



**D**atmon **T**atwe - **R**ollenspiel

*Regionalbeschreibung: Die Götter*

*Version 7.4*

*Copyright © 2004 by Dennis Kopp, Hamburg*

*Alle Rechte vorbehalten.*

*Geschrieben von Dennis Kopp*

*Zeichnungen: Thomas Lipka*

# *Inhaltsverzeichnis*

<i>Entstehungsgeschichte</i> _____	1
<i>Die Götter Varns</i> _____	1
<i>Die Kirche der Westreiche</i> _____	3
<i>Kirchenlehre</i> _____	4
<i>Aufbau der Kirche</i> _____	4
<i>Kirche und Staat</i> _____	5
<i>Orden</i> _____	5
<i>Berühmte Persönlichkeiten</i> _____	6
<i>Die Kirche des Imperiums</i> _____	7
<i>Kirchenlehre</i> _____	7
<i>Aufbau der Kirche</i> _____	7
<i>Kirche und Staat</i> _____	7
<i>Orden</i> _____	8
<i>Berühmte Persönlichkeiten</i> _____	8
<i>Die Kirche der Nordans</i> _____	8
<i>Kirchenlehre</i> _____	8
<i>Aufbau der Kirche</i> _____	9
<i>Kirche und Staat</i> _____	9
<i>Orden</i> _____	9
<i>Berühmte Persönlichkeiten</i> _____	9
<i>Die Kirche der Südlande</i> _____	10
<i>Kirchenlehre</i> _____	10
<i>Aufbau der Kirche</i> _____	10
<i>Kirche und Staat</i> _____	10
<i>Orden</i> _____	10
<i>Berühmte Persönlichkeiten</i> _____	10
<i>Die Kirche der Ostlinge</i> _____	10
<i>Kirchenlehre</i> _____	10
<i>Aufbau der Kirche</i> _____	10
<i>Kirche und Staat</i> _____	10
<i>Orden</i> _____	10
<i>Berühmte Persönlichkeiten</i> _____	10

## Entstehungsgeschichte

Als Alvas erwachte war die Welt dunkel und leer. Seine Frau lag neben ihm und schlief immer noch. Er weckte sie und gemeinsam erkundeten sie das dunkle und unbekannte Land. Die Zeit verging und ihr erster Sohn, Daimon, wurde geboren. Auf seinen Streifzügen fand Alvas einen leuchtenden Kristall und erschrak. Niemals zuvor hatte der Gott Licht gesehen und so brachte er den Kristall vorsichtig zu seiner Frau und seinem Sohn. Als Daimon das Licht erspähte versteckte er sich, denn er fürchtete das Licht mehr als sein Vater und seine Mutter. Alvas und seine Frau beratschlagten lange über die Verwendung des Kristalls. In seinem Inneren waren strahlende Funken, die im Kristall gefangen zu sein schienen und so zerbrach Alvas den Kristall in fünf Teile. In jedem Teil verblieb ein Funke und je einer drang in die drei Götter ein. Daimon versuchte sich zu widersetzen, denn er fürchtete dieses Licht zu sehr und schrie und weinte bitterlich, doch niemand half ihm. Die letzten drei Funken fielen auf die Erde. Aus dem ersten entstanden die Pflanzen, aus dem zweiten traten die Feen hervor und aus dem dritten erwachsen die ersten Tiere. In seiner Überraschung und Freude übersah Alvas die fünf Bruchstücke des Kristalls und sie gerieten für lange Zeit in Vergessenheit.

Alvas und seine Gemahlin zeugten noch weitere Kinder und zusammen mit ihnen gestaltete er die Welt, denn auch in ihnen war ein Stück Schöpfungskraft. Sie errichteten Berge, gruben die Betten der Meere, schufen Sonne, Mond und Sterne. Als sie mit der Gestaltung der Welt fertig waren ruhten sie sich aus

und erfreuten sich an ihrer Schöpfung. Nur Daimon nahm an diesen Taten nicht teil und schuf seine eigene Welt abseits der Oberfläche, um diesem schrecklichen Licht zu entgehen welches er so sehr hasste. Die Götter schufen sich eine eigene Heimat, abseits der entstandenen Welt, von der sie auf ihre Schöpfung schauen konnten. Daimon blieb jedoch ein Außenseiter und besuchte die Seinen immer seltener.

