter nur zweihundert Meilen weiter südlich, die ihrem neuen Eingott Rastullah huldigen, berichten wiederum von dessen drittem Ehefrau, der erfindungsreichen Shimja – wie sie die hellhäutigen, bartlosen Elfen ja oft mit Frauen verwechseln.

Die yaquirischen Auelfen selbst dagegen erzählen vom Elfenkönig Simia, der als erster aus den Träumen erwachte und für ihren Stamm eine Heimat im Herzen der Welt erbaute. Jenen Ort nannten die Elfen später in seinem Gedenken Simyala. Über diesen Ort wird erzählt, dass die Elfen, damit ihre Stadt nicht dem Wüten der ganzen Welt verfallt, sie vor dem Antlitz der tobenden Sterblichen so gut verbargen und so fest verriegelten, dass erst dem heiligen Geron es einst wieder gelungen sein soll diesen Ort zu betreten.

Wie aber fand Geron der Einhändige die verborgene Stadt der Alfen? Und da er sie fand, wie betrat er die verschlossene Stadt der Alfen? Nutzte er einen Schlüssel oder öffnete er sich Tür und Tor, wo vorher keines gewesen (wie es die Art ist der Löwendienner)? Wenn es denn gab einen Schlüssel zum Tore Simyalas, so ist er, wo Geron starb. Da aber kein Grab des Heiligen existieret, muss dieser Schlüssel als auf ewig verloren gelten. Aber zurück zum Kinde des Ingerimm und der Tsa:

Am Himmel können wie Simia sehen, den dritthellsten der acht Planeten, dessen Lauf in der Astrologie kraftvollen Neubeginn bedeutet. Wiederum braucht es viel Mut, aber wenig Phantasie, die Wahrheit auszusprechen:

Dass dieser Simia wirklich der erste der Elfen war, dass er, aus Licht und Leben geboren, vom hohen Himmel kam zur Mitte des Kontinentes, und dass ihn darum alle alten Kulturen kennen.

Für die Echsen wiederum gilt, so heißt es in einer alten Schrift, dass die Schlangemenschen eine Göttin des Wandels verehrten, H'Szint mit Namen. Es braucht wenig Phantasie, aber einigen Mut, um sich zu vergegenwärtigen, um welche von uns allen so geliebte Gottheit es sich hierbei nur handeln kann. Das schlangenhaft-zischende ihres Namens mag der stillen Weisheit der heutigen Namensform gewichen sein, doch sollte solch Entdeckung unserer weisen Göttin zur Schande gereichen? Wissen wir denn nicht, dass die minderen Echsenwesen erschaffen wurden lange vor den die Schöpfung krönenden Menschen? Wissen wir denn nicht, dass auch sie in aller urtümlichen Einfalt die Ehrfurcht vor den Wahren Mächten kennen? Was liegt näher denn die Vermutung, dass sich die Wandelbare schon ehemals jenen Unwissenden offenbarte, zumal – dies darf nicht unerwähnt bleiben- ihr und unser heiliges Tier ja doch jenem Echsen Geschlechte entlehnt ist und nahe steht?

Finden sich nicht an den Wänden der alten Tempel der Echsen die Abbildungen weiterer Götter die den Wissenden vertraut erscheinen, ist die echsische Gottheit des Wandel nicht Zsahh und ist ihr Symbol keine Eidechse? Der Verstehende öffne seine Augen und erkenne die Wandlung dieser Göttin!

Berichten die Schriften von Rashtul al Scheik nicht von den grausamen Leviathim und ihrem blutrünstigen Gott Kr'Chon'Trr, der bluttriefend über das Schlachtfeld geht, trugen diese Echsen keine neungezackten Speere, vergießen nicht auch heute gewissenlose Söldnerseelen ihr Blut und das Blut anderer für Gold und huldigen dabei dem blutigen Kor! Ist nicht das Mysterium von Kha selbst im Pantheon der Echsen verewigt, denn ist nicht die ehrwürdige Schildkröte Kha die Wächterin der Ewigkeit!

Blind sollen wir sein nach dem Willen der Pfaffen, Mumpitz und Aberglaube sollen unsere Herzen füllen. Ich aber sage euch, geht und sucht meine Freunde, geht und sucht nach den Göttern der vergangenen Zeitalter und ihr findet die Los- und Sumukinder die uns heute beherrschen, als Herrscher über die Völker die einst über Dere herrschten.

So sprach Sephrasto Ilaris und weckte den Zweifel, Ursprung allen Wissen in uns, wir zögerten nicht, wir sprangen auf fragten und suchten.

