



DAS SIMYALA-PROJEKT



www.simyala-projekt.de

STEIN DER MADA: DAS GRIMORUM ARCANORUM

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Christian Jeub
[zankenblatt@garetien.de]

© Christian Jeub



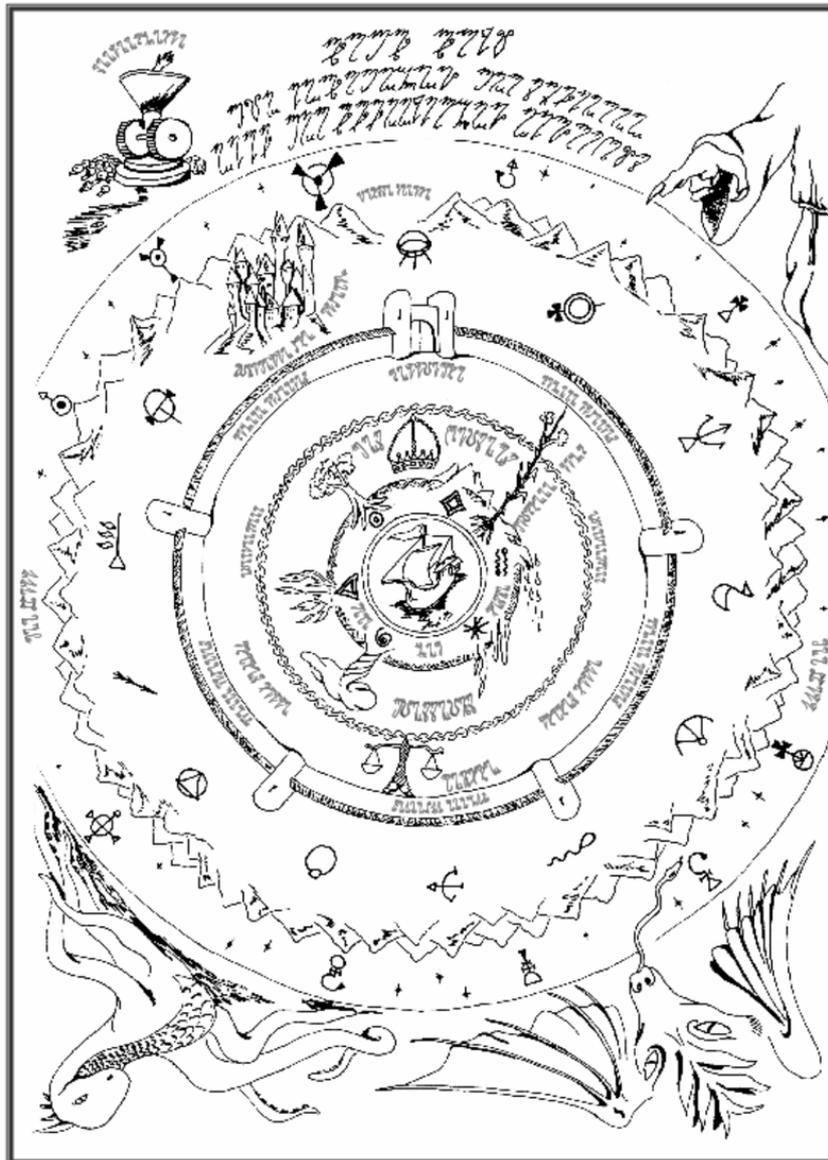
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

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

Diese Spielhilfe von Christian Jeub enthält Ingame-Texte und Spielideen zu den Thesen der Madaisten-Sekte. Sie kann im zweiten Abenteuer der Kampagne eingesetzt werden, wenn die Helden in die Geschehnisse um die Sha'ay Mada und den Madamanten gezogen werden und vielleicht beginnen, Nachforschungen zu Kulturen der Mada anzustellen.

Außerdem sind einige Abenteuerideen rund um den Mada-Glauben und die Madaisten enthalten, die sowohl innerhalb der Simyala-Kampagne als auch losgelöst davon verwendet werden können.



Ordo orbi – Die Ordnung der Welt
(Zeichnung von Christian Jeub)

TRAUM UND WIRKLICHKEIT DAS GRIMORUM ARCANORUM

Aus dem Bosparano übersetzte Neuschrift, überarbeitet von Girolomo Savonarolo. Ruchbare Ausgabe nach dem Codex Albyricus auf dem Index der allgemein verbotenen Schriften.



PRÄAMBEL: DAS MYSTERIUM MADA

“... von den Elfen als größte der Lichtelfen verehrt, von den Nivesen als erster Mörder verflucht, von den Tulamiden und Almadanern, aber auch manchen Hexen, als Bringerin der Träume und der Magie angesehen, sind die Verehrungsformen der Hesindetochter Mada höchst widersprüchlich...”¹

Die folgenden Zeilen sollen all jenen Wissbegierigen zur erbaulichen Lektüre gereichen, welche sich weder durch Normen noch Dogmen in ihrem Geiste geknebelt sehen. Es sei versichert, dass all jene Erkenntnisse, die nunmehr der Offenbarung harren, versiert und fundiert auf den allgemein anerkannten Werken der hesindialen Scholastik basieren. Es sei jedoch auch postuliert, dass einige der recherchierten Werke in ihrer geistigen Wahrheit angezweifelt werden müssen. Insbesondere die zwöfgöttliche Fundamentalschrift der Annalen des Götteralters stellen unter diesen Gesichtspunkten weniger eine dogmatische Offenbarung als vielmehr eine Interpretation und Zusammenstellung verschiedenster Einzelsagen und Überlieferungen dar. Somit sind insbesondere die Annalen nur als Kolportage zu sehen und nicht als unumstößlicher Lehrsatz.



KAPITULUM 1: VOM URSPRUNG DER MAGIE

So man denn bewandert ist in den theologisch-metaphysischen Werken, all die weil seien genannt die Annalen des Götteralters, die Kosmogonia sowie weitere namhafte Lexika, so sollte als bekannt gelten, dass es die unbedarfte Mada war, welche die Magie entfesselte, in dem sie die Sphären durchstieß. Doch wer oder was verbirgt sich hinter jener ominösen Wesenheit namens Mada, die sich wieder den Götterpakt und das Mysterium von Kha stellen konnte?

“... so kam es, ..., dass Hesinde ein Kind gebar, eines Sterblichen Tochter, ..., Mada mit Namen.”²

Jene Textpassage aus den Annalen bildet den Grundstock der genesis arkanis aus hesindialer Weltansicht. Während jedoch bei allen übrigen halbgöttlichen Wesenheiten, die einer Verbindung zwischen einer alveranischen Entität und einem Vertreter einer sterblichen Rasse entstammen, immer das sterbliche Elternteil mit Namen bekannt und genannt wird, fehlt diese Nennung beim väterlichen Elternteil der Mada gänzlich. Fragt man, per exempel, nach dem Vater des Hesindesohts Xeledon, so wird ein leidlich bekannter Ingalf von Silas erwähnt. Sucht man nach der sterblichen Mutter der Marbo, so stößt man auf die heilige Etilia. Doch will man Auskunft über den Vater der Mada erlangen, hüllen sich die Kirchen in unwissendes Schweigen. Dies dünkt umso merkwürdiger, da die allwissenden Hesindiker diese nicht unerhebliche Information wohl schlechterdings wissen sollten. Doch auch jene hüllen sich in unbotmäßiges Schweigen. Somit stellt sich also die berechnete Frage nach der Herkunft Madas. Zusammen mit dieser Frage ist die Betrachtung ihres Frevels zu sehen, mithin der Ursprung der Magie an sich.

