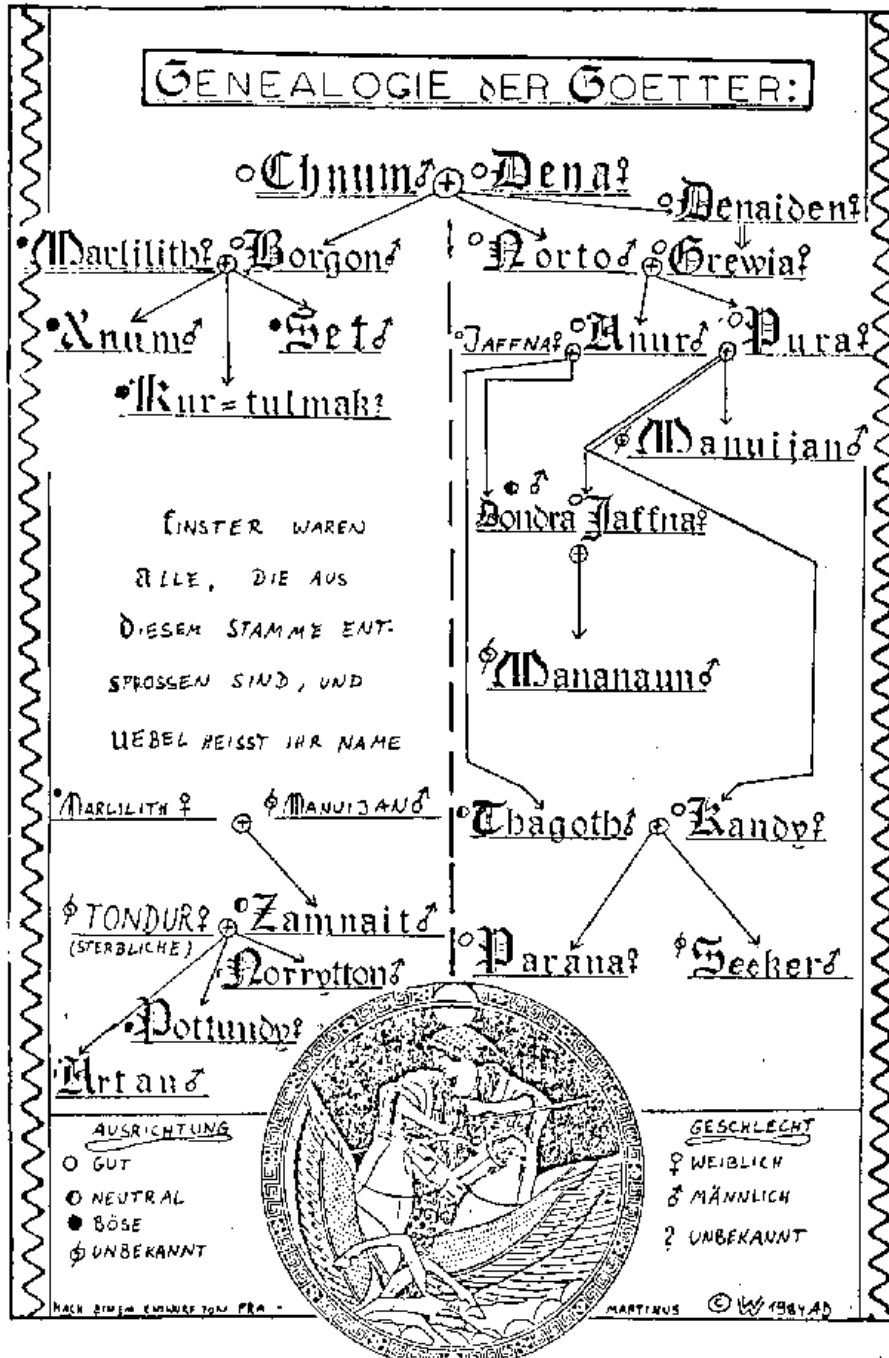


# + NYKERIEN +



## „Götter“-Bote Nr. 4

Drachenmond 423 n.P.

## Hallo und Willkommen zum vierten Boten!

Wie aus dem Titelbild und auch aus dem Inhaltsverzeichnis ersichtlich, soll dieser Bote im Zeichen der Götter stehen. Einen gewissen Vorgeschmack hat ja schon der Text von Werner Arend im letzten Boten gegeben, aber der große Überblick fehlt eigentlich noch. Aber Überblick über was? Ich habe ganz dreist einige Texte von der [projektmyra.de](http://projektmyra.de) Webseite kopiert, damit sie einmal in komprimierter Form und zusammen mit den für Nykerien spezifischen Aspekten auftauchen. Allen Texten ist eines gemeinsam: *Sie sind subjektiv!* Geschrieben aus der Sicht von Gelehrten geben sie Auskunft über herrschende Meinungen – aber so etwas wie die „Wahrheit“ geben sich sicherlich nicht wieder! Auch wenn sie sehr populär und gewissermaßen weltweit bekannt sind. Ob und was ihr daraus macht, ist Eure Sache, ich stelle hier quasi nur den Rahmen zur Verfügung, in dem Eure Kultur und Eure Handlungen interpretiert und gemessen werden (ggf. auch von den Göttern selbst...).

Wir haben auch in diesem Mond wieder einen Neuzugang, der sicherlich bald von sich reden machen wird. Herzlich willkommen auf Nykerien!

Das Auswertprogramm macht auch weiterhin Fortschritte. Ich hoffe es tatsächlich für den nächsten Zug „userfest“ zu haben (aber wie alle „myranischen“ Versprechungen bekundet das im Wesentlichen meinen guten Willen, was meine Frau und mein Arbeitgeber mit mir anstellen, hat auch noch gewisse Einflüsse).

Auf der Webseite (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl>) gibt es einen für alle sicherlich interessanten Link zu einem recht aktiven Forum – es lohnt sich, hereinzuschauen. Und jeder ist natürlich eingeladen, seine Gedanken zu hinterlassen, wie auch im Nykerien-Wiki selber.

Weiterhin viel Spaß wünscht Euch: Tim  
(zu erreichen über [tim.poepken@gmx.de](mailto:tim.poepken@gmx.de) oder aber [myra@nykerien.de](mailto:myra@nykerien.de)).

### Impressum:

Der Bote von Nykerien ist ein internes Organ für die Teilnehmer am Spiel „Welt der Waben“ auf dem Segment Nykerien der Fantasywelt Myra und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren, die der Redaktion namentlich bekannt sind. Redaktion: Tim Pöpkén, An der Soestenallee 32, 26169 Friesoythe, [tim.poepken@gmx.de](mailto:tim.poepken@gmx.de). Das Urheberrecht liegt beim jeweiligen Autor.

## **Inhalt:**

Titelbild: Die Genealogie der Alten Götter nach Frau Martinus.....	1
Vorwort und Impressum.....	2
Inhaltsverzeichnis .....	3
„Das Haus der Leidenschaft“ .....	4
Ereignisse in Nykerien .....	5
Kunde aus Westan – Ereignisse im Drachenmond 423 n.P. ....	6
Priester und ihre Götter .....	7
Pantheonlehre .....	10
Die Alten Götter .....	14
Die Geliebte der Götter.....	16
Die Namen der zwölf Schwestern der Tugend .....	18

## *Kurze Ankündigung an alle Geldzähler:*

Für den kommenden Einnahmemond werde ich Euch eine „Einnahmenschätzung“ in den Zug packen, denn Hexfelder zählen ist etwas, was das Auswertprogramm schon prima beherrscht ;-)  
Darum braucht ihr euch also nicht kümmern, auch wenn die Regel dazu etwas anderes sagt...