So brachen wir Jünger auf und bereisten die Küsten Aventuriens, die kochenden Sümpfe des Südens und die Steppen des Nordens. Wir fanden Stelen aus Stein, zernagt von Satinavs ewig schabenden Zähnen, in den Höhen des Rashtulswalls, wie lauschten dem Gebrüll der Orkschamanen, wir enträtselten Pergamente, die niemand enträtseln konnte, und wir fanden die Antworten auf einige Fragen, doch wir fanden für jede Antwort vierundsechzig neue Fragen.



15. Hesinde im 9. Jahr nach Kaiser Eslam IV. Thronbesteigung im Hause des ehrwürdigen Yalasia ibn Satum in Rashtul.

Faisal Jünger des Sephrasto Ilaris sprach: Meine Brüder und Schwestern wir haben Wissen und Erkenntnis gesucht, Schmerz und neue Fragen gefunden, nun wollen wir unser Wissen teilen und neue Erkenntnis gewinnen, möge Nandus unseren Geist erleuchten.

Beginnen mag ich mit der folgenden Frage: In den Tiefen der Khom zeigte sich ein neuer Gott dem Stamm der Beni Novad, wer ist dieser Gott und warum erscheint er?

Sephrasto Ilaris sprach: Aus den Wüsten brachtet ihr Sagen alter Völker die über die Khom herrschten bevor die Söhne der Beni Novad die Oasen mit dem Blut ihrer Feinde rot färbten. Die Ferkinas verehren den göttlichen Stier namens Rashtulla und aus den Tälern Thalusiens kommt die Kunde von einem schwarzen Stiergott Rash-Ruagh, ich sage euch den Novadis erschien ein Aspekt dieses Gottes und sie sahen in ihrem hitzeverbrannten Geist nur einen Teil von ihm und erkannten nicht die Wahrheit.

Tamira Jüngerin des Sephrasto Ilaris sprach: Ich sage ihr irrt, verehrter Lehrer! Ist nicht Rashtul der Erretter unseres Volkes vor den Echsen? Ich sage euch Rastullah ist der wiedergeborene Rashtul und er erscheint um die Zwölf zu zerschmettern.

Undar Jünger des Sephrasto Ilaris sprach: Nein! Ihr irrt Tamira, euere Augen sehen das Offensichtliche nicht! Rastullah ist Rashtul der Gigant der sich aus seinem Schlaf erhebt und seinen Platz in Alveran einfordert! Der Gigant der im Schläfe liegt wird sich erheben und sich von seinen Feinden sein Geburtsrecht einfordern. Wer mag schon den Traum eines schlafenden Giganten zu deuten. Die Götter der Bergbarbaren und Bauern in Thalusien sind nur Gesichte die Ihnen der ruhende Sumusohn sendet. Bewacht nicht Adawadt den Schlaf seines Vaters und hat nicht Ingerimm ein Heiligtum am Haupte seines Bruders, ich sage euch in meinen Worten liegt Weisheit, Rashtul ist Stier und Löwe, er wird seinen Platz einfordern.

Faisal sprach: Voll des Übermutes sind deine Worte, doch bedenke, dass die Schwarzpelze einen stierhäftigen Gott, Brazoragh mit Namen, kennen. Überfallen Sie nicht im Namen dieses Gottes die Länder der Menschen und bringen Tod und Verderben über die Mittelände? Was ist wenn dieser Gott sich den Wüstensöhnen zeigte? Fordert nicht Rastullah Unterwerfung unter seine Knute, brennen nicht die Häuser der Gelehrten in den Städten die die Wüstensöhne überrannten, sind nicht die Novadis mit Feuer und Schwert in die Lande unserer Väter eingefallen? Ich sehe Blut und Stiere im Norden und ich sehe einen blutigen Stier im Süden. Dem Kundigen ist die Wahrheit also offensichtlich.

Der gelehrte Diener des Nandus Sephrasto Ilaris aber sprach: Aufgemerkt nun also! So wie der Aspekt Magie mal dem tulamidische Feqz zugeordnet wird und ein anderes mal unserer Herrin Hesinde, so ist es dem Eingeweihten offensichtlich, dass hier dem Aspekt des göttlichen Stieres, also Kraft und Tollheit, die verschiedenen Wesenheiten Brazoragh, Rastullah, Rashtul oder Rash-Ruagh zugeordnet werden. So ist jeder Gott Teil seiner Selbst und selbst ein Teil seiner Ganzheit.