Die Astralkraft, gemeinhin auch als Sternenkraft tituliert, fluktuiert gemäß allgemein anerkannter Gelehrtenmeinung seit Madas Frevel ungehindert zwischen den Sphären und kann von Eingeweihten in mannigfaltiger Art und Weise benutzt werden. Nach silemitischer Schöpfungslehre wurde die Astralkraft einst, vor Madas Frevel, vom Elementarherren der Kraft behütet. Dieser Elementarherr wurde, ebenso wie die übrigen sechs Elementarherren, gemäß der Schöpfungslehre eigens nach den Gigantenkriegen als Stadthalter durch die gen Alveran berufenen Giganten eingesetzt:

“So kamen die Götter und Giganten in der sechsten Sphäre zusammen, die Sterne und Kraft heißt, Rat zu halten und einen Vertrag zu schließen. Ingerimm und Efferd, Firun, Peraine und Tsa Atuara hielten mit ihrem Gefolge Einzug in die Gefilde von Alveran, und ihre alten Reiche überließen sie jenen sechs, die man als Elementarherren kennt.”³

Diese sehr aufschlussreichen Zeilen der Annalen des Götteralters über die Ordnung der Welt beinhalten gleich drei interessante Hinweise auf das Gefüge des Kosmos. Zum Einen wird die sechste Sphäre als Sterne und Kraft tituliert, was einen ersten Hinweis auf eine dort vorherrschende Kraft gibt und diese in Verbindung mit den Sternen setzt. Zum Zweiten sollte die außergewöhnliche Schreibweise der Tsa als Tsa Atura auffallen, welches gesprochen wie die Sumutochter Satuarria klingt und einer weitergehenden Betrachtung bedarf. Zum Dritten werden in dieser fundamentalen Textpassage die Relationen der verschiedenen derischen Elemente zu den erhobenen Giganten ersichtlich. Während Ingerimm über die Elemente Feuer und Erz gebietet, Efferd Wind und Wasser befiehlt, hütet Peraine den Humus und Firun wacht über das Eis. Somit sind die sechs bekannten derischen Elemente den verschiedenen Giganten zugeteilt. Als letzte der Giganten wird Tsa genannt. Dies muss verwundern, bedeutet das doch zwangsläufig einen Zusammenhang mit dem diskutierten, dem siebenten Element, welches gemeinhin als

Kraft bezeichnet wird. Man muss also schlussfolgern, dass das siebente Element anfänglich mitnichten zur Domäne der LOSgeborenen Hesinde gehörte, sondern vielmehr in den Machtbereich der jungen Göttin Tsa fiel. Zum Ende des zweiten Zeitalters wachten demnach die Elementarherren als eingesetzte Vögte über die derischen Elemente, worunter auch das siebente Element der Kraft zu finden war.

Nun ist jedoch zweifelsohne allgemeiner theologischer Konsens, dass die LOSgeborene Hesinde die alveranische Herrin der Magie ist. Aufgrund der vorgenannten Ausführungen drängt sich der Gedanke auf, dass das siebente Element in seiner derischen Form, also vor Madas Frevel, mitnichten mit der hesindischen Magie gleichzusetzen ist. Daher gilt es im Folgenden genauer zu untersuchen, von welcher Art das siebente Element war.

Wie in der zitierten Textpassage der Annalen des Götteralters bereits vermerkt, ist neben der derischen Elementarkraft eine weitere Kraft im Kosmos wirksam, welche unmittelbar mit den Sternen in Verbindung gebracht wird. Jene Sterne werden gemeinhin dem Gott der Diebe und in diesem Kontext insbesondere des Glückes zugedacht, gilt doch sein Paradies als Hort des Sternenstaubes. Somit drängt sich geradezu die Vermutung auf, dass Phex als Herr über die nächtlichen Sterne auch über die Sternenkraft gebietet. Hier ist nun eine feine Unterscheidung des Terminus Technicus angebracht, da die Begrifflichkeiten leicht Rückschlüsse zulassen, die sich erst auf den zweiten Blick als unhaltbar herausstellen. So wird der Begriff Sternenkraft gerne mit der Astralkraft gleichgesetzt. Da die Sternenkraft jedoch bereits vor Madas Frevel existent sein musste, ist diese Gleichsetzung aus rein chronologischer Betrachtungsweise nicht möglich. Die Sternenkraft als Teil der sechsten Sphäre scheint, ganz im Sinne des Urschöpfergottes Los, das Mögliche zu repräsentieren und steht damit eher dem Nayrakis, also der Grundlage der karmalen Energie der Geweihten, näher als der magischen Astralenergie. Diese Sternenkraft bietet den Urgrund aller Mirakel. Sie ist eine schicksalhafte Kraft, die das unmöglich erscheinende wahr werden lassen kann. Diese schicksalhafte Kraft wird bei den einfachen Sterblichen der dritten Sphäre oft mit Glück apostrophiert. So kann man sagen, dass Phex, der Gott des Glückes, zwar keine Macht über das Schicksal, das ja alleine durch LOS bestimmt wird, hat, wohl aber diese schicksalhafte Kraft, die Sternenkraft, behütet.

Das Pendant zur kosmischen Sternenkraft, dem Nayrakis, stellt die derische Erdenkraft, das Sirkayan, dar.

Besagte Erdenkraft oder auch Lebenskraft entstammt der Mythologie zur Folge unmittelbar aus der Urmutter SUMU. Diese Kraft bildet gemeinsam mit den übrigen sechs Elementen in ihrer Gesamtheit die reale Wirklichkeit. Doch während jedes einzelne der sechs gemeinen Elemente an sich leblos ist, bedarf es der Kraft der Urmutter, um einen belebten Körper zu formen. Diese Körper werden durchdrungen und stabilisiert durch die allumfassende Erdenkraft und bilden – gleichsam einem feinen Gespinnst – das passende Gefäß, um das denkende Sein, die Seele, aufzunehmen, die von LOS stammt.