## Das Haus der Leidenschaft

*Auf der Hochebene von Skanda findet man das „Haus der Leidenschaft“. Ein großes, dreistöckiges Gebäude, welches von Stallungen umgeben ist. Hier findet ein jeder seinen Spaß. Frauen und Männer sind gleichermaßen willkommen.*

*Alles findet man hier. Abenteurer, Strauchdiebe, Reiche, Arme, Ehemänner, Soldaten, ein jeder ist vertreten.*

*Ein jeder soll hier auch seiner Leidenschaft frönen können.*

*Drogen, Glücksspiele, trinken, plaudern, Erfahrungen austauschen. Dies alles ist möglich.*

*Aber auch Essen kann man hier sehr gut und günstig. Schon so mancher Reisende wunderte sich über eine Qualität, die man hier, mitten im Hinterland, nicht vermutete.*

*Und dann kann man selbstverständlich sich auch noch der Liebe hingeben. Frauen und Männer bieten ihre Dienste an. So manche Gesellschaft nahm nach einer guten Mahlzeit noch deren Dienste in Anspruch. Von den zahlreichen anderen Gästen ganz zu schweigen.*

*Natürlich geht es ab und zu recht heftig in diesem Haus zur Sache. Aber Wirt Lirku und seine Männer achten darauf, dass alles im Rahmen bleibt. Waffen müssen vor betreten abgegeben werden. Schlägereien werden nicht geduldet.*

*Frauen und Männer die negativ auffallen erhalten Hausverbot.*

*Ansonsten sorgt Lirku dafür, dass seinen Gästen jeder Wunsch von den Augen abgelesen wird. Ein jeder soll hier seinen Frust und Alltag vergessen.*

*Willkommen im „Haus der Leidenschaft“*

**Ereignisse in Nykerien bis zum Drachenmond des Jahres 423 nach Pondaron.**  
aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

Nun ist es inzwischen Winter geworden in Nykerien, doch spürt man hiervon allenfalls im hohen Gebirge etwas. Bei mir ist es ohnehin immer warm, eher zu warm, also freue ich mich über den eisigen Hauch, der zuweilen über die Bergspitzen streicht. Aber kommen wir vom Plausch über das Wetter zu den Dingen, die Wesen Nykeriens wirklich bewegen dürften.

Als da wäre die Frage des Glaubens. Lange wurde sie nicht gestellt, zu sehr sind die Mächtigen auf Schwert und Land fokussiert. Doch es zeigt sich, hier und da, das das Wort auch Macht entfalten kann, steuert es doch die Massen, die schon manchmal dem Herrscher den Garaus machten, ging er allzu ignorant mit der Seele seines Volkes um.

Überall auf Nykerien stoßen die Truppen auf Überbleibsel des alten Glaubens, die oft im Verfall begriffenen Tempel der Schwestern der Tugend. Was tun hiermit?

Zu allem Überflus streifen Wanderprediger durch das Land. Von den meisten Herrschern ignoriert predigen sie den Glauben an Tamithon. Mancherorts lauscht ihnen das Volk ergeben, andernorts findet man sie kurzerhand aufgeknüpft. Ob die Saat aufgehen wird? Zudem leuchtet da immer noch dieser neue Stern, er zieht langsam über den Himmel und ist dem Volk ein Zeichen. Keiner weiß so recht, was er ankündigen mag und fast jeder hat eine Erklärung dafür parat. Die meisten davon klingen wenig zuversichtlich.

Kommen wir zu den handfesteren Dingen: Krieg. Mehrere Schlachten fanden statt in diesem Mond, und die Ritter des Tamithon waren überdurchschnittlich daran beteiligt. Ihre Truppen stürzten sich gleich zweimal auf unterlegene Gegner und machten

dadurch Boden gut – und wertvolle Beute.

Andernorts führen die Yerba einen Präventivschlag gegen Ghorthogs Wergols und treiben diese sogar zurück. Doch erobern diese das Gelände gleich wieder, nachdem sich die Yerba wieder in den Wald zurückzogen.

In Ghorthog baut man derweil fleißig eine Reihe kleinerer Gebäude deren Zweck die Zeit offenbaren mag.

Tarasan und Nykor verleihen ihren Reichen alte Tempel der Schwestern der Tugend ein und rätseln nun über die Möglichkeiten und Probleme, die dies ihnen einbringt.

Kommen wir in ganz andere Gegenden Nykeriens. Hoch im Machairas flieht das Wagnvolk weiter vor dem bitteren Winter gen Ophis. Ein recht untätiges Kamank macht ihnen das Leben leicht, sodass Gemark um Gemark von den Barbaren eingenommen wird – die eigentlich ja gar nicht bleiben wollen.

In den Bergen schließlich, mir zunächst, reiten die Heere Westans und mehren das Reichsgebiet, allein getrübt von der Attacke der Ritter. An der Grenze zu Ghorthog herrscht gespannte Ruhe und alle Seiten konsolidieren sich. Sogar die Monster des Zardos, die hier wieder einige Fußbreit Land hergaben, bis hin zu den ersten hohen Kämmen des Gebirges.

Und zu guter letzt hat sich noch ein weiteres Volk aus der Starre der Jahrzehnte gelöst und sich der Gelegenheiten besonnen, die diese Zeit des Umbruchs mit sich bringt. Zerathon sein Name, seltsam seine Bewohner. Ich bin sehr gespannt, wie sie in das große Spiel passen werden. Noch weiß ich wenig über sie, nicht einmal, wo sie herkamen, doch ich werde sie nicht aus den Augen lassen.

## *Kunde aus Westan – Ereignisse im Drachenmond 423 n.P.*

Kalt ist der Wind in Westans Bergen, doch die Missionare spürten nichts davon. Sie schaukelten lediglich sanft hin und her während ihre Körper langsam verwesten.

Mit an Arroganz grenzendem Selbstvertrauen waren diese Männer durch Dörfer Westans gezogen und hatten im Namen Tamithons gepredigt. Viele hatten zugehört, wenige mit Freude. Natürlich wurde zu Tamithon gebetet und es wurden ihm in angemessener Weise Opfer dargebracht, denn er war ein Wesen von großer Macht. Doch keine Liebe empfand das Volk der Berge für seine Götter.

Natürlich war es niemand gewesen und natürlich hatte keiner etwas gewusst oder gesehen. Doch da die Missionare im Ahornwäldchen am Dorfrand hingen, musste es irgendwer getan haben. So eine Schlinge legte sich nicht von selbst um den Hals eines Menschen und ihr anderes Ende um einen Ast. Auch ein Schild heftete sich nicht von selbst an die Brust eines Menschen und auch die Worte auf dem Schild deuteten auf einen Täter hin: *Der Fluch ist nicht vergessen!*

Es war Drachenmond und so war es mehr als angemessen, dass in diesem Mond in Westan zahlreiche Feierlichkeiten stattfanden. Der Drache war das Wappentier von Westan, wie kein anderes Tier verkörperte er den Geist dieser Festung. Wie die Verteidiger der Grenze streift der Drache frei durch sein Territorium, beherrscht es dank seiner Kraft und vernichtet jeden Eindringling ohne Gnade.

Am zehnten Tag feierte Westan die Drachenbrüderschaft, die legendäre Gemeinschaft von Mensch und Drache. Wenig ist davon im alltäglichen Leben Westans übriggeblieben, die heutigen Drachen waren lediglich Tiere, die man zähmte oder jagte. Auch wenn die Drachenreiter ihre Tiere mit Respekt behandelten, war bei der heutigen Parade doch klar zu sehen, dass es sich keineswegs um Brüderschaft handelt.

Der vierzehnte Tag des Drachenmondes, der kürzeste Tag des Jahres gefolgt von der längsten Nacht, war dem Allwissendem Gott Dracos gewidmet, der den Menschen Nykeriens einst in Gestalt eines Drachen erschienen war und ihnen die Geheimnisse der Sterne lehrte.

Auch außerhalb der Stadt ist der Tag der Wintersonnenwende ein besonderer Festtag. Doch in den Dörfern geht es dabei weniger um Drachen und Wissen. Hier feiert man den Sieg der Sonne über die finstere Nacht. Den Göttern des Lichts werden zum Dank dafür, dass sie die Dörfer ein weiteres Jahr mit ihrem Zorn verschon hatten zahlreiche Opfer dargebracht. Seit der Zeit des Fluches weiß jeder Mensch in Nykerien, dass die Lichtgötter sehr grausam sein können und besänftigt werden müssen. Das höchste Opfer, welches ein Dorf bringen kann, ist das eines lebenden Kindes, aber dies geschieht meist nur nach schlimmen Jahren und bei ungünstigen Vorzeichen. Nein, die Menschen Westans lieben ihre Götter nicht.