So sprach Sephrasto Ilaris und weckte den Zweifel, Ursprung allen Wissens in uns, daher fragten wir und suchten.

ÜBER DAS WESEN DES NAMENLOSEN

Während der Tage des Weinfestes im 9. Jahre der Herrschaft des Kaisers Eslam IV. fanden wir uns in einem Dattelhain unweit der lieblichen Stadt Baburin wieder, um den Worten unseres Lehrers Sephrasto zu lauschen.

Höret, ihr Suchenden, höret ihr Fragenden! Ob unseres Disputs den wir in Hause der ehrwürdigen Yorma Saba Sherizeth vor einer Woche führten, kamen Zweifel in mir auf bezüglich dem Wesen des Gottes ohne Namen und der Thesen die hierzu verbreitet werden. So ging ich in die Bibliotheken und fragte den Herren Nandus um Rat.

Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach den Namenlosen nennt, nur wenig. Das Wesen des Gottes ohne Namen ist die Heimlichkeit – doch nicht das stille Schleichen des Phex in einer monderhellten Nacht, sondern eine Heimlichkeit, wie sie die Klinge eines Meuchlers oder das ungenannte Grauen eines plötzlich heraufziehenden Alptraums darstellt. Die Taten des Namenlosen sind keine spektakulären Machtdemonstrationen wie die Wunder des Praios, obwohl sie ihnen an vernichten- der Energie in nichts nachstehen.

Selbst manche Gläubige der Herrin der Weisheit halten es offenkundig für erträglicher, Lügen und Halbwahrheiten in die Welt zu setzen, als zuzugeben, wie wenig sie tatsächlich wissen. Inwieweit die hier angeführten Darstellungen also der Wirklichkeit entsprechen, ist eine Frage, die nicht einmal die Zwölfe beantworten können – oder wollen.

Eine dieser Darstellungen über den Namenlosen, den man auch den Guldenen, das Rattenkind, den Überzähligen oder den Bruderlosen nennt, lautet folgendermaßen:

Als die zwölf Götter zum Leben erwachten, begannen sie, das Reich zu erforschen, über das sie herrschen sollten. Sie bewanderten das feste Land Deres, erkundeten die zweite Sphäre und stießen dort auf die Elementarherren. Ingerimm machte sich Feuer und Erz untertan, Firun das Eis, Peraine den Humus und Efferd Wind und Wasser. Nur über den Elementarherren der Kraft vermochte keiner der Zwölfe zu triumphieren. Er widerstand den Zwölfen und wies sie stolz zurück. Dies erzürnte die Götter sehr und Praios schwor der Kraft Rache. Mit seinen Alveraniaren belagerte er die Feste des Elementarherren. Ihn störte besonders, dass andere Götter Elemente bezwungen hatten und er leer ausgegangen war.

Hesinde indes hatte eine mutige Tochter namens Mada, die das Wissen ihrer Mutter und die Schläue ihres Onkels Phex in sich vereinte. Eines Nachts schlich sie sich in die Feste und zerstörte den Kristall der Kraft, den Fokus der Macht des Elementarherren. Die schützenden Bannzauber fielen und die Alveraniare strömten in die Feste. Bald stand Praios über dem besiegten Elementarherren. Doch sein Sieg war getrübt. Ohne den Kristall konnte er über die Kraft nicht herrschen. Und Mada hatte die Kenntnisse der Kraft schon ihren sterblichen Freunden gebracht. Darob war Praios sehr erzürnt und befahl Phex, die ungehorsame Mada an ein einsames Licht am nächtlichen Himmel zu binden.

Den Elementarherren der Kraft erwartete hingegen ein viel schrecklicheres Schicksal. Die Zwölfe raubten ihm seinen Namen, zerstörten und zerstreuten ihn in alle Winde. Denn sie fürchteten die Rache des mächtigsten Elementarherren. Namenlos wurde der Elementarherr verstoßen und namenlos blieb er. Als der Namenlose gewann er einen neuen Namen, schuf sich unter den Sterblichen eine große Schar von Anhängern und

verband sich mit den Dämonen, um gegen die Zwölfe zu kämpfen. So endete das Goldene Zeitalter und ein Finsteres begann.

Es heißt, dass der Name des Elementarherren nicht ganz verloren ist. Mada, die als einziges göttliches Kind einen Blick in den Kristall der Kraft hatte werfen können, soll ihn aufgeschrieben und an sicheren Orten versteckt haben. Doch dieses Wissen ist geheim. Niemand soll davon wissen und niemand weiß, wo Mada den Namen versteckt hat.