“... Da fielen tausend Tränen auf den Leib der SUMU herab... aus den Tausend Tränen aber entstanden die Menschen und alle lebenden Kreaturen...”⁴

Das Sirkayan stellt die schwindende Lebenskraft der sterbenden Urmutter dar. Die Erdenkraft entschwindet dabei jedoch in immer geringeren Konzentrationen. Während noch in den jungen Tagen des Kosmos die Seelengefäße derart potent waren, dass das darin aufgenommenen Sein für immer umfassen wurde und so unsterbliche Geschöpfe entstehen konnten, gebiert die Urmutter in heutigen Tagen lediglich kurzlebige Kreaturen,

deren Sirkayan bereits nach nur wenigen Jahrzehnten entschwindet und die flüchtige Seele freilässt. Ohne die elementaren Kräfte, mithin die Materie als solche sowie das Seelengefäß aus Erdenkraft, entschwinden die Seelentropfen in die höheren Sphären ohne Sinn und Nutzen. Damit diese Vergeudung der Essenz des LOS nicht geschieht, weist die junge Sumutochter Tsa jedem LOSgegebenen Seelentropfen sein passendes Gefäß zu. Die Seele verbleibt für eine kurze Weile in einem, aus den Elementen geformten, Leib eines Lebewesens in der dritten Sphäre, ehe sie entweicht und in die oberen Sphären aufsteigt, wo sie von den Göttern aufgefangen wird, auf dass sie Einzug hält in eines der zwölfgöttlichen Paradiese.

Es gibt jedoch unter den Geschöpfen Deres auch jene, denen ein intaktes Seelengefäß fehlt. Allen voran seien die dunklen Geschöpfe der Nacht genannt, welche vom Volksmund auch Vampire geheißen werden. Jenen ist gemein, dass ihr Sirkayan einem raschen Verfall unterliegt, so dass diese dazu verdammt sind, stets danach zu dürsten, denn es verspricht Sinn und Ziel des Daseins.

So hat man im Götterpakt auf ewig fest geschrieben: Der LOSsohn Phex wacht über die karmale Sternenkraft und die SUMUtochter Tsa hat Acht auf den schwindenden Atem Sumus, der Erdenkraft.

Da es trotz Madas Frevel weiterhin belebte Wesenheiten auf Dere gibt, ist es abwegig, dass Mada jenes siebente Element, welche als Erdenkraft nunmehr gefunden ist, im Sinne der Überlieferungen zerstört haben sollte. Welche astrale Kraft konnte dann aber die Halbgöttin Mada freisetzen, wenn es doch zum Ende des zweiten Zeitalters solch eine Kraft im Kosmos überhaupt noch nicht gegeben hat? Es ist nun unabdingbar, sich in seiner Gesamtheit von der Legende um die Apotheose der Mada zu lösen und neue gedankliche Wege zu beschreiten.

Löst man sich von dem Dogma, dass Mada als halbgöttliches Wesen einer Verbindung eines Gottes mit einem Sterblichen entstammt, und bedenkt man, dass auch die alveranischen Götter untereinander halbgöttliche Kinder, als Verschmelzung der jeweils beteiligten göttlichen Prinzipien, zeugten, ergeben sich alternative Sichtweisen. So findet sich im Almadanischen eine Sekte, welche Mada als halbgöttliches Wesen verehrt, die einer Verbindung zwischen Hesinde und Phex entstammen solle. Dies scheint auf den ersten Blick plausibel, stellte dies doch die Vereinigung zweier Gottheiten dar, die beide vermeintlich mit der Astralkraft – Sternenkraft des Phex und Magie der Hesinde – verbunden sind. Doch hier zeigt sich nun der offensichtliche Irrglaube, will meinen, eine unglückliche Verquickung von verschiedenen Lehrmeinungen, dem die Sektierer erlegen sind. Hesinde, Mada, Phex – diese Konstellation kann nicht harmonieren, da aufgrund unsauberer Terminologie die Astralkraft der Mada mit der Sternenkraft des Phex und der Magie der Hesinde gleichgesetzt wurde. Doch aufgrund der starken Repressalien seitens der omnipräsenten Hesindekirche wagte es bislang keiner, auf diese Diskrepanz hinzuweisen.

Geht man davon aus, dass eine halbgöttliche Wesenheit, die ein reines göttliches Elternpaar aufweist, als Verschmelzung der beteiligten Prinzipien anzusehen ist – man nehme nur per exemplum die Weisheit Nandus, in dem sich die Wissbegierigkeit der Mutter mit der Menschenfreundlichkeit des Vaters vermengt hat – so kann man anhand der, der Mada zugesprochenen Eigenschaften versuchen, auf die beiden generischen Urprinzipien zuzuschließen.

Mada wird im Wesentlichen als aufmüpfiges und teils auch unbedarftes Mädchen beschrieben, das aus Mitleid mit den Sterblichen den freien Fluss der Astralkraft, mithin die freie Möglichkeit, das eigene Glück zu machen, bewirkte. Die Einbeziehung sowohl des Glückes einerseits als auch das Augenmerk auf die schöpferische Inspiration andererseits lässt den Schluss nahe, dass Mada als die Tochter des Phex in der allegorischen Form des Möglichen und der Tsa als Sinnbild des derisch Machbaren anzusehen ist. Spinnt man nun jenen Faden weiter, so kommt man auf die revolutionäre Erkenntnis, dass damit eine Synthese der sphärischen Sternkraft mit der derischen Erdenkraft einhergeht, so dass man mit Recht vermuten darf, dass Mada selbst der Ursprung der Astralkraft, der arkanen Magie darstellt. Vielmehr noch kann Mada als Personifizierung der Magie als solches betrachtet werden!

Madas Zeugung, mithin die Genese der astralen Kraft, kann aufgrund des kosmologischen Zusammenhangs daher eindeutig auf das Karmakorthäon zwischen dem zweiten und dritten Äon datiert werden. Doch neben dieser zeitlichen Einordnung ist es den Legenden der Bergschrute zufolge sogar möglich, den Ort ihrer Entstehung – wohl gemerkt nicht ihrer Freisetzung – zu benennen. So gibt es unter den Schamanen der Trolle eine alte Überlieferung, welche davon berichtet, dass in einer geheimen Höhle im Massiv der Blutzinnen ein göttlicher Stein ruhe, umgeben von ziselierend silbrigem Pulver, welches wie in einem steten Wirbel den blutrot pulsierenden Stein umwehe. Matschagroll Blutsch wird diese Höhle geheißen, auf die die Schamanen bereits in grauer Vorzeit ein Tabu gesprochen haben, wohl wissend, welche gewaltige Kraft diesem Staube innewohnt. Denn es heißt in den Legenden weiter, der Staub entstamme den Sternen und ermögliche, das Unmögliche wahr werden zu lassen¹². Der Steinbrocken selber scheint vom Firmament gefallen, schaut man sich den gewaltigen Krater an, in dessen Mittelpunkt er ruht. Im Anbetracht der vorgenannten Thesen kann man daher mit Fug und Recht davon sprechen, dass hier kein Geringerer als der graue Gott selber seinen Samen in die Tochter der Urmutter, der Gigantin Tsa, legte und dabei die Halbgöttin Mada zeugte.

Es sei an dieser Stelle gestattet zu fragen, warum die Hesindekirche die Wissbegierigen über diese rationale Erkenntnis im Unklaren lässt, vielmehr noch eine bewusste Falschinformation als offizielle Lehrmeinung propagiert. Es darf über die Gründe spekuliert werden. Ist es vielleicht Neid, der hier die bestechende Wahrheit unterdrückt? Eine recht einfache Feststellung ist, dass die göttliche Hesinde nicht der Wahrheit, sondern der Weisheit verpflichtet ist. Somit scheint es wohl theologische Maxime, diese fundamentale Erkenntnis den Gläubigen vorzuenthalten.