Ende des Drachenmondes kehrte das erste Heer nach Westan zurück. Erschöpft nach den Monden an der Grenze zogen die Männer und Frauen in die Kasernen der Stadt. Bei ihrem triumphalen Einzug wurden die Krieger auf den Straßen der Stadt vom Volk jubelt. Todesmutig waren diese tapferen Verteidiger Nykeriens an die Grenze gezogen und hatten sich der Gefahr gestellt, die dort seit Mitte des Jahres durch die gigantischen Schwärme von Mörderbienen drohte. Doch die Bienen hatten sich nicht zum Kampf gestellt, sie schienen zu Frieden damit im Himmel über der Grenze zu fliegen. Man könnte meinen, die Grenze Nykeriens sei durch die Bienen sicherer geworden.

In der Halle der Sieben Brüder wurden 517 Namen in Schiefersteine geritzt.

# *Priester und ihre Götter*

(von Fra Martinus)

## 0) Einführung

Myra ist anders als andere Welten (deren Existenz die meisten derjenigen anzweifeln, die sich überhaupt Gedanken darüber machen) - das gilt auch für die Religionen. Nicht nur gibt es verschiedene Gottheiten, und verschiedene Weltanschauungen und Anbetungsformen unter den Priestern einzelner Gottheiten, sondern auch sehr verschiedene Religionen, was Macht, Struktur und das Wirken von Wundern angeht. Bevor wir wiedergeben, was einzelne Religionen oder Pantheon-Gläubige glauben oder sagen, sollen hier die Skeptiker zu Worte kommen in der Diskussion verschiedener Theorien. Damit das nicht zu trocken wird, halten wir es in Frage-und-Antwort Form.

## 1) Gibt es die Götter?

Während Gläubige diese Frage ohne Zögern bejahen und Anhänger mancher Religionsformen zumindest die Existenz ihres eigenen Gottes verkünden, gibt es Atheisten, Magier und Wissenschaftler, die dies bezweifeln (wenn auch in manchen Reichen aus Gesundheitsgründen nicht öffentlich). Auch unter den Politikern, die gerne öffentlich die Tempel besuchen oder vor einem Kriegszug oder bei der Gründung einer Stadt opfern, gibt es Zweifler, die sich durch ihre Zweifel jedoch keineswegs darin stören lassen, Religionen als nützlich anzusehen. Das bringt Kritiker dazu, zu sagen, dass es die Götter nicht gibt, dass sie nur Phantome und Ideen sind, die von Priestern und Herrschern dazu benutzt werden, das Volk gefügig zu halten oder zu höchstmöglicher Effektivität anzustacheln. Manche Kritiker sind zuweilen beunruhigt, wenn diese Ideen auch außerhalb der Tempel und Statuen Gestalt gewinnen und Wirkung zeigen, doch auch dafür sucht man nach Erklärungen.

## 2) Wie wirken die Alten Götter?

Die Gottheiten Myras wirken nur in den seltensten Fällen durch persönliche Intervention, auch wenn es vorkommen kann, dass der höchste Vertreter einer Religion (oft als Vertreter oder gar Inkarnation der Gottheit geehrt) die Ehre und die Interessen seiner Religion persönlich vertritt, etwa wenn grundsätzliche Werte dieser Religion (und ganze Massen von Gläubigen) auf dem Spiele stehen. Den –zweifellos übertriebenen – Berichten zufolge, die es von diesen seltenen Ereignissen gibt, gelingt es diesen Priestern und Priesterinnen dann zuweilen, in der Wahrnehmung ihrer Gegner ein Bild zu erzeugen, das landläufigen Vorstellungen von einer Gottheit recht nahe kommt. Aber das kann zum einen auf Massensuggestion beruhen, und ist zum anderen so selten, dass die wenigsten Myraner dergleichen je erleben oder auch nur beobachten werden.

Was die unbestritten segensreichen Wirkungen angeht, die manche Religionen für ihre Gläubigen haben, so die wunderbare Fruchtbarkeit mit zum Teil verdoppelten Einnahmen im Umfeld von Chnumtempeln, so die besseren Kampfergebnisse von Gläubigen Artans oder Borgons, die prachtvollen Schmiedeerzeugnisse aus den Werkstätten Dondragläubiger, die Heilungen durch Paranas Dienerinnen und dergleichen, so werden diese von Skeptikern zum einen mit psychologischen Effekten wie auch einer erhöhten Motivation erklärt, zum anderen damit, dass die Diener der entsprechenden Gottheiten mit den entsprechenden Themen und Fertigkeiten tatsächlich vielmehr beschäftigen und zum Teil altüberliefertes Wissen, etwa in Form von Glaubensmaßregeln, besitzen, das auch ihre Ergebnisse in diesen Bereichen verbessert.

(Ein Beispiel für viele: Die Fruchtbarkeit im chnumgläubigen Kahl-Kotoni auf Corigani durch die Kreisfelderwirtschaft).

Es bleiben so noch die magischen Wirkungen durch Priester, die so oder ähnlich auch von Zauberern unter Anwendung Magischer Energie herbeigeführt werden, von manchen Heilzubern abgesehen. Diesen sicheren Beweisen tatsächlicher Macht einer Religion aber wird entgegengehalten, dass doch nichts dagegen spricht, auch den Priestern im Grossen Zauber wie auch im kleinen täglichen Bereich die Fähigkeit zuzugestehen, mit Magischer Energie umzugehen und selbst aus sich heraus oder mit üblichen magischen Mitteln Zauber zu wirken.

### 3) Was sind die Alten Götter?

Eine Theorie unter Wissenschaftlern, die nicht selbst Thagoth-Priester sind, geht davon aus, dass die Götter als Erklärungsmodelle für Naturphänomene von den menschenähnlichen Rassen ins Leben gerufen wurden. Der Mensch schuf die Götter nach seinem Bilde. Und diejenigen, die lernten, mit diesen Naturphänomenen umzugehen wurden die Diener dieser Ideen oder auch ihre Herren. (Die These des Kalampe-Orakels)

Wenn man die Existenz wirkender Mächte erlebt hat, etwa einen der seltenen Auftritte eines Höchstpriesters, ist die Zeit für die folgende Erklärung gekommen: Die Alten Götter sind mächtige Wesen, Magier etwa mit Wissen aus alter Zeit, auch Menschen, die durch magische Mittel eine längere Lebens- und Erfahrungszeit haben. Von Unwissenden werden sie als Götter oder Halbgötter verehrt, auch noch nach ihrem Tod. Manche meinen, dass es eine Reihe von Eingeweihten gibt, die mit gleichem Aussehen nach außen hin über viele Lebensalter hinweg den Eindruck der Unsterblichkeit erzeugen. Auch die schamanische Anbetung von Geistern der Verstorbenen wird in diese Theorie mit einbezogen.

Es gab eine lange Zeit der Enttäuschung der Menschen über die Götter, als sie sich von den Göttern im Dunklen Zeitalter zwischen den großen Schlachten Alumeddon und Pondaron alleingelassen fühlten, so dass es nach Pondaron eine Zeit gab, in der man glaubte, dass diese Gottheiten der Vergangenheit angehören. Monotheistische Religionen kamen auf, die nur die Existenz ihres (neuen) Gottes anerkannten. Doch in den letzten hundert -und vor allem in den jüngsten 10- Jahren hat sich gezeigt, dass die Alten Götter bzw. der Pantheon-Glaube bestimmend bleiben werden.

### 4) Wie entsteht eine neue Religion?

Zum Entstehen einer neuen Religion braucht es, so sagen Spötter, nur einen Spinner und etwas Zeit. Sachlicher wäre es zu sagen, dass dazu ein selbsternannter Priester gehört, ein Prediger, der ein Offenbarungserlebnis zu erzählen hat und über eine gewisse Überzeugungsgabe und einige Redekunst verfügt. Oft haben solche Religionsstifter selbst eine Priesterausbildung bei einer Religion der Alten Götter erhalten, und sich irgendwann mehr oder weniger freiwillig von dieser getrennt.

Auch um verstorbene Helden und die Stammväter ganzer Völker oder Orden ranken sich bald schon Legenden, die ihnen den Status eines Halbgottes zuschreiben, in der Hoffnung, eines Tages werde der Kult andere Religionen an Macht erreichen - oder dass die Pantheon-Götter den Verstorbenen Helden aufgrund seiner Heldentaten und der Gebete seiner Anhänger eines Tages in ihrer Mitte aufnehmen. Ein solches Beispiel ist Fryll, der Gott der Schrate.