„Tief im Güldenland soll es einen Fluss geben, der vom Norden bis zum Süden durch das ganze Land fließt und der schon an seiner Quelle eine Breite von mehr als einer Meile hat. Er kreuzt einen weiteren Strom, der von Ost nach West fließt, und wo sie sich treffen, erhebt sich aus einem Meer, das in den Farben beider Flüsse schimmert, ein Turm, der bis weit über die Wolken reicht. Dort wohnen die Alveraniden, lichtgestaltige Menschen mit weißen Schwingen, und die von Praios geheiligten Sterblichen. An den Ufern leben die Verschleierte Diener, 144 000 an der Zahl, um den Willen der Zwölfe, vermittelt durch die Alveraniden, in ihrem Tagwerk zu erfüllen. Das Geheimnis dieses Ortes aber ist, dass hier Talamisora liegt, und in den Tiefen des Turmes der Name des Namenlosen eingeschlossen ist.“

Kommentar eines Kopisten um 980 BF.

Finstere Bücher berichten, dass die Kraft, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUS Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem Hass erfüllt, und dieser Hass habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölf) übertragen.

Die von den Geweihten der Zwölfgötter verbreitete Vision lautet folgendermaßen:

Der Namenlose sei einer von drei Götzen, die einst im Fernen Westen verehrt wurden. Er habe seine Mitgötter erschlagen und die alleinige Macht über seine Verehrer an sich gerissen, die so seine ersten Geweihten wurden und fortan Angst und Schrecken über die Menschheit brachten, bis der Namenlose im Krieg der Götter geschlagen und in die Sphäre der Dämonen verbannt wurde. Die Zwölf tilgten seinen Namen, auf dass er nie mehr in diese Welt zurückbeschworen werden kann.

Andere Legenden behaupten, hinter dem Namenlosen verberge sich in Wirklichkeit der Fürst der Finsternis, der Dämonensultan, .Der, dessen Namen nie genannt werden darf.; fanatische Zwölfgöttergläubige vermuten ihn hinter der Maske des neuen Gottes Rastullah, und wieder andere leugnen schlichtweg seine Existenz.

Ihr seht, es ist ein schwieriges Unterfangen, die Wahrheit über den Gott ohne Namen herauszufinden, wir bevorzugen jedoch die erste Version, denn sie allein erklärt die unumstrittene Macht dieses Gottes, der seine beiden Mitgötter schlug, eine Macht die sogar an die gesammelte Macht der Zwölf heranreichen soll.

Der Kult des Namenlosen wurde zweifelsohne mit den ersten güldenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht, und es existieren noch Fragmente von Dokumenten, die von

unsäglichen Riten, von Menschenopfern und Schlimmerem unter diesen Siedlern sprechen. Tatsache ist, dass die Anbetung dieser Gottheit in Guldene Land weiter verbreitet ist als in Aventurien, ja man munkelt dort sogar von Landstrichen, die ganz unter seiner Kontrolle stünden. Bei uns findet man nur wenige Anhänger dieses perversen und menschenverachtenden Kultes, und noch wenige seiner Geweihten führen hier ihr unheiliges und geheimes Leben.

Das Wesen des Namenlosen, des tulamidischen Iblis oder Netzwebers, ist das Böse, die Arglist und die Falschheit. Er ist der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht. Voller Verschlagenheit ist sein Wesen, er hasst wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstohlenheit, Gift, Versuchung und Verrat. Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum.

Sein Hochamt ist der Mord, seine Liturgie ist der Verrat. Der Namenlose herrscht über alles Böse was in der Schöpfung kreucht.

Was aber bedeutet es dass der Gott der Greifen und der Sonne, Praios, sich mit diesem Gott ohne Namen einen Aspekt teilt, beanspruchen doch beide Götter für sich Gott der Herrschaft zu sein? Welcher Natur ist aber diese Herrschaft?

Während die Gesamtheit der namhaften Götter zusammen "Das Gute" in der Welt sind, welches sich auf die verschiedenen Aspekte des Lebens und der Schöpfung verteilen, eint der Guldene alles schlechte und verderbte der Schöpfung alleine auf sich. Mag der Unwissende in Boron einen düsteren Gott sehen, der ihm den Tod bringt und den er daher als ein Übel sieht, weiß der Kundige das Gute im Wirken des Rabengottes zu erkennen.

Nur ein Verblendeter mag nun noch daran zweifeln, dass der Namenlose weniger Macht habe als die Zwölfe, so dass er nur von der Gesamtheit aller namhaften Götter besiegt werden konnte.