KAPITULUM 2: VON MADAS WERDEGANG IM SPIEGEL DER WELTZEITALTER

Spricht man von der ungebändigten Mada, so ist dies eine allegorische Umschreibung der unbändigen Astralkraft, welche seit Madas Frevel ungehindert zwischen den Sphären fluktuiert. Doch worin genau bestand nun jener Frevel? Es darf zwar mit Recht angenommen werden, dass die alleinige Zeugung Madas und damit die Verschmelzung der bis dahin getrennt von einander existierenden Sternen- und Erdenkraft eine kosmologische Zeitenwende ungeahnten Ausmaßes einläutete. Dennoch sollte dies nicht ursächlich mit dem diskutierten Frevel gleichgesetzt werden, da damit wohl eher die göttlichen Eltern zur Rechenschaft gezogen werden müssten. Seit dem Zeitpunkt der Zeugung Madas existiert unwiderlegbar eine neue, nie da gewesene Energie innerhalb des Weltengefüges. Doch es ist zu vermuten, dass diese arkane Energie anfangs noch nicht die hochgradig potente Form hatte, welche heute eine beliebige Mutation in allen Sphären erlaubt. Daher ist es unerlässlich, eine Chronologie des Wirkens der Mada aufzustellen.

Die hesindiale Forschung unterteilt die Schöpfungsgeschichte in bislang 12 bekannte Weltzeitalter. Während das erste Zeitalter durch den tragischen Kampf des Allgottes LOS mit der Urmutter SUMU geprägt ist, kommt es im zweiten Äon zu den Gigantenkriegen, in deren Folge unter anderem die Gigantin Tsa in Alveran Einzug hielt und so mit dem alveranischen Phex ein gemeinsames Kind zeugen konnte. Zeitgleich wurde am Ende des zweiten Äons das Weltengesetz im Mysterium von Kha durch die Einigung aller unsterblichen Wesen niedergeschrieben.

Bereits hier sei angemerkt, dass unmittelbar im Nachgang an die Gigantenkriege der erste Drachenkrieg geschlagen wurde, der die Aufteilung der zwölf großen Drachen besiegelte. Sechs wurden als Hohe Drachen nach Alveran erhoben, während die unterlegenen übrigen sechs Drachen, allgemein auch als Alte Drachen bekannt, weiterhin auf Dere verbleiben mussten. Einer unter diesen war der mächtige Pyr'Dragon, der von unbezähmbaren Ehrgeiz besessen war und im Laufe der Geschichte eine nicht unbedeutende Rolle im Bezug auf Mada spielen wird.

Mada ist aufgrund ihres mütterlichen Erbes stets erstrebt, neue Welten zu ersinnen. Da jedoch auch sie an das Weltengesetz und die darin auferlegten Grenzen des Möglichen gebunden ist, ersann sie sich eine phexgefällige List, in dem sie ihre grenzenlosen Inspirationen gleichsam einem Traum im Geiste verwirklichte. So erträumte sie sich eine eigene, surreale Welt, die gleichsam unwirklich neben dem kosmologischen Universum existierte, ohne ein Teil von ihr zu sein. Somit umging sie auf gewitzte Art und Weise – ganz im Sinne ihres väterlichen Erbes – das Gesetz von Kha. Madas Traum ist eine Welt, in der alles möglich erscheint und doch nicht real ist. Jene Welt unterliegt somit weder den Naturgesetzen noch dem Weltengesetz. Diese Traumwelt darf wohl als der Ursprung der unter Gelehrtenkreisen betitelten Lichtwelt angesehen werden. Im gemeinen Volke wird diese Welt auch als Anderswelt, Nebelwelt, Das Land jenseits, usw. bezeichnet. Hier kann die ungestüme Mada nach Herzenslust eigene Kreaturen und Wesen erschaffen, frei von allen Zwängen, die das elementare Weltengesetz auferlegt. Eines jener ersten Geschöpfe, die sie erträumte, machte sie ihrer göttlichen Mutter zum Geschenk, und noch heute gelten diese unsteten und kessen Wesen als Tsas treueste Gefolge: die Kobolde. Jene Vertreter der Anderswelt gelten gemeinhin als unberechenbar verspielt und strotzen geradezu von astraler Kraft und Fähigkeit. Neben den Kobolden können alle übrigen Wesen der Anderswelt als Geschöpfe der Mada angesehen werden, als da wären die verschiedenen Feenartigen, Holden, Wichtel und dergleichen mehr, insbesondere aber auch das Volk der Lichtelfen. Sowohl die Lichtelfen als auch die Kobolde sind als

Freizauberer zu betrachten und stellen somit wohl mehr eine Verkörperung der Astralkraft als lediglich eine zaubermächtige Rasse dar.

Die Lichtwelt gilt den Gelehrten gemeinhin von reinster Astralenergie durchdrungen. Dies verwundert nicht, wenn man sich dem Gedanken hingibt, dass diese Parallelwelt das Traumbild der Mada, mithin also der Allegorie der Magie, selbst darstellt. Jene Welt ist der Ursprung aller Lichtwesen. Obschon diesen ein hohes magisches Potential innewohnt, fehlt ihnen aufgrund der sphärischen Parallelität ein wesentlicher kosmologischer Wesenszug, nämlich ein reales Seelengefäß, gesponnen aus reinsten Sirkayanfäden. Dieses ist an die reale, d.h. derische Welt gebunden, da sie ihren Ursprung in SUMU selbst hat. Während die alveranische Göttin Tsa als erhobene Gigantin jeder neuen Kreatur ein Seelengefäß verleihen kann, bleibt diese den von Mada erträumten Lichtwesen verwehrt. Dieser Makel barg das Ungeheuerliche, welches später zum welterschütternden Frevel der Mada führen sollte.

Am Ende des dritten Äons ging das Zeitalter der Drachen dahin und das anbrechende Karmakorthäon, die Weltzeitwende, versprach den Riesen und ihren Nachfahren ein goldenes Zeitalter – nicht zuletzt aufgrund der Einflüsterungen des Gottes, dem erst am Ende jenes Äons der Namen genommen werden sollte. Dieser hatte sich in die dritte Sphäre begeben, wo er um sich eine große Anhängerschaft aus Trollen und Riesen um sich geschart hatte.

“... Unter den Unsterblichen der Höheren Sphären war einer, der sich nicht in seiner Macht beschränken lassen wollte durch Pakte und Verträge. Darum stieg JENER hinab in die Dritte Sphäre und erbaute sich selbst einen Tempel...”⁵

Von hier aus trachtete er nach der Herrschaft über den gesamten Kosmos. Dazu wollte er sich jener neuen Kraft bedienen, die bislang lediglich als surreales Traumbild existierte, doch eine ungeheure Machtfülle versprach.