## Die Götter Varns

Varn ist eine Welt voller Zauber und Unerklärlichem, bewohnt von verschiedenen Völkern und Rassen, beherrscht von Königen und Göttern. In der Folge werden die wichtigsten Götter Varns vorgestellt.

### **Alvas**

Der Vater der Götter, Gatte von Idar, Spender des Lichts und der Wärme. Seit dem Anbeginn der Zeit herrscht er über Varn und die Götter mit harter aber gerechter Hand.

**Erschetzung:** Er wählt oftmals die Gestalt eines alten, weißhaarigen und gütigen Mannes, bekleidet mit einer weißen Toga.

**Symbol:** strahlend goldene Sonne.

**Gestimmung:** rechtschaffen / gut

**Avatare:** Thael, der Heerführer der Himmlischen Heere. Kalael, der Richter in Alvas Gnaden. Cosiphael, der Verkünder.

### **Idar**

Die Mutter der Götter und Völker, Gattin des Alvas, Hüterin der Geheimnisse, der Weisheit und der Magie.

**Erschetnung:** Sie wählt oftmals die Gestalt einer jungen Frau mit langen schwarzen Haaren

**Symbol:** der volle Mond

**Gestinnung:** neutral

**Avatare:** Nasifel, die Hüterin des Szepters der Weisheit. Verafel, die Verhüllte.

### **Datmon**

Der erste Sohn Alvas' und Idars, auch als der Gefallene, der Nichtgenannte oder auch einfach ER, von seinen Anhängern Daimon, der Wahre, Meister oder einfach nur Herr genannt. Er steht im Streit mit der Schöpfung und den Göttern, da er nach eigener und alleiniger Herrschaft strebt. Zerstörung und Schöpfung sind gleichermaßen sein Kredo, doch beherrscht er ebenso alle Künste der Götter. Vor den Kriegen der Götter nannte man ihn auch den Vielseitigen und wählte als sein Zeichen das aufmerksame und lernende Auge.

**Erschetnung:** Daimon wählt seine Erscheinungen nach den Erwartungen des Publikums aus, doch stets pracht- und machtvoll.

**Symbol:** ein offenes Auge

**Gestinnung:** chaotisch / böse

**Avatare:** Verdamnis, der Verführer. Die dreizehn schwarzen Paladine Daimons.

### **Alesta**

Die älteste Tochter des Alvas und der Idar ist die Göttin der Fruchtbarkeit, der Ernte und des Lebens.

**Erschetnung:** Sie wählt meistens die Gestalt einer jungen Frau mit langem, rotem Haar, bekleidet mit einem schlichten braunen Kleid.

**Symbol:** Drei volle Ähren

**Gestinnung:** neutral / neutral

**Avatare:** Alethael, die Hüterin des Herdfeuers.

### **Galad**

Der Gott des Feuers, des Handwerkes und des Donners. Er wird oftmals auch von anderen Rassen, wie den Zwergen und Elben verehrt.

**Erschetnung:** Ein stattlicher, bärtiger Hühne mit wallendem roten Haar, bekleidet mit einer kurzen Hose und einer ledernen Arbeitsschürze.

**Symbol:** Ein Schmiedehammer

**Gestinnung:** rechtschaffen / neutral

**Avatare:** Cosphael, der Schmiedeknecht.

### **Yord**

Der Gott des Wassers und der Meere, so wie der Veränderung und Wandlung.

**Erschetnung:** Er wählt meistens die Gestalt eines kräftigen Mannes mit Vollbart und wallenden braunen Haaren.

**Symbol:** Zwei Wellen

**Gestinnung:** chaotisch / gut