Sie nahmen ihm seinen Namen, Buchstabe für Buchstabe, und verstreuten die Buchstaben über ganz Dere, ein jeder von unbezwingbaren Wächtern bewahrt. Dann bildeten sie den Zwölfkreis, stießen den Namenlosen hinaus aus ihrer Mitte, und sprachen den Fluch: "Hinfort sollst du gehen, Namenloser, und sollst an keinem Tag des Jahres zurückkehren."

Während aber die zwölf Geschwister den Gesichtslosen packten und in Fesseln zu schlagen trachteten, da klammerte dieser sich mit letzter Kraft an Satinavs Hörner, der Verbannung in den Sphärenriss zu entgehen. Und der Gigant warf erschrocken sein mächtiges Haupt auf und für einen Augenblick geriet ihm der Faden der Zeit durcheinander. Der Guldene aber in seiner Verzweiflung packte den Faden und zerriss ihn voller Zorn. Die beiden losen Enden der Zeit aber waren nunmehr nur durch seine Hände verbunden. Und Satinav, der sah, dass es in seiner Hand lag, den Lauf der Welt zu unterbrechen, er handelte klug und formte aus einem Teil von ihm einen neuen Faden, die Enden miteinander zu verschmelzen. So aber wurde er Teil der Zeit und ihm gehört ein Stück davon. Und einmal in jedem Zwölfmond kommt die Zeit des Ungenannten, erfüllt von seiner Kraft

Wehe demjenigen aber, der die Tage des Dreizehnten nicht achtet, der auf seinen Wegen fortfährt, als sei's eine den Zwölfen geweihte Zeit, denn großes Unheil wird auf ihn herniederfahren, von all dem Übel, welches in dieser Spanne in unbändiger Kraft über

Dere herrscht, von all den unheiligen Kreaturen, welche in ungezügelter Wut die Rechtgläubigen heimsuchen, sie zu verderben.

So liegt nun der Dreizehnte angekettet an der Bresche die der selbst geschlagen hat und wie der dreizehn gehörnte Satinav wird er angekettet bleiben bis ans Ende aller Tage. Dem Fluch der Zwölfe konnte er sich also nicht entziehen und so kann er nicht kehren zurück während des Götterlaufs, doch als Teil der Zeit vermag er in den fünf Tagen zwischen den Götterläufen seine Macht auf Dere zu zeigen.

Doch schaut hin in die weiten Lande Aventuriens und ihr werdet erkennen, er ist auch heute nicht ohne Macht. Gibt es denn nicht noch heute Schlechtes und Verderbtes? Darbte nicht Zorgan unter der Geißel der Pocken? Also sagt der Unkundige: Die Zorganpocken sind des Namenlosen. Hier irrt aber irrt der Unwissende wenn er weiter sagt: Verflucht von den Göttern ist Maraskan. Der Wissenssucher aber fragt: Wieso wächst das Heilmittel gegen die Pocken auf Maraskan? Also sagt der Wissende: Humbug ist's und Aberglaube – beim Tulamid nicht besser als beim Guldändler!

Aber neben den namenlosen Plagen die er uns schickt lauern in den dunklen Ecken der Schöpfung seine Diener, um seine Ketten zu sprengen? Sendet er nicht schon seit Äonen seine Diener aus die Schöpfung zu verderben und seine Macht zu mehren.

Wenn auch nicht die mächtigsten, doch aber sind die zahlreichsten seiner Diener die Ratten! Warum aber dienen die Ratten dem Rattenkind? Die Magier behaupten, jeder erste einer Art sei unsterblich und der König über die seinen. Von Orophëa, der Königin der Eulen, weiß man, dass sie weise ist und den ihren eine Göttin. Die Elfen singen, ein Einhorn habe einst den Rattenkönig durch die lebenden Lande gejagt, als er mit seiner Brut das Fohlen verschlingen wollte. Besitzt der Rattenkönig keine Macht über die Kreaturen seiner Rasse, die doch so viel geringer sind als die Eulen? Schützt der Namenlose den König der Ratten, der sich ihm gegen diesen Schutz unterwirft?

Nicht nur seine Diener bemühen sich um seine Freiheit: Um aus seinen Ketten zu kommen schändet er sich selbst, zerreißt sich von innen und von außen und schleudert seine Körperteile quer durch den Limbus in die Sphären.