So steht in den Annalen des Götteralters geschrieben: *“... und dennoch wollte der Namenlose nicht genug haben und griff gar nach den Sternen...”⁶*

Der Verruchte verführte die astrale Traumgestalt der fünften Sphäre. Er säte in Madas Geist jene Gier nach Stofflichkeit, die Ihr durch das Mysterium von Kha verwehrt wurde. Er selbst, als mächtigstes Wesen der dritten Sphäre, versprach der unbedarften und treuerzigen Herrin der Astralkraft mit süßen Worten die Verwirklichung Ihrer Träume im wahrsten Sinne des Wortes. So kam es, dass eine junge Halbgöttin dem Weltengesetz trotzen konnte, was selbst einem alveranischen Gott nicht möglich erschien. Denn einzig durch die Hilfe des Namenlosen, welcher als willfähiges Medium in der dritten Sphäre weilte, war es Ihr vergönnt, die Sphären zu durchstoßen und in die Wirklichkeit einzutauchen, indem der Namenlose sie erträumte.

“... Zum Zeitpunkt ihres Todes durchstieß ihr Geist unter Aufbietung der letzten Kraft die Sphären...”⁷

Mit dem Tode Madas ist hier nicht ihr endgültiges Vergehen sondern der kleine Tod, der Schlaf, mithin also der Traum, gemeint!

“... Hierdurch vermischten sich die Kräfte der Sterne mit denen Deres, wodurch die Magie auf Dere kam.”⁸

Das geträumte Imaginäre traf auf die elementare Realität! Damit brach eine Barriere unvorstellbaren Ausmaßes, da nun in der derischen Wirklichkeit alles möglich erschien, was man sich erträumen konnte. Es reichte alleine der Gedanke aus, um die Wirklichkeit zu pervertieren. Dies ist der Frevel, den Mada begangen hat, und alleine die Götter wissen um die wahre Tragweite jenes apokalyptischen Tages. Er ist gleichsam der Auftakt zum dritten Zeitalter, dem Zeitalter der Trolle.

Der Namenlose sah nun seine Stunde gekommen. Mit Hilfe der freien Astralkraft wollte er seine unumstößliche Herrschaft auf den gesamten Kosmos ausdehnen. Doch die Götter erkannten die drohende Gefahr und es entbrannte der erste Götterkrieg, der Verwüstung über die derischen Lande brachte und über das gesamte Zeitalter der Trolle andauern sollte.

“... Da zogen alle Götter und Drachen und Alveranier herab, und der Kampf währte für ein Äon.”⁹

Somit war Madas Frevel ursächlich für den ersten Weltenbrand. Dies findet sich auch in den Geschichten und Liedern der nivesichen Völker wieder, die einem männlichen Wesen namens Mada die Schuld an der Verheerung der Lande durch die göttlichen Wölfe geben. In dieser Mythologie stiehlt Mada zwei göttliche Welpen, deren Fell verlockend gülden strahlten. Auf der Flucht tötete er beide Wolfskinder, indem er sie gegeneinander schlug. Diese Welpen können als das verschmolzene Dualitätsprinzip des Sirkayan und des Nayrakis gedeutet werden.

Dem machthungrigen Gott wurde nach dessen Niederlage sein Name genommen und somit in die Vergessenheit verbannt. Doch noch ehe sich die siegreichen Götter der missratenen Halbgöttin annehmen konnten, wurde diese von ihrem göttlichen Vater aus dem Gewahrsam der Götter gestohlen und in den größten seiner himmlischen Gemmen gesteckt, wo sie unerreichbar vor den Nachstellungen der anderen Göttern weilen konnte. Damit war es dem spöttischen Gott nicht nur gelungen dem gestrengen Praios ein Schnippchen zu schlagen, sondern verhöhnnte gleichsam das gesamte Pantheon, indem fortan der zweitgrößte Himmelskörper nach der Sonne seiner Tochter zu Eigen war.

Der eigentümliche Einfluss des Mondes auf schlafende Sterbliche ist nur ein weiteres Indiz für diese Wahrheit: Mada ist die Erschafferin der Traumwelt. Mada ist die kindische Herrin der Träume, denn nirgendwo sonst fällt es dem sterblichen Geist so einfach, wider alle Gesetze und Normen zu handeln. Die Gedanken sind frei. Nur hier im Traum ist das Unmögliche möglich, sind die geheimsten Wünsche und Sehnsüchte zu verwirklichen. Und ebenso, wie es schwarze, sinistre Magieanwendung gibt, gibt es auch dunkle und böse Träume.

Es ist allgemein bekannt, dass der Mond nicht nur auf schlafende, vernunftbegabte Wesen einen starken Einfluss ausübt, sondern auch generell das Wachsen und Gedeihen beeinflusst. Dieses Charakteristikum verdeutlicht als weiteres Merkmal die enge Verknüpfung der Mondgleichen mit der Göttin Tsä.

Die Bresche, die Mada in ihrem Leichtsinne in das Sphärengefüge gebrochen hatte, konnten die Götter, nunmehr zu sehr geschwächt an Macht, nicht mehr schließen. So berief der Götterfürst, dem die freie Astralkraft ein wahrer Gräuel ward, eine vertrauenswürdige Gottheit zu einem immerwährenden Dienst: Über die Verwendung jener neuartigen Kraft sollte fortan klug und wissend die Göttin Hesinde wachen. Hesinde stellt somit nicht die Herrin über die Astralkraft an sich dar, sondern vielmehr die weise

Wächterin über die Anwendung eben jener arkaner Kraft. Obschon Phex diese Bevormundung seiner freigeistigen Tochter missfiel, konnte er sich nicht gegen das Urteil des Götterfürsten stellen. Doch es darf nicht verwundern, wenn eines der heiligen Tiere des Phex, der Mungo, im Manahdischen ein vehementer Jäger jedweder Art von Schlangen ist.

Der Sieg über den Namenlosen und dessen sterblicher Anhängerschar markiert gleichzeitig die Weltzeitwende zum beginnenden fünften Zeitalter. Fortan war es allen sterblichen Rassen möglich kleine Wunder in Form von Magie zu vollbringen, ohne auf die karmale Zuwendung seitens einer Gottheit angewiesen zu sein. Die alleinige Allmacht der mächtigen Entitäten der fünften Sphäre wurde damit beendet. Doch auch das Gefüge des Kosmos geriet ins Wanken, da seither die einzelnen Ebenen und Sphären durch den denkenden, vielmehr träumenden, Geist überwunden werden können.

Das erste Volk, das sich dieser neuen Art des Wunderwirkens bediente, war jenes, das die Gelehrten heute nur noch unter dem mysteriösen Begriff der Bashuriden kennen. Diese waren die zauberkräftigsten Wesen jener Zeit und verehrten Mada als ihre Schutzgöttin und Erschafferin. Es darf vermutet werden, dass der Ursprung dieser Rasse in den Träumen der Mondgleichen zu suchen ist. Entgegen einigen wissenschaftlichen Publikationen sei gesagt, dass die Hochzeit der Bashuriden mitnichten im dritten Äon lag, was bekanntlich von den Drachenwesen beherrscht wurde, sondern im fünften Zeitalter, welches wohl weißlich das Zeitalter der Kinder der Mada geheißen wird.