Eine solche Religion hat zumeist in ihrer Anfangszeit mehr Bekehrungserlebnisse als Wunder vorzuweisen, so greifen ihre Priester schon mal zu Mitteln der Täuschung oder



sagen wir zu verdeckten Hilfsmitteln, um einen besseren Effekt zu erzielen. (Dasselbe sagt man von Priestern, die die Gunst ihrer Gottheit verloren haben.) Es gibt auch Religionen, die ganz aus der Kraft des Wortes leben und ihre Macht allein in der Befolgung strikter Glaubensregeln haben (Beispiel: die Arrgh) und damit zufrieden sind.

Was die Manifestationen von Gottheiten neuer Religionen angeht, deren Priester eines Tages tatsächlich Wunder vorweisen können, so gibt es dafür verschiedene Erklärungen. Neben den rein sachlichen, die wie oben die Existenz der Götter weiter ablehnen, gibt es hauptsächlich zwei Theorien:

Die einen meinen, die bisherigen Wesen/Alten Götter/Religionen beobachten eine neue Religion solange, bis eine Religion sich angesprochen fühlt und ihre Macht mit dieser neuen kombiniert, neue Namen und Titel der bisherigen Liste hinzufügt. Die Gottheit der neuen Religion wird je nach Ähnlichkeit als neuer Name oder andere Inkarnation derselben Gottheit angesehen (so hält man etwa in Artakakima auf Karnicon den Beson für eine Inkarnation Dondras, die ein gewisses Eigenleben entwickelt hat). Es gibt jedoch auch Kritiker, die sagen, dass es nur die Pantheongläubigen sind, die sich um diese Zuordnung bemühen, weil sie außerhalb des Pantheons keine Götter anerkennen wollen, innerhalb aber die Zahl 21 gewahrt bleiben soll.

Die anderen gehen davon aus, dass es auf einer anderen Ebene Geister oder Schemen gibt, die dann, wenn eine neue Religion entsteht, den Platz der vorgestellten Gottheit und deren geglaubte Eigenschaften annehmen. Ihnen geht es, so sagt man, um die magische Macht, die mit der Anbetung durch viele verbunden ist, und wenn sie in ihrer Form und ihren Zielen doch durch die Anbetung bestimmt sind, entwickeln sie doch in ihrem Handeln ein Eigenleben. Es gibt theologische Vorstellungen (über die Entstehung der Dämonen) die mit dieser Theorie Ähnlichkeit haben.

## 5) Welche Bedeutung haben die Religionen?

Die Religion ist neben der Politik und Diplomatie, dem Kampf und Krieg, der Magie und Wissenschaft sowie neben Wirtschaft und Handel einer der bestimmenden Faktoren der Geschichte und Gegenwart Myras. Während Wissenschaft und Handel noch sehr entwicklungsfähig sind, sind Politik und Religion auf der Höhe ihrer Bedeutung, und in vielen Reichen gilt: Nichts geht ohne die Religion oder die Zustimmung oder Unterstützung eines Priesters.

Manche Herrscher haben es sich zu einer Sache des Stolzes gemacht, der bessere Förderer einer Religion zu sein. Dazu haben die kontinent- oder weltweiten Bündnisse der Gläubigen viel beigetragen, die meist Staatenbündnisse sind und bald nach ihrer Gründung von den Hohe- und Höchstpriestern übernommen wurden, die diese Bündnisse heute kontrollieren. Solche Bündnisse sind z.B. für Artan auf CORIGANI (von Elay), für Chnum auf Karcanon (von Muscae) und für den Dämon der Schrecken, Orkon auf Ysatinga (von Kartan) gegründet worden.

Beispiel: Der Höchstpriester des obersten Gottes der Pantheonreligion, des Göttervates Chnum, ist der Leiter des Bunds der Chnumgläubigen (BdC), zu dessen wichtigsten Mitgliedern die Gründungsreiche der beiden wichtigsten Lichtbündnisse gehören, der eher aggressiven LIFE, die myraweit operiert, und des eher friedlichen BdB, der auf Karcanon das stärkste Bündnis ist. Indem der Höchstpriester über diese beiden Reiche, die auch seine geographischen Nachbarn sind, durch den BdC Einfluss ausübt, ist er schon ohne Wunder und Magie rein politisch der mächtigste Mann der Lichtwelt auf ganz Myra. Das – spätestens – dürfte alle Zweifel an der Wirksamkeit der Religionen beseitigen.

# Pantheonlehre

(von Laurentius, Priester)

## 0. Vorbemerkung:

Der Gedanke ist nicht neu - er ist schon oft und auf vielen Teilen dieser Welt gedacht worden: Alle Götter sind eins (AvortAn Ionra Mor, Lonador), alle Götter sind Aspekte eines Gottes (Carlaska, Athanesia, und Relgan Urodyr, Aurinia), alle Götter sind Teil eines Pantheons (Kromon Dogon, Manatao), alle Götter können in ein und dem selben Tempel verehrt werden (Etrwo der Weise, Darhgond).

## 0.1 Die Theorie:

Von alten Theoretikern war es Frhon Weissbart, der die Theorie aufstellte, dass bei jeder Ausübung von Magie Macht einer höheren Ordnung ins Spiel kommt, die viele einfach um Hilfe und Unterstützung bitten, und die manche mächtigen hohen Wesen, etwa die Höchstpriester, in Aspekten verkörpern. Diesem Äæbergeordnet, so Frhon, ist die Ur-Kraft selbst, oder, mit Frugeltias von Armond nach dem Ansatz des Ruitbert von Cahran, die Klasse der Macht ohne Zeit, die alle anderen Klassen enthält. Tandarra der Weise, der Grosse Druide seiner Zeit, hat diese Formel auch als Definition des Einen Gottes, dessen Aspekte von den einzelnen Göttern verkörpert werden, verwendet. Das Pantheon, der Götterhimmel aller Götter die nicht ausdrücklich finster sind, wäre dementsprechend die Klasse aller Wesen, die Aspekte der Macht verkörpern und so Teilmengen der Klasse aller Klassen sind, sofern sie sich aus dieser Klasse nicht selbst ausschließen. Soweit die Theorie, die Grundlage für eine Religion, die alle Götter gemeinsam verehrt, allen Gläubigen aber die Möglichkeit bietet, in einem Pantheon-Tempel zu einem individuellen Schutzgott zu beten.

## 0.2 Die Praxis

Im einstmaligen grössten Reich der Welt, in Bakanasan, gibt es in der Praxis schon immer einen Polytheismus des Volkes. Der einfache Bauer genauso wie der reiche Händler betet zu vielen Gottheiten, je nach Anlass und Gelegenheit. Wie sieht so etwas aus?

Beispiel 1: Der Bauer, der sein Feld bestellt, will eine Feldumgehung mit einem Opfertier zu Ehren Chnums machen, um für eine gute und fruchtbare Ernte zu bitten. Da er schlau ist, nimmt er als Opfertier (wo er selbst vom Schaf nichts hat) kein Tier, das er mühsam selbst durchgefüttert hat, sondern geht auf den Markt in der nächsten Siedlung, um dort ein Tier zu kaufen. Bevor er den Markt betritt, bittet er Dondra als Patron des Handels (und der Diebe) um ein gutes Geschäft (und Bewahrung seiner ängstlich gehüteten Börse). Es gelingt ihm, ein Opfertier günstig zu erstehen, und zur Feier des gelungenen Geschäfts geht er in ein Wirtshaus, wo er Dondra zum Dank (und als Gott des Weines) den ersten Schluck als Trankopfer darbringt (oder Chnum als Gott der Bierbrauer). Er wagt ein Spielchen, doch bevor er die Würfel schwingt, schickt er ein Stossgebet an Pura, die Göttin des Glücks.

Gleich darauf ruft er Artan zum Zeugen dass er betrogen wurde, und kehrt, nachdem der Betrüger seine gerechte Strafe erhalten hat, nach Hause heim. Dort erfährt er, dass seine alte Mutter gestorben ist, und bittet Horcan um gutes Geleit und Anur um gnädige Aufnahme ihrer Seele im Totenreich.