Im 7. Zeitalter löste sich sein Schatten und wurde sein größter Diener und handelnder Avatar. Dies ist das wahre Rattenkind, viele unwissende Quellen behaupten, es sei der Namenlose selbst. Im 8. Zeitalter riss er sich selbst ein Auge aus, welches in 13 Teile zersprang. Das 9. Äon kostet ihn seine rechte Hand, die fortan als Dämon auf Deren wandelt. Im 10. Zeitalter riss er sich das Gesicht herab und schmetterte es auf einen Kontinent Deres. Im 11. Äon biss er sich die Zunge ab, um eine Stimme zu haben, die seine Lehren verkündet. In der anbrechenden 12. Weltenstunde sollen die rasenden Zähne des Namenlosen hervortoben, bevor er sich im 13. Zeitalter sein Herz selbst herausreißt, alle Teile wieder zusammenfinden und die kosmischen Ketten aus schierem Eternium, welches ist das Gold der Götter, unter dem sich erhebenden Gott bersten.

So sprach Sephrasto Ilaris und weckte den Zweifel, Ursprung allen Wissens in uns, daher fragten wir und suchten.



ÜBER DIE MAGIE UND MADAS FREVEL

So kamen wir zusammen in der Halle des Seihenden Scheins zu Zorgan am 3. Tage des Praios im Jahre 10 Bodar und einer der Adepten kam zu Sephrasto Ilaris und sprach:

Euer Gnaden, was ist das Wesen der Kraft und warum beherrschen nur wenige Menschen sie, wo doch alle Elfen zaubern können?

Der Lehrer antwortete:

Siehe! Von Madas Frevel kam die Kraft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, dass die Kraft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefüge, ja, höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Und es mag wohl auch Sein Wille sein, dass wir die Kraft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Kraft, die Mada uns gab. Ja, ist nicht gar die Kraft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?

Doch der Magister Al'Quad ibn Decaonor sprach: Ist nicht Madas Frevel ein Verbrechen gegen die Ordnung des Mysteriums von Kha, sprengen nicht die Taten dieser Sterblichen jene Festen die die Schöpfungen gegen das Chaos der Niederhöllen abschirmen. Tat nicht Praios Wohl daran die vorwitzige Sterbliche zu strafen?

Unser Lehrer aber antwortete:

Wohl findet man dies in den Lehrbüchern der Eleven, und man hört dies auch bei den Predigten auf dem Dorfe. Der Wissende aber weiß: Jene Festen, welche die Dämonen bannen, sind die Zitadellen der Elemente, fest gemauert in der Sphäre Ordnung und Stillstand, die da ist die Erste, und beherrscht nur von den Kindern der Sumu.

Denn am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Sumu sind, sieht man die Elementarherren an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt, bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Mada nahm dem siebten die Kraft, die bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen. Die sechs aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Und ihre Zitadellen erheben sich vom Urgrund des Weltengesetzes bis hoch in die dritte – welche ist unsere – Sphäre, zum Zeichen, dass ihnen Macht gegeben über die Elemente und Macht über die Welt – denn was wären wir, wären nicht die Elemente?

Wenig wundert es den Kundigen daher, dass es nur den Sumukindern und Giganten Efferd, Peraine, Firun und Ingerimm gelang sich mit den sechs aus Sumus Kraft entstandenen Elementarherren zu vereinigen und Macht über die sechs Elemente zu erlangen.

So frage nicht, wer Mada verbannet, denn das ist der Herr Praios. Frage nicht wer den Stein gefüget, in den sie gebannet wurde, denn das ist Herr Ingerimm. Frage nicht, wer sie in den Schlaf gelegt, denn das ist Herr Boron. Frage nicht, wer sie am nächtlichen Himmel bewachet, denn das ist Herr Phex. Frage nicht, wer suchet, sie zu befreien, denn das ist Frau Hesinden.

Frage also, warum es zumindest dreier Götter von Alveran bedurfte, um eine der Sage nach halb Sterbliche zu bannen. Frage, ob es Phexens Sinn ist, Kerkermeister zu sein für jene, die den Sterblichen ihr Schicksal in die eigene Hände legte. Frage schließlich,

warum das allgöttliche Mysterium von Kha, das selbst Götter bindet, von der Göttertochter Mada gebrochen werden konnte, da sie den Kristall der Kraft zerschlug.

Frage, was ist Lüge, was ist Wahrheit? Was wissen die Priester der Götter, und was verheimlichen sie?



DAS WESEN DES MENSCHEN

Am 21. Praios im Jahre 9 nach der Thronbesteigung Kaisers Eslams IV. sprach unser Lehrer Sephrasto Ilaris in vertrauter Runde in der Villa des Kauffahrers Salman ben Achabi folgende Worte zu uns.