Begibt man sich nun viele Jahrtausende weiter in der Zeit, so sollte man meinen, die Mondgleiche wäre von der Wirklichkeit entschwunden und alleine die freie Astralenergie erinnere noch ein wenig an jenes halbgöttliche Wesen. Doch mit dem Ende des zehnten Zeitalters finden sich in den Überlieferungen erneut Spuren ihres Wirkens mit realen Auswirkungen für die derische Realität.

In jenem zu Ende gehenden Äon herrschten die Völker der Echsenrassen über die derische Welt. Allen voran aber lenkte der gottgleiche Pyr'Dragon, einer der Alten Drachen und Wächter über die sechs Elemente, die Geschicke der Welt. Jener hatte, nach seinem gescheiterten Aufbegehren gen Alveran, die Herrschaft über die sterblichen Rassen übernommen. Nun erkannte er jedoch das drohende Ende der Vormachtstellung seiner Anhängerschar.

In der Suche nach einer Möglichkeit, seine Macht zu bewahren, ließ er sich von einer listigen Zunge beraten, welche ihm versprach, dass ein neues Volk erscheinen werde um ihn dienlich zu sein. Dieser Ratgeber war kein Geringerer als das wieder erstarkende Rattenkind. Auf Anraten des Namenlosen erschuf der Wächter über die Elemente ein arkanes Kleinod, welches auch als Dunkler Brunn Bekanntheit erlangen sollte. Jenes Gefäß wird nach allgemeiner Gelehrten Meinung inmitten der Salamandersteine vermutet. Der mächtige Pyr'Dragon benutzte die geballte Macht der sechs derischen Elemente um diesen Brunnen fest im Gefüge des Kosmos zu verankern. Nach Errichtung jenes Artefaktes gelang es dem Namenlosen, durch die Traumebene in die Lichtwelt der Mada einzudringen und abermals die Verlockungen der Stofflichkeit zu verbreiten. Seine geschmeidige Zunge war derart betörend, dass Mada auf Drängen ihrer Lichtwesen einwilligte, ihr Dasein in jenes Gefäß zu ergießen, welches der Alte Drache eigens hierfür errichtet hatte. So sprudelt seither die reinste Astralenergie aus jenem Brunnen, der gleichsam ein Anker der Lichtwelt mit Dere darstellt. Damit konnten die ersten Lichtelfen in die Wirklichkeit treten, wo sie später als verblendete Hochelfen den göttlichen Drachen Pyr'Dragon anbeteten.

Die Hohen Elfen waren indes gleichsam besessen von den Elementen der realen Welt und sahen sich in eigenem Hochmut als deren ausgezeichneten Bewahrer. Dieser übersteigerte Bezug zu den derischen Elementen zeugt von der urtümlichen Gier nach Wirklichkeit. In den Legenden der Hoch- und späteren Auelfen wird der Exodus aus der Lichtwelt gemeinsam mit einer einzelnen ausgezeichneten Person namens Madaya gesehen, die die Geschicke der Elfen träumen sollte. Die unverkennbaren Parallelitäten zur Mondgleichen bedürfen keiner weiteren Erwähnung.

Die Geschichte lehrt uns, dass am Ende des besagten Äons ein zweiter Drachenkrieg geschlagen wurde, in dem Pyr'Dragon schließlich vernichtend geschlagen wurde. Doch der Dunkle Brunn überdauerte die Zeitenwende und itzo ist er ein weiterer Makel an der Vollkommenheit des Sphärengefüges, da somit ein steter Kontakt zwischen der Realität und der Traumwelt angelegt worden war, der eine stete Bedrohung des Weltengefüges bedeutet. Diese Geschehnisse um die Initiierung des Dunklen Brunns gelten als zweiter Frevel Madas.

Damit die leichtsinnige Mada nicht ein weiteres Mal in unbedarfter Art und Weise die ehernen Gesetze des Weltengefüges verletzen konnte, bestellte Praios den unerbittlichen Boron als Wächter über die Welt der Träume, die der Mada gleichsam als Medium ihrer Ideen dienten. Somit sollte der Mond fürderhin ihr unfreiwilliges Gefängnis bleiben, aus dem sie künftig nicht unentdeckt entweichen konnte. Einzig die Lichtwelt und deren Wesenheiten blieben ihr Eigen, in der sie weiterhin eigene traumhafte Wirklichkeiten ersinnen konnte.

Auch heute noch besteht die latente Gefahr, dass die inspirierende Kraft der sprunghaften Mondgleichen in unbedarfte Bahnen gelenkt wird und so das Weltengefüge ungeahnten Gefahren aussetzen kann. Diese Bedrohung wird durch den stets unstillen Lauf des Madamals sichtbar erfahrbar.



KAPITULUM 3: DIE TRAUMWELT IM GEFÜGE DES SPHÄRISCHEN KOSMOS

Madas Wesen erfüllt in ihrer Gänze jene jenseitige Welt, welche als Traumwelt verstanden wird. Doch wo ist jene Welt einzuordnen im Gefüge des Kosmos?

Es ist unter Gelehrten bekannt, dass es im Kosmos Nebenwelten gibt, welche selbige auch Globulen geheißen werden. Über diese eigenständigen Blasen im Sphärengefüge wird viel spekuliert und fabuliert. Es erweckt den Anschein, als seien einige der älteren Globulen bereits während der Pancreatio – der Schöpfung – entstanden, gleichsam als Überbleibsel, als Geburtsmal. Doch einige Blasen waren klein und unscheinbar im Vergleich zur wahren Realität, so dass sich anfangs keine der göttlichen Entitäten für sie interessiert zeigte. Einzig Mada fand an ihnen Gefallen und machte sie sich zu Eigen. Hier war sie den strengen Regeln des Weltengesetzes nicht ausgesetzt, da die Globulen außerhalb der strengen Ordnung liegen. Hier belebte ihr Geist jene Welt, die als Lichtwelt Bekanntheit erlangen sollte. Zieht man in Betracht, dass nach dem Sturz des dreizehnmal verfluchten Dämonenmeisters eben jener nicht verging, sondern als rötlich schimmernder Stern ans Firmament festgesetzt wurde, gleichsam in einer Untersphäre gefangen gesetzt, so ließe diese Betrachtungsweise den Schluss zu, dass die Licht- bzw. Traumwelt der Mada mitnichten ein ominöses Konstrukt des menschlichen Geistes darstellt, sondern sehr real mit den gegebenen Sinnen erfahrbar ist. Denn siehe, was anderes als der Mond selbst scheint vom nächtlichen Himmel. Kein anderes Gestirn beeinflusst den schlafenden Geist wie das Madamal selbst.

In diesem Zusammenhang muss der Begriff der Zitadelle der Kraft erörtert werden, der in vielfacher Art und Weise unter den Gelehrten und Weisen diskutiert wird. Besagte Zitadelle wurde gemäß der offiziellen theologischen Theorie infolge von Madas Frevel zerstört und in tausend Splitter zerteilt. Betrachtet man die vorab getroffenen Erwägungen genauer, so bietet sich ein leicht differenziertes Bild. Mitnichten hat es eine Zitadelle gegeben, die in einer Explosion zerstört wurde und dabei verging. Dieses Bild ist vielmehr als Gleichnis zu verstehen, deren Kern eine bedeutende Wahrheit innewohnt.