Beispiel 2: Der reiche Händler, dessen liebster Gott Chnum, der Gott des Goldes ist (während seine Frau häufiger am Schrein der silbernen Göttermutter Dena opfert) geht auf den Markt, um dort neues zu erfahren. Am Schreine Puras (die ihnen Zwillinge geschenkt hat) opfert er eine kleine Summe, um von Dienern der Herrin des Schicksalsrades einen Blick in die Zukunft zu erhalten, wie seine Unternehmungen laufen werden. Dann opfert er Norto und Dondra, um für sichere Reise und guten Wind für sein neues Handelsschiff zu bitten, das zu einem fernen Ufer unterwegs ist, und kostbare Güter bringen soll. Als er einen gescheiterten Kollegen trifft, dessen Unternehmen mit seiner Karawane ein Opfer der Räuber wurde, ist er dankbar, dass sein Glück ihm dies Schicksal erspart hat. Im Handelshaus eines mächtigen Magnaten schliesst er beim Namen Artans einen Vertrag, der durch die Ehe seiner Tochter mit dessen Sohn beide Handelshäuser enger verbinden soll (und im stillen schickt er ein Stossgebet zu Jaffna, dass die Jungfräulichkeit seiner Tochter trotz des modernen Lebens in der grossen Stadt, wo er sie zur Ausbildung geschickt hat, solange halten möge - während seine Tochter, von dem Vertrag hörend, Jaffna als Patronin der Liebenden anruft, diese Ehe zu verhindern und ihr junges Glück mit jenem Handwerksburschen zu erhalten). Als der Händler auf dem Heimweg einen erbitterten Konkurrenten trifft, der ihm "den Stachel des Skorpions in sein Hinterteil" wünscht, da wünscht er diesem lautstark, er möge "bald Futter der Kreaturen des Wurmgotts" werden. Endlich zuhause angekommen,

erfährt er, was seine Frau an diesem Tag dem Schrein der Dena (der verschönert werden soll) geopfert und vor allem, was sie an diesem Tag alles eingekauft hat. Verzweifelt schickt er ein Stossgebet zu Kandy, und bittet die Göttin der Mäßigung und Bescheidenheit, sich endlich seiner Frau anzunehmen...

## 1. Pantheismus statt Polytheismus

### 1.1 Die Alten Götter

Der Glaube fast aller Wesen, die Religion denken können, beinhaltet die Vorstellung, dass es viele göttliche Wesenheiten gibt, die für unterschiedliche Bereiche des Seins zuständig oder für unterschiedliche Erscheinungen verantwortlich sind. Für die Menschen sind dies die Alten

Götter. Selbst diejenigen Völker, die auf ihrem Weg durch das Dunkle Zeitalter an dem Glauben festhielten, ihr Gott sei Wirklichkeit wenn es auch die anderen nicht geben sollte, die Monotheisten wurden (es gibt nur eine, meine Gottheit), haben sich seither zumeist, wie Muscae auf Karcanon, dahingehend korrigiert, dass sie auch diejenigen Götter als wirklich und wirkend ansehen, die sie nicht verehren. Nach einer Zeit des Unglaubens, die aus dem Dunklen Zeitalter erwuchs, in welchem die Götter nicht wirkend in das Geschehen der Welt eingegriffen haben und Heiler auf die Magie der Pflanzen allein angewiesen waren, hat man sich in unserer Zeit wieder der Alten Götter entsonnen, sie als wirklich erkannt und errichtet ihnen Tempel. Der Unglaube und der Monotheismus sind der Erkenntnis gewichen, dass es viele Gottheiten gibt, dem Polytheismus.

Diesen Gottheiten werden in der ganzen Welt immer wieder andere Namen gegeben, andere Tiere und Symbole zugeordnet, Unterschiede, die sich durch die Sprache oder Geschichte der Völker erklären lassen. Doch auf der ganzen Welt gibt es auch Übereinstimmungen im Glauben, im Namen und der symbolischen Bedeutung, die den wichtigsten (oder mächtigsten) Gottheiten zugeschrieben werden. Unterschiedliche Gottheiten werden von den Völkern besonders verehrt, so dass sich Tempel des Borgon in Borgon Dyl, Tempel des Artan in Art Creole, Tempel des Norytton in Tronja und Tempel des Chnum in den meisten großen Lichtreichen nicht nur Karcanons finden. Fragt man nach, warum gerade Chnum die meiste Verehrung unter allen Alten Göttern erhält, so wird man meist die Antwort erhalten: Weil er der Göttervater ist, das Haupt des Götterhimmels.

### 1.2 Der Götterhimmel

Es ist kein Zufall, dass es weltweit Tempel für Chnum, Dondra, Artan und Norytton gibt, so wie es kein Zufall ist, dass weltweit die Religionen dieser Götter sich ähneln, wenn nicht gleichen, dass also ein Gläubiger des Chnum seine Religion in Scandalon, Athanesia ebenso ausüben kann wie in Muscae. Die Hymnen mögen variieren - die Religion ist die gleiche, so wie die Symbole die gleichen sind. Dies gilt auch dann, wenn sich der Name der Gottheit in der Anrufung ändert: ein Gläubiger des Rabengotts wird seine Religion und ihre Symbole im Tempel des Artan in Midligur, am Rand der Welt, ebenso wieder finden wie weit machairisch in einem Tempel Gondurs in Karanadoor. So kommt es, dass ein Gläubiger des Dondra aus Elzet auch in einen Tempel des Beson in Artakakima gehen kann, ohne sich gross umstellen zu müssen. Das ist kein Zufall, so wie es kein Zufall ist, welche Aspekte und welche Tiere und Symbole welcher Gottheit zugeordnet sind, sondern Teil und Spiegelbild eines grossen Systems. Ein wandernder Chnumpriester, der in einen Tempel des Dondra kommt, erfährt dies am eigenen Leibe durch den Respekt, den man ihm zollt.

Denn der höchste Priester Dondras hat für die ganze Religion verkündet, dass anerkannt sein soll, dass Chnum der Göttervater und der mächtigste Gott des Götterhimmels ist. So wie die Götterberge eine Tatsache sind, in deren Gipfeln die Götter ihren Sitz haben (wenn auch nicht ihre Priester), so ist es eine Tatsache, dass alle Gottheiten Teil eines Götterhimmels sind, der sie alle umfasst. Dies nennen wir das Pantheon. Und so wie es in den Götterbergen zwischen dem Gipfel Chnums und dem Haupte Dondras eine Lücke gibt, die verlorenen Berge, so fehlen im Götterhimmel jene Gottheiten, die sich selbst durch ihren Entschluss oder ihre finsternen Taten entfernt haben: Die finsternen Götter sind nicht Teil des Götterhimmels, der alle lichten und neutralen Gottheiten, alle Götter der Lichtwelt also umfasst. Früher, bis zum Dunklen Zeitalter, haben Gelehrte von einer Halle der Dämonen auf dem Dach der Welt gesprochen, einem Pandämonium. Seit zu Pondaron die unterlegenen Heere der Finsternis mit ihrem Darkon in die Unterwelt verbannt wurden, ist es eine finstergöttliche Unterwelt, die dem Götterhimmel gegenüber steht.

## 2. Das Pantheon - System des Kosmos

### 2.1 Die Genealogie der Götter

Die Gewissheit, dass es ein System im Kosmos gibt, verdanken wir einem Mann, der vor mehr als zehn Jahren die bahnbrechenden Ergebnisse seiner Arbeit veröffentlicht hat: Fra Martinus und seiner Genealogie der Götter. Der Weise Fra Martinus konnte wohl nur aus jenem Land stammen, das man zu Recht seit langem die Perle der Weisheit nennt. Er ist Priester des Ordens vom Grünen Kreuz in Wohlthat, der Hauptstadt Athanesias, und seit einigen Jahren nicht nur Leiter des Ordens in der Hauptstadt, sondern auch Leiter der Nationalbibliothek Athanesias. Als er sich an die Arbeit machte, in mühevoller Kleinarbeit die Mythen und Göttersagen der Völker zusammenzutragen, zu vergleichen und zueinander in Beziehung zu setzen, stand ihm damit nicht nur das Wissen Esoterias und die Weisheit des Dur-Tauhid-Amin zur Verfügung, sondern auch die vielleicht beste, wenn nicht größte Bibliothek der bekanntesten Welt, mit der höchstens die Bibliothek von Mairuvili oder die den Lamonten zufolge gigantischen Archive des Thagoth in Zun konkurrieren können. Er stellte fest, dass es eine klare Genealogie der Götter gibt, und dass sich aus den verschiedenen Mythen der Völker eine große gemeinsame Wahrheit, die dahinter steht und vergessen war, herausarbeiten lässt, eine große Götterlehre für ganz Myra. Mit seiner Arbeit lieferte er die Grundlage für eine ebenso ganz Myra umspannende Religion, die nicht eine einzelne Gottheit verehrt, sondern das ganze Pantheon.