Meine Freunde, ich las vor kurzem ein interessantes Brevier eines unserer Vorfahren, des weisen Rashman Ali aus Rashdul, und möchte heute einige dieser erlesenen Weisheiten über das Wesen des Menschen mit Euch besprechen.

Die Erste Wahrheit des menschlichen Geistes ist, dass der Geist göttlich ist und ewiglich. Die Schöpfung aus dem Nichts ist nur dem ewigen LOS vorbehalten, und in den Tränen LOS', die er um SUMU geweint, war große Macht gebunden. Die Götter, Kinder des ewigen LOS, trachteten und trachten, diese Macht zurückzugewinnen und zu sammeln. So nahmen sie Tiere, Elemente, Geister und andere Formen der Existenz und erfüllten sie mit der Macht der Tränen des ewigen LOS. Sie gaben ihnen den Drang, Gemeinschaften zu bilden und einander zu beschützen, sich zu Füßen der Götter zu versammeln und diesen ihren Geist anzuempfehlen, kurz: Den Geist zu bewahren und zu den Göttern zurückzubringen. Das ist der Ursprung und Urzweck aller denkenden und fühlenden Wesen, seien es Menschen oder Ssrkhrsechim, Dschinnen oder Hausgeister.

So ist die zweite Wahrheit des menschlichen Geistes, dass das Geschenk des Lebens ein einzigartig zweifaches ist. Wer sagt, das Geschenk des Lebens sei einzigartig, der muss sich eingestehen, er damit den Willen der Götter beleidigt. Es ist wahr, dass jede Kreatur auf Deren zu seiner werdung den Leib, die Essenzhülle und den Nayrakisfunken erhält. Der Leib wird den Geist prägen, und der Geist formt die Seele. Am Ende, wenn unsere Existenz im Diesseits beendet sein wird, steigt sie – aus dem astralen Leib heraus geboren – in alveranische Sphären. Und in diesem Sinne erkennen wir, dass das Geschenk des Lebens ein einzigartig zweifaches ist.

Die dritte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, dass die Götter den Lauf der Welt planen, doch nicht im Detail. Es bleibt einem jedem Sterblichen überlassen sein Schicksal zu fordern. Die Götter sehen die Welt in Zeitaltern und Centenarien für ganze Rassen, Völker und Geschlechter, doch den Einzelnen vermögen sie ob seiner Winzigkeit kaum wahrzunehmen.

Die vierte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, dass der göttliche Funken des Nayrakis, der Geist selbst, frei und unabhängig ist. Wisset ihr nicht, welches Geistes Kinder ihr seid? Der göttliche Funken wurde uns Menschen von LOS durch die Götter eingegeben. Daher ist er nicht gebunden an die Lehren der Priester und Pfaffen, noch kann er gebunden

werden von Herren und Herrschern. Denn das ist die Weisheit: Das Recht des Herrschers zu herrschen beruht auf seinem Angebot den Beherrschten zu schützen. Es ist also an sein leibliches Wohlergehen gerichtet, das geistige obliegt dem Beherrschten selbst. Für den Geiste also gilt im Gegensatz zum Körper, dass er stets und immer frei ist.

Die fünfte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, dass der Geist nicht vollkommen ist und im Wandel. Eine merkwürdige und ungern vernommene Lehre besagt, dass der Mensch von den Göttern in mehreren Schritten erschaffen wurde und wird. Da sei zunächst der bucklige Goblin geworden, den nur seine List vom Affen scheidet. Da die Götter daran gingen, diese erbärmlich Kreaturen mit Kraft und Mut auszustatten, da sei der erobernde Ork geworden. Da die Götter jenem ein Herz gegeben, da sei der andertalige Affenmensch geworden, den man im Riesland findet. Und erst, da die Götter die Weisheit hinzugefügt, da sei der Mensch geworden. Ja, manche dieser Denker lehrt gar, dass auch der Mensch noch voll Mangel, und dass nach ihm noch das eine oder andere Wesen werden werde, das besser und gottgefälliger.