Nimmt man in Betracht, dass es im Kosmos neben den gemeinen Zitadellen der derischen Elemente noch weitere Zitadellen – wie per exemplum die Zitadelle der Dämonen – gibt, so drängt sich der Gedanke auf, dass die Zitadelle der Magie als die Traumwelt Madas zu deuten ist. Diese Traumwelt gleicht in ihrer kosmologischen Rangordnung einer Globule. Nun kann man sich anhand der eingangs getätigten Schlussfolgerungen recht einfach erklären, was es mit der Zerstörung der Zitadelle auf sich hat:

Es wurde bei der vorgeblichen Freisetzung der Kraft in keinsten Weise die Traumwelt zerstört, da es ja bekanntlich noch heute ein Leichtes ist, in einem Traum zu erwachen. Vielmehr wurden die durch das Mysterium von Kha auferlegten Grenzen der Traumwelt gesprengt, da nach Madas Frevel der trennende Limbus geöffnet und so erst das Träumen ermöglicht wurde. Das Träumen wird gemäß theologisch-metaphysischen Theorien als Treiben des denkenden Geistes entlang den kosmischen Gradienten interpretiert, die die einzelnen Ebenen des Sphärengefüges miteinander in beliebiger Abfolge verbinden. Jene Gradienten, auch Madas Haare geheißen, entstanden alleine durch Madas Frevel.

Dies bildet die vorgeblich ruinöse Auswirkungen der Zerstörung der Zitadelle der Kraft, wobei bei diesem Bildnis wieder einmal eine unangebrachte Negativierung der Geschehnisse durch die etablierten Kirchen offensichtlich wird.

KAPITULUM 4: VOM WESEN DER MAGIE

Die in den voran gegangenen Abschnitten aufgezeigten Zusammenhänge werfen unmittelbar die Frage auf, wie es bereits vor der Genese der arkanen Magie zu Zauberhandlungen im klassischen Sinne kommen konnte. Zu diesem Zweck müssen die Begriffe Zauberei und Magie genauer und klarer definiert werden: So spricht man bei der Ausübung der Zauberei von einer Metamorphose der eigenen Lebenskraft in eine arkane Wirkung, während die Anwendung der Magie einzig unter Zuhilfenahme der Astralkraft möglich ist.

Wie bereits dezidiert dargelegt, erfolgte Madas erste Versuchung am Ende des dritten Zeitalters. Bis zu diesem Zeitpunkt war es alleine den Drachenartigen möglich, elementare Magie zu wirken. Dieses Zaubern erfolgte jedoch auf eine sehr archaische Art, in dem diese Wesen einen Teil ihrer Erdenkraft für das Zauberwerk opferten, wie einige ältere Werke postulieren (siehe hierzu auch *Mysteria Arkana*, Ausgabe Grangor 2507 Horas)^{10,11}. Namhafte Experten der Saurologie bestätigen indes eine These, wonach die Drachlinge nach dem dritten Zeitalter lernten, die freie Astralenergie zu assimilieren und so die kräftezehrende Zauberei in eine arkane Magie umzuwandeln. Als Ort zur Fokussierung der freien Astralkraft diene jener Stein, welcher in Gelehrtenkreisen als Karfunkel geheißen wird.

Auffallend in diesem Zusammenhang ist auch, dass die Drachen keinerlei transsphärischen Zaubereien beherrschen. Dies ist ein weiterer Indiz darauf, dass die drachische Zauberei eine solcherart Urtümlichkeit innewohnt, die weit vor Madas Frevel ihre Wurzeln findet.

Auch heute noch gibt es ein Relikt dieser archaischen Art des Zauberwirkens die unter den Meistern ihrer Zunft als Verbotene Pforte bekannt ist. Unter Zuhilfenahme der eigenen Lebenssubstanz ist es möglich, Zauberei auszuüben, die in ihrer Wirkung der arkanen Magie ähnelt, jedoch gänzlich ohne Astralkraft gewirkt werden kann.

Ein anderer Aspekt der differierenden Zauberwirkungen ergibt sich, so man denn die Zauberkunst der Hexen, mithin eine magische Profession, die sich der Satuaria verschrieben fühlen, betrachtet. Jenen ist gemein, dass sie während ihres Zauberwirkens einen festen Kontakt zum Erdboden, also zu SUMU, halten müssen. Dies deutet darauf hin, dass eben jene Töchter der Erde eine sehr innige Beziehung zur ursprünglichen Art der Zauberanwendung noch heute verspüren, obschon die arkane Kraft in ihnen innewohnt.



KAPITULUM 5: MADA – GOTTHEIT – KIRCHE

Die Halbgöttin Mada ist aufgrund der eingangs diskutierten Charakteristika weit weniger als karmale Gottheit zu verehren, denn vielmehr als Allegorie des Magieflusses als solcher. Die Mystiker sehen ihrerseits in ihr ein einzigartiges Traumwesen, welches die Traumwelten erschafft, ausfüllt und inspiriert. Wie bereits eingehend dargelegt, bilden die Traumwelten denn auch das unverkennbare Medium, dessen sich die Wesenheit Mada bedient. Somit wundert es wohl nicht, dass die Anhänger der launischen Göttin ein besonderes Augenmerk auf das spirituelle Träumen legen.

Aus den vorangegangenen Passagen wird schnell ersichtlich, dass vorrangig eine Gruppierung Gleichgesinnter als praktizierende Anhängerschaft der Mondgöttin anzusehen ist. Gemeint seien hier die diversen Schwesternschaften der Töchter Saturias, gemeinhin auch Hexenzirkel geheißen, und hier insbesondere jene, die sich als Seherinnen von Heute und Morgen titulieren. Diese treffen sich im Scheine des Madamals, wo sie in geheimnisvollen Ritualen Mada als Herrin der visionären Träume verehren. Sie stellt für jene Initiierten gleichsam die Personifizierung der Magie als auch die Tochter der Gigantin Tsa dar. Diese genießt ihrerseits als Kind der Urmutter SUMU ein gleich hohes Ansehen wie die Ei-geborene Satuarua. Bei einigen Splittergruppen gelten diese göttlichen Wesenheiten gar als eine Person. Dies ist nicht verwunderlich, betrachtet man alleine die grundlegenden Charakteristika jener göttlichen Entitäten.

Neben dem Aspekt der Traumwelten prägt auch der Gedanke der freien und inspirierenden Kreativität das Sinnbild der Mondgleichen. So wundert es nicht, dass sich gleichsam als spirituelle Liturgie ein Teilgebiet der Magie etabliert hat, dass sich ganz der Visualisierung imaginärer Träume und Gedanken verschrieben hat und nach der allgemein üblichen Einteilung der Enzyclopaedia Magica als Magica Phantasmagorica bezeichnet wird, was gemeinhin unter dem Begriff Illusionsmagie bekannt ist. Aus diesem Zusammenhang kann zwar nicht geschlossen werden, dass alle Magister dieses arkanen Zweiges zu den Anhängern der Mada zu rechnen sind, wohl aber hat es viele Gläubige unter dem illustren Volk der Jahrmarktszauberer und Scharlatanen.