### 2.2 Die Aufgabe der Priester

Der ganze Kosmos ist von Idee und System durchdrungen, und unsere Aufgabe muss es dabei sein, dieses System zu erfassen und für andere erfassbar zu machen.

Was Fra Martinus als Ordensbruder des Grünen Kreuzes, damit Priester des Einen Gottes Aene, der für ihn über allen Alten Göttern steht und sie umfasst (und dessen Diener sie für ihn sind) nicht konnte, müssen wir tun: Priester des Pantheons werden.

Alle Gottheiten sind Teil eines Pantheons und stehen zueinander in Beziehung, so wie ihre Priester miteinander in Verbindung treten müssen, um eine gemeinsame Religion des Pantheons zu schaffen, in der sich Gläubige aller Glaubensrichtungen wiederfinden können. Wo bisher Tempel eines Gottes stehen, auch und gerade Tempel des Göttervaters, müssen diese geöffnet werden für Menschen und Elfen, für Glaubende aller Gottheiten des Pantheons. Wo bisher Tempel des Einen Gottes gebaut wurden, müssen sie Tempel des Einen Pantheons werden, des einen göttlichen Systems, das den Kosmos durchdringt.

Das Land Refor, wo bisher schon Tempel oder Schreine aller Religionen des Pantheons standen, kann ebenso zum Vorbild dienen wie religionsoffene Länder, etwa Al'Chatanir oder Aurinia, die beide Priester aller Religionen des Pantheons zu sich eingeladen haben, oder Darhgond, in dessen Großem Tempel von Jelrees schon seit seiner Fertigstellung unter König Sleig nicht nur der Lichtbote verehrt und der Eine Gott angebetet wird, der vielmehr schon immer auch Gläubigen vieler Religionen als Pilgerstätte von der Handelsroute aus dient, deren Gottheit kein eigener Tempel gebaut wurde.

Die Aufgabe der Priester der Alten Götter, jetzt Priester des Pantheons, ist es, aus diesen Ansätzen ein System zu schaffen, das allen Wesen, die Religion denken können, die Ausübung ihrer Religion im Rahmen eines Grossen Ganzen ermöglicht, und ihnen zugleich verdeutlicht, dass die Pantheon-Religion keine künstlichen Zusammenhänge schafft, sondern auf der Ebene der Menschen ein System aufbaut, welches das göttliche System des Kosmos, das schon immer vorhanden ist, nur abbildet und erklärt.

Die Religion des Pantheons, will sie für alle da und für alle offen sein, muss sich bemühen, alle Religionen der Völker aufzunehmen und alle Unterschiede im Rahmen ihres Systems zu erklären. Die Zuordnung der göttlichen Namen, Tiere und Symbole zu den Religionen des Pantheons muss erfolgen, wo sie noch nicht erfolgt ist, und für alle einleuchtend geschehen.

Auch die Zeiten, die Tage und Monde und Jahre, die Planeten und Sternbilder, alles steht in einem göttlichen Zusammenhang und will erklärt werden. Was für die Himmelsuhr der Aegyri Vailita galt, gilt auch hier: Es gibt das System des Kosmos - wir müssen es nur begreifen, um es erklären und verständlich abbilden zu können. Dies ist unsere Aufgabe, die Aufgabe der Priester.

# Die Alten Götter

Name	Neben-namen	Beschreibung	Gesinnung
Anrash	Shtcello, Stormwhip	Gier der Tiefe, Bruder der Meeresungeheuer, Sturmpeitsche der See und chaotischer Wirbel der Meere; Sohn des Norto, Ziehsohn des Xnum, Lehrling des Dondra, Rattengott.	Chaos/ eher Finsternis
Anur	Acron, Gallus, Khayr, Yrlo	Herrscher und Hüter des Totenreiches, Gott der Natur und Kriegsgott der Wüste, Herr des Totenorakels, Feuerzwillung und Löwengott	Neutral/ Licht
Artan	Baltyr, Gondur	Gott der Gerechtigkeit, Hüter der Waage und des Gleichgewichts, Herr der Ebenen, Jäger- und Reitergott, Rabengott. Artan hat eine eigene Webseite: <a href="http://artan.liebtlich.de/">http://artan.liebtlich.de/</a>	Ordnung/ Neutral
Borgon	Grimh, Milas	der Schütterer, Gott der Krieger und des Krieges, barbarischer Gott der Barbaren, Gott erdgebundener Stärke und Erdbebengott, Stiergott und Wolfsgott	Chaos/ Neutral
Chnum	Bajor, Erainn, Oedon, Seralpu, <b>Tamithon</b>	Der Göttervater, Beschützer der Menschen und Elven, Herr der Sieben Quellen, Fruchtbarkeitsgott des Landes, Quell der Weisheit, Gott des Goldes und des Reichtums, Widdergott	Licht
Dena	Hen, Kasira, Keiiris, Vanga	die Große Mutter, Mondgöttin und Göttermutter, die Große Hexe, die Viele - kann als jede Göttin erscheinen, wenn sie will (eben auch als das von den Göttern erschaffene Prinzip der Weiblichkeit, Vanga); Erdmutter. Weißhirsch- Göttin	Neutral/ Licht
Dondra	Aisher, Beson, Blamistoles, Godh, Quill, Thran'kos	der Donnerer, Gott des Wetters und des Windes, Gott der Riesen und Riese der Götter, Gott der Runen und der Schmiede, Gott der Fahrenden Völker, Piraten- und Adlergott	Chaos/ eher Licht
Grewia	Eeno, Ildru, Syrenia	Größte der Denaiden, der fünfzig Töchter der Vanga. Mondfrau, Göttin der Rätsel und der Klugheit, Katzensgöttin	Neutral/ Licht
Horcan	Talfur	Herr der Seelenstürme, geleitet die Seelen Verstorbener ins Totenreich Acrons. Sohn und Schüler Dondras, Schüler und Ziehsohn Anurs	eher Ordnung/ Neutral
Jaffna	Elvil, Eilid, Tanit, Vailita	Frühlingsgöttin, Göttin der romantischen Liebe, jungfräuliche Göttin der Baumbblüte, Einhorngöttin	Neutral/ Licht
Kandy	Sheran	Göttin der Jagd, Kriegsgöttin der Amazonen, Göttin der Zucht und Selbstbeherrschung, Falkengöttin.	eher Ordnung/ Licht
Kur-Tulmak	Wodur	Schleimgott und Schutzgott der Kuor, lüsterner Phallusgott, Krötengott	eher Chaos/ Finsternis
Mannanaun	Argendor, Nebcanaun, Xarrakh	der Namenlose, der Verbannte Gott in der Wüste, einst Wellenherr und Delphingott, versuchte erst, sich über die Götter zu erheben, dann sie zu stürzen. Zur Zeit machtlos und geächtet bis ihn jemand befreit und ihm die Wellen wiedergibt. Nichteinmal Tempel können ihm gebaut werden, da die anderen Götter das nicht zulassen.	Chaos
Manuijan	Aro, Catpoc, Orcan, Tardim	Sonnengott, Herr der Götterberge und Herr des verzehrenden Feuers, Jaguargott	Chaos/ Neutral