SPHÄROLOGISCHE BETRACHTUNGEN

In einer sternklaren Nacht auf dem Landgut der Amira saba Ukhraban nahe der Stadt Zorgan kam es zu folgendem Gespräch über die Sphären, ihren Aufbau und ihre Bedeutung für den Menschen. Am 21. Hesinde im Jahre 9 nach der Thronbesteigung Kaiser Eslams IV. sprach unser Lehrer Sephrasto Ilaris also folgende Worte zu uns:

Die Prophetin Illumnestra soll dereinst den Klang der Sphären vernommen haben und so die Kosmogonika – die Schöpfungssage der Welt Dere – für die Menschen in Erfahrung gebracht haben. Heute mögen uns nicht die Legenden über die Blutstropfen und die Entstehung der LOS und Sumukinder interessieren, sondern die Konstruktion der Sphären.

So heißt es in der Kosmogonika, dass LOS die Sphären schuf, indem er die verschiedenen Gegensätze trennte: die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und die der Ordnung von der des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre. So soll er die erste Sphäre Ordnung und Stillstand benannt haben, die zweite Dere und Feste, die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen. Seinen Kindern schuf er die fünfte Sphäre, auf dass die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen könnten. Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem, denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze. Er hieß sie, getrennt zu sein, eine von der anderen. Und als Er sah, dass es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit, und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, auf dass Er ward und doch nicht ward und dass Er ist und sein wird.

Ich aber sage Euch, die Kosmogonika sind für Bauern, Tölpel und andere einfache Geister. Hier aber ist Weisheit! Mitnichten sind die Sphären so edel, rund und wohlgeformt, wie es uns die Sphärologie weismachen will – wie soll es auch, so sie doch LOS in seiner Gesamtheit sind und sich nicht lassen reduzieren auf einfachste Form, welche dem Menschen und seinem beschränkten Geist gefällig. Denn siehe! Gibt es nicht die Welten

der Feen und Kobolde? Heißt es nicht, Pyrdacors Gefolge sei aus der Welt geschleudert worden? Wo aber sind sie, wenn sie doch sind, aber keinen Platz haben im einfachen Gefüge?

Wie verhält es sich mit den heute noch lebenden Echsen in den dampfenden Sümpfen des Südens? Wissen sie ob ihrer Vergangenheit, kennen sie gar noch die Geheimnisse der alten Magie und Wege zum Aufenthaltsort der alten Diener des Gottdrachens? Wahrscheinlich sind sie nicht die einzigen, die solche Kenntnisse ihr Eigen nennen.

Die Magiermogule, verblendet von der eigenen Macht, haben einst die Al'Hani als Echsenknechte aus unserer Heimat vertrieben. In ihrem paranoiden Wahn erkannten die mächtigen Magiermogule nicht das Offensichtliche. Ich aber kenne die Wahrheit! Nicht Echsenknechte waren sie, sondern Diener unserer geliebten Herrin, der Allweisen Hesinde. Denn beteten die alten Echsen nicht zur Göttin des Wandels namens H'Szint? Ist nicht das göttliche Tier unserer Herrin die Schlange? So scheint die Allweise sich in jedem Zeitalter einigen auserwählten Völkern zu offenbaren, war es im Zehnten Zeitalter das Volk der Ssrkhrsechim, das dann H'Szint um Erleuchtung und Wissen bat, so waren es im Elften Zeitalter wohl die Al'Hani und die Beni Nurbad, denen sich Hesinde in ihrer Weisheit zeigte. Mitnichten waren die Al'Hani also Echsenknechte, vielmehr waren sie ein auserwähltes Volk der Herrin Hesinde, die auch unter den Geschuppten Gefolgschaft hatte.

Die Al'Hani selbst erzählen, dass sich Hesinde ihnen auf dem Berge Aschub offenbart habe und ihnen die Schrift geschenkt habe. Hätten die Magiermogule in ihrer Kleingeisterei die Auserwählten nicht bekriegt, sondern vielmehr etwas hesindianische Weisheit erkennen lassen, dann könnten wohl noch heute Magiermogule in prächtigen Palästen am Gadang residieren und ihre Macht wäre nicht mit Satinavs Hörnern stetigem Schaben vergangen. Denn dem Kundigen ist offensichtlich, dass die Beni Nurbad und ihr Brudervolk, die Al'Hani, das Vermächtnis der Echsen mit sich tragen. Denn gemahnen die Glyphen ihrer Schrift nicht sehr an die verblichenen Inschriften auf den alten Tempeln der Echsen? Wie gelang es ihnen noch Jahrhunderte später, nach dem Auszug aus ihrer Heimat, Wissen und Neuigkeiten aus der Heimat und von den fernen Verwandten in den Nordlanden zu erhalten, wenn nicht durch solche magischen Pfade und Pforten? Kennen also die Al'Hani noch heute Mittel und Wege, das entrückte Reich der Diener des Gottdrachens zu erreichen?