Als ureigenste Anhängerschaft der unbedarften Mada sind natürlich jene Zauberkundigen anzusehen, die ihre gesamte Kindheit im Schoße von Feenwesen verbracht haben um dann als Erwachsene koboldhaften Schabernack zu treiben. Jene unsteten Schelme spiegeln auf das Vortrefflichste die kindlich, naive Gesinnung der Mondgleichen wieder und verehren diese als ihre spirituelle "Großtante".

Unter den oben genannten Gruppierungen hat sich ein kleiner Kanon an Zaubersprüchen etabliert, der als der Mada besonders angenehm angesehen wird. So sind u.a. sowohl der TRAUMGESTALT einerseits als auch der AURIS NASIS OCULUS andererseits als grundlegende Kernformeln anzusehen. Doch auch solche Zauber wie MADAS SPIEGEL oder die KOBOLDVISION gelten als ureigenste Zauberei im Sinne der Mondgleichen.

Aufgrund der beschriebenen differierenden Ausrichtungen der mannigfaltigen Gruppierungen haben sich die unterschiedlichsten Symbole und Wahrzeichen etabliert, die je nach Herkunft als geheimes Erkennungszeichen oder gar als Fokus bei rituellen Handlungen dienlich sind. Während die eher sprunghaften und fröhlichen Schelme und Scharlatane gerne einen bunt schillernden Schmetterling als Zeichen ihr Eigen nennen, benutzen die Vertreter des visionären Zweiges gerne eine unscheinbare Motte, als Sinnbild für den nächtlichen Traum. All jene Figuren verbindet jedoch, dass sie vor einer kreisrunden, oft silbrigen Mondscheibe platziert sind. Als ein weiteres verbindendes

Element kann die Verwendung einer Ritualsprache angesehen werden, die sich bisweilen einiger Beliebtheit erfreut und in großen Teilen auf dem Isdira der Elfenvölker beruht, so dass man mit Recht vermuten mag, dass sich eben jene Völker ebenfalls in einem gewissen Rahmen an der Anbetung der Mada(ya) beteiligen. Das oben Beschriebene spiegelt jedoch nur die rein derische Sichtweise wieder. Wie die Verehrung der träumenden Mada in den unbekanntenen und andersartigen Feenwelten erfolgt, bleibt dem menschlichen Geist verborgen und kann nur erahnt werden.



ANHANG: MEISTERINFORMATIONEN

ABENTEUERIDEEEN

Nicht zuletzt aus dem abschließenden vierten Kapitel wird leicht ersichtlich, dass sich um die hier vorgestellte "Glaubensrichtung" vielfältige Szenarien entwickeln können. So könnten Helden, die in Kontakt mit Vertretern einer solchen Glaubensgemeinschaft treten, erleben, dass sowohl die Hesinde-Kirche als Vertreter der "wahren" Wahrheit, als auch die Boron-Kirche als Hüterin des Schlafes und des Traumes sehr erzürnt über die propagierten Ansichten reagieren. Konflikte bleiben da nicht aus. Diese können von hitzigen theologischen Disputen bis hin zu wahren Ketzerverfolgungen reichen, in denen die Helden jemanden vor dem Schafott bewahren sollen oder gar selber in das Fadenkreuz der etablierten Kirchen geraten.

Auftraggeber könnte z.B. ein junger Adeliger sein, der sich in die flatterhafte Leichtigkeit eines Zahoriemädchens verliebt hat und diese vor den Anfeindungen eines örtlichen Golgariten bewahren möchte, dabei aber aufgrund seiner gesellschaftlichen Stellung nicht selber in Aktion treten kann und so die Hilfe der Helden benötigt.

Andererseits könnten die Helden von einem greisen Hesidegeweihten angeworben werden, seinen abtrünnigen Zögling auf den rechten Weg der Weisheit zurückzuführen. Dazu müssten sich die Helden in eine almadanische Sekte einschleusen, um jenen von seinem götterlästerlichen Tun abzubringen.

Die Madaisten ihrerseits sind jedoch auch nicht gefeit, ihre ohnehin gewagten Lehren zu weit zu treiben und sich den schwarzen Verführungskünsten namenloser "Erleuchteter" hinzugeben, um in dunklen Ritualen Macht über die Träume anderer zu erlangen.

Aber auch als vollendete Traumdeuter oder gar erfahrene Wanderer in den Feenwelten können die verschiedenen Anhänger der Mada den Helden begegnen. Nicht zuletzt die Spielerhelden selber, als Hexen, Gaukler oder Schelme, könnten von der inspirierenden Leichtigkeit der beschriebenen Glaubensgrundsätzen angezogen werden und hierin die für sie einzige Wahrheit erkennen und annehmen.

DAS BUCH IM SPIEL

Das handschriftliche Original des von einem unbekanntem Verfasser geschriebenen Grimorum Arcanorum ist selbst den Weisesten nur aus Legenden bekannt. Daher gilt die neuzeitliche überarbeitete Version von Girolomo Savonarolo in gelehrten Kreisen als äußerst umstritten. Nichts desto weniger sind die in diesem Werk geäußerten Thesen theologischer Sprengstoff, so dass es nicht weiter wundern kann, dass es bereits unmittelbar nach seiner Veröffentlichung auf den Index der Praioskirche gestellt wurde. Dementsprechend schwierig ist es dann auch, an ein Exemplar dieses gedruckten Werkes zu gelangen. Der Besitz eines Exemplars gilt zumindest in der Praioskirche als Mittäterschaft und wird entsprechend geahndet

Voraussetzung: KL 12, Aberglaube < 2
Verfügbarkeit: 0 (Original), 2 (Ausgabe des Girolomo Savonarolo)
Wert: 2 – 30 Dukaten (Materialwert / Jünger des Girolomo Savonarolo)
Fachgebiet: Götter und Kulte (12/14), Philosophie (6/9), Magiekunde (9/10)



QUELLENACHWEIS

- 1 aus Mada, die Frau im Mond (KKO, Seite 107)
- 2 aus Annalen des Götteralters (WdG, Seite 7)
- 3 aus Annalen des Götteralters (DGDSA, Seite 11)
- 4 aus Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen (WdG, Seite 8)
- 5 aus Ma'zakaroth Schamaschtu – Das Daimonicon (WdG, Seite 8)
- 6 aus Annalen des Götteralters (WdG, Seite 6)
- 7 aus DLDSA (Seite 160)
- 8 aus DLDSA (Seite 160)
- 9 aus Annalen des Götteralters (WdG, Seite 6)
- 10 siehe DKDSA Seite 90
- 11 siehe GMG Seite 77
- 12 siehe RdRM

REGELWERKE (TEILS DSA3)

WdG Wege der Götter
DGDSA Die Götter des Schwarzen Auges (1994)
KKO Kirchen, Kulte, Ordenskrieger (2000)
DLDSA Das Lexikon des Schwarzen Auges (1995)
DKDSA Die Kreaturen des Schwarzen Auges (1989)
GMG Götter, Magier und Geweihte (1994)
RdRM Reich des Roten Mondes