Name	Neben-namen	Beschreibung	Gesinnung
Marlilith	Marlitha, Herrin des Schwarzen Todes	das Urböse, Mutter der Ungeheuer, Nachtgespenst des Unheils, Alptraum aus Finsternis, Spinnengöttin	Finsternis
Norto	Hermon, Nuplas, Pikapa	Händlergott, Herr des Großen Meeres, ruhiger Gott aller See, Wagenlenker und Anker des Götterhimmels, Walgott	Ordnung/ Neutral
Norytton	Drakher, Moras	der Wellenreiter, Vater der See-Elfen und Bruder der Delphine, Gott der Reiselustigen und Abenteurer, Gegner Xnums, Garolfgott.	Chaos/ Licht
Orphal		Herrscher von Nebenan, Gott der Reben und der Orgien, der Völlerei und der Vulgarität, Gott der Geilheit und der Tänze, Schweinegott	Choas/ eher Licht
Parana	Myra, Putrexia	Göttin des Friedens, die Sanfte Heilerin, Herrin des Kelches, Frau Welt und Taubengötin	Neutral/ Licht
Pottundy	Ishina, Salesha	Göttin der Meuchelmörder, Göttin des Wahnsinns, Grausame Göttin des Urwalds und der Lust, Enkelin der Marlilith, Haryiengöttin	eher Chaos/ Finsternis
Pura	Aliza, Kalilah	Göttin des Glücks, Schicksalsgöttin und Göttin der Gebärfähigkeit, Mutter der salzigen Tränen, Feuerzwilling, Tigergöttin	Neutral/ Licht
Seeker	Raak, Talis	der Sucher; in der Wüste auf der Suche nach dem Licht der Weisheit; Meister der Magie, Feind der Herrin des Schwarzen Todes, Gott der lichten Zauberer, Eulengott	Ordnung/ Licht
Seth	Genral, Seth-Agoth, Sethos-Eth	Gott der Hitze, des Bösen und der Nacht, Vater der Lügen, Gott des Düsternmonds und Herr der Dunkelsonne; Herrscher der Finsternis, Gott der finsternen Magier, Schlangengott.	Ordnung/ Finsternis
Thagoth	Drakos, Harab, Pollathan, Thoth-Agoth	der Allwissende, Gott der Wüste und des Wissens, der Architekten und Wissenschaftler, friedlicher Drachengott (schwarze Drachen = Genral; lichte Drachen = Erainn)	Ordnung/ Neutral
Tondur		eine der <b>Denaiden, der fünfzig Töchter der Großen Mutter, von denen einige Kometenfeen, andere Quellnympfen oder auch "Schwestern der Tugend" wurden.</b> Die "Geliebte der Götter", teils geliebt, teils missbraucht, die Mutter vieler Halbgötter.	eher Ordnung/ Licht
Xnum	Lochnoorm, Rouxhoul	Herr der Untoten, des Rostes und der Lepra, Gott des Verfalls, Schutzgott der Nekromanten, Herr der Tiefen See und Vater der Schlinger	Chaos/ Finsternis
Yfara	Dyana	Eine der Denaiden, keine eigentliche Göttin, eher eine Fee. Mit Chnum in der Gestalt des Lichthelden Ephedemos zeugte sie den Halbgott Orphal	Neutral/ eher Licht
Zamnait	Falur, Hralv	Gott der neutralen Zauberer, Gott der Helfenden Hand, Gegner Lochnoors, Dachsgott	Ordnung/ Neutral

# Die Geliebte der Götter

Die Denaide Tondur

In der „Genealogie der Götter“ von Fra Martinus ist sie leicht zu übersehen, und es wird daraus in keiner Weise die Bedeutung deutlich, die sie in der Mythologie hat und die ihre Kinder in der Geschichte hatten und zum Teil noch heute haben. Ihre Kinder sind Halbgötter geworden, weil sie eine Unsterbliche wohl, aber keine Göttin war. Tondur war eine der Denaïden, eine leibliche Tochter der Dena also, wie ihre Schwestern Ildru und Cythia, und ist, vergleichbar auch den zwölf Schwestern der Tugend mit relativer Unsterblichkeit ausgezeichnet gewesen – sie konnte und brauchte nicht zu sterben, bis sie jemand tötete.

Wir können heute nicht mehr ermessen, welche Bedeutung sie in den mythologischen Vorzeiten hatte, als ihre Kinder sich aufmachten Götter zu werden... Auch ihre Schwestern Ildru, von manchen auch Grewia oder Syrenia genannt, hat ja einen so festen Platz im Herzen ihrer Gläubigen bekommen, dass man sie zu Recht eine Göttin nennt. Schon immer war Grewia die größte der Denaïden...

Und Tondur war nicht frei von Neid, als sie sah, wie Ildru die erste in der Gunst des Sohnes der Göttereltern, von Nortto wurde. Borgon, der Erstgeborene, war zu jener Zeit verschwunden, und sollte erst viel später aus den Velator-Bergen wiederkehren, so dass die Wasser des Nortto zu jener Zeit Myra bestimmten. Grewia gebar dem Nortto Zwillinge – die Götterzwillinge Anur und Pura. Tondur sah die beiden wachsen, und kümmerte sich um sie, wünschte sich dabei, sie wäre anstelle der katzenhaften, nachtgeheimen Schwester die Mutter. Und sie wandte sich an die Allmutter Dena um Rat.

Pura war schon in ihrer Kindheit, die die Kindheit einer Göttin war, dafür bestimmt, Schicksal zu sehen und zu sein, und hatte der Allmutter die Dinge gekündigt, die sein würden. Und so sehr Dena gerade mit ihrer Erstgeborenen verbunden war, konnte oder wollte sie sich dem doch nicht entgegenstellen, und gab Tondur ein Kraut, das ihr helfen sollte.

Und Tondur bereitete aus dem Wasser ihrer Quelle (denn alle Denaïden sind von ihrer Natur her, wie wir wissen, Quellnymphen) und dem Kraut einem Trank, den sie Nortto zu trinken gab, indem sie ihn ins Weite Meer goß... Da entstieg Nortto den Fluten und war ihr zu Willen. Als er aber danach erkannte, was sie mit ihm getrieben, da gedachte er seines Bruders und war sehr erzürnt. So hat sein Sohn aus dieser Verbindung zwar manche Gabe von Nortto, doch keine, die dieser freiwillig gab. Es war Anrash, der wilde Sohn der Tondur, der dieser Verbindung entsprang. Er lernte bei Dondra, dessen Gunst Tondur für ihren Sohn zu gewinnen wußte, ging aber später zu Xnum und nahm diesen als Ziehvater an, da er sich von seinem Vater Nortto absetzen und rebellieren wollte gegen ihn.

Ihre wahre und tiefe Liebe gewann eines Aeons Zamnait, der Gott der Helfenden Hand, durch seine sanfte und ruhige Art. Mit ihm zeugte sie Norytton, den Wellenreiter, der durch seine Eltern sich zum Gegenstück zu Anrash entwickelte. So kam es, dass Norytton sich gerade Nortto zum Ziehvater nahm.

Die zweite Geburt stand unter einem schlechten Stern, und es war Pottundy, die ihr entsprang. Dies war durch Tondurs Schwiegermutter, die Mutter des Unheils, so gelenkt worden, und es war auch diese ihre Großmutter, der sich Pottundy zur Lehre zuwandte.

Ihr drittes Kind mit Zamnait war Artan der Jäger, Hüter der Waage. In der Verbindung mit Zamnait wurde Tondur zu einer ruhigen und ausgeglichenen Frau, und das Wasser ihrer Quelle wurde zum Heilwasser für viele. Der Geist des Friedens erfüllte ihr Herz, und sie wirkte auf andere ein in dieser Richtung. Nachdem sie in den ersten Myriaden von Jahrtausenden oft mit Pura zusammen war, die man auch als Göttin der Gebährfähigkeit verehrt hat und verehrt, suchte sie nun, von Zamnait's Geist so erfüllt wie er von ihrem, immer öfter die Gesellschaft der kleinsten der Tara der jungen, noch nicht lange geborenen Eldila Seker und Parana, die die letzten in dieser Reihe bleiben sollten, und mit den Elfen und Aegyrr.

Ihre Kinder entwickelten sich in dieser Zeit weiter. Anrash, der Erstgeborene mit Nortto, wandete sich, nachdem Norytton zu seinem Vater Nortto gegangen war, nochmehr dem Chaos zu, und seinem Ziehvater Xnum. Er bemühte sich auch, aus Wut über die Geschwister, Tondur Schmerzen zu bereiten, und es stammt aus dieser Zeit, dass Zamnait zum erbitterten Feind und Angriffsziel Xnums wurde. Norytton dagegen wandte sich, zugunsten seines Vaters und aus Zorn gegen den älteren Halbbruder der Ordnung zu, und dem Licht und half seinem Vater. Kein Eldil im Götterhimmel ist dem Xnum, gerade in seinem eigenen Element Wasser, so sehr entgegengesetzt, wie Norytton. Für immer herrscht Rivalität und Feindschaft zwischen diesen beiden Halbbrüdern. Als auf der anderen Seite Pottundy auf finsternen Wegen ging und den Wahnsinn in die Welt setzte, da mühte sich Artan das Unrecht, das seine Schwester angerichtet hatte, wieder gutzumachen. Er war bemüht, das Gleichgewicht wiederherzustellen, als der Chaosgott Mannanaun zu stark wurde. Dies war die Zeit der Kriege

zwischen Ordnung und Chaos, und da führte – während auf der anderen Seite als Kriegsgötter der Wolfsgott Borgon, der mit seiner verhassten Großmutter gelegen hatte, und der Lehrmeister seines Halbbruders, Dondra standen, und in den Reihen auch Xnum und sein Ziehsohn Anrash – Artandie Scharen der Ordnung als Kriegsgott ins Feld, und mit ihm zogen Norytton und ihr Vater Zamnait, mit ihm zog auch Tondurs erster Mann, Noryttons Ziehvater Nortto, und mancher andere. Tondur aber setzte sich mit Parana, gestützt auch letztlich von Chnum und Dena, die damals schon entzweiten, für einen Frieden ein.

Es kam die Zeit, wo Anrash, Tondurs Erstling, ganz der Finsternis anhing, und dies war die Zeit, wo die Finsternen Sechs wurden. In diese Zeit kam auch, als Niederlage der Finsternis und als Warnung für Anrash, die Verbannung des Mannanaun. Anrash zog sich in sein eigenes Reich unter die Wellen zurück, und die Wellen beruhigten sich für einige Zeit.

Die Mächte der Finsternis aber sann immer auf Rache für die Niederlagen, und weil Tondurs Söhne solchen Anteil daran hatten, war sie als das nächste Opfer auserkoren, die der Großen Spinnen schon lange ein Dorn im Auge war. Sie half ihrem Sohne Seth im Schutze völliger Nacht, als der Dunkelmond und auch Lichtmond Dena Neumond hatten, Tondur zu entführen in die Gebiete der heißen Wüste, wo er sich Dank der Hitze zuhause fühlte. Und in den Höhlen der Wüstenspinnen zwang er sie, ihm einen Sohn zu gebären. Die Kraft der Tondur Götter zu gebären, war zu jener Zeit vergangen und so war es kein Gott, sondern ein mächtiger Magier, der dieser Verbindung entsprang. Von seinem Vater Seth erbte er, Astragard, Patron der Sterndeuter, die sich nicht von dem Lichtmond blenden lassen wollen, relative Unsterblichkeit und die Gabe, unwiderstehlich zu sein, wenn er etwas von einem anderen Menschen durchaus wollte. Er bekam den Hass auf Noryttons



Freund Dondra und vor allem auf Seker in die Wiege gelegt. Denn Dondra begann in dieser Zeit seinem Vater Seth, der eine finstere Ordnung aufzurichten wünschte und noch will, schon sehr zu schaffen machen. Nicht ist Dondra mehr verhaßt als die Versklavung von Menschen, die Seth mit seinen Dienern kultivierte und zum Aufbau der eigenen Macht betrieb. Mit dem Schwert des Chaos, Osc, aber, welches Dondra ihm zum Trotz geschaffen hatte, wurden allzuvielen Ketten gesprengt, als dass Seth darüber hätte hinweggehen können. Diesen Feind also gab Seth seinem Sohn mit.

Nichts kann finstere Ordnung sowenig vertragen wie das Lied der Freiheit, noch dazu wenn es vom Licht erfüllt gesungen wird. So war der zweitwichtigste Feind Seths und Astragards der Lichtgott Seeker, der Licht und Freiheit auf seinen Schild geschrieben hatte. Dazu kam, dass gerade diese beiden in der „Kinderstube“ des Magiers Astragard schlimmen Schaden an den Zielen der Finsternis anrichteten. Seeker hatte sich gerade die Wüste zum Ort seines Wirkens auserkoren, nachdem er viele andere Orte besucht und dort seinen Geist in Form von lichten Orakelsträucher eingepflanzt hatte, und Dondra unterstütze ihn und den Kampf um die Freiheit und das Licht in der Wüste, mit den heißen Wüstenwinden, die seinen Feinden ein Greuel und gewaltiger Kraft waren.

Gegen diese beiden vorzugehen, dem hat sich Tondurs letztes (?) Kind geschworen, und Astragard ist ein treuer Diener und Anbeter seines Vaters Seth geblieben, auch wenn er keinen Groll gegen die Wiesen unter den Menschen hegt, die nicht Seeker

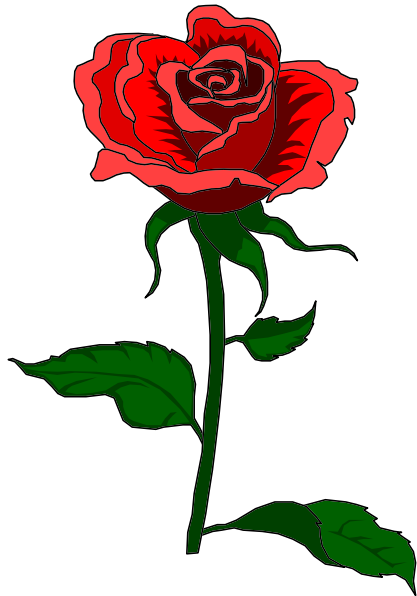
verehren. Er kann immer wieder seine Leute, die Sterndeuter, unterstützen auch wenn diese Seth nicht mögen, solange sie nicht direkt gegen diesen, sondern etwa gegen den von ihm verachteten Xnum oder seine Dämonen kämpfen – dies in der Hoffnung, dass sich die Sterndeuter nicht seinem Feinde Seeker zuwenden werden, wie dies selbst Thonensen, der unter den Sterndeutern neben der Aegyrr Valita am bekanntesten wurde und auch gegen Dämonen kämpfte and er Seite der Freunde Mythors, zu keiner Zeit tat: Wenn es zu licht ist, kann keiner die Sterne sehen...

Marlilith, die Große Spinne, die in den Spinnhöhlen am Rande der Wüste ihren neuen Enkel behütete vor Licht und Chaos, hasste Tondur schon lange, fast so sehr, wie sie ihren Sohn Seth liebte. So sorgte sie dafür, dass Tondur niemanden mehr gebären würde. Sie gab ihr ein Gift ein, das ihre Priesterinnen heute noch eigen ist, und das Tondur, die Geliebte der Götter, unfruchtbar machte und mit der Zeit dahinsiechen ließ.

Tondur, die Geliebte der Götter, lag auf dem Totenbett, als sie ihren letzten Sohn noch einmal zu sich rief, da sie die anderen mit ihrem RUF nicht erreichen konnte. Das Gift des Galeenanna, der bei manchen auch Hebirtha oder Marlirkoth genannt wird, pulste in ihren Adern, als sie ihren Sohn Astragard dazu brachte, ihr in die Hand zu versprechen, dass er, wofür er auch kämpfen mochte, seinen finsternen Vater niemals um direkte Unterstützung anrufen würde, um nicht zu sehr von ihm abhängig zu sein. Er tat das und hat dies Versprechen, soweit die Chroniken reichen, auch nie gebrochen. Dann starb Tondur, die Geliebte der Götter am Gift der Großen Spinne.

# *Dies sind die Namen der zwölf Schwestern der Tugend:*

Caiya	Schwester der Hoffnung
Duaya	Schwester der Sanftmut
Eremaya	Schwester des Glücks
Fhaya	Schwester der Gnade
Gaya	Schwester der Schönheit
Hathaya	Schwester der Weisheit
Ismaya	Schwester der Gerechtigkeit
Laaya	Schwester der Liebe
Medaya	Schwester der Reinheit
Oraiya	Schwester der Besinnung
Rodaya	Schwester des Glaubens
Shaya	Schwester der Tapferkeit



*„Geht man davon aus, dass alle Kräfte des Lichts auch ihre Entsprechung im Bösen haben, dann darf man annehmen, dass es als Gegengewicht zu den Schwestern der Tugend auch Schwestern des Lasters gibt.“*

*(aus: Mythor 121, Mythors Welt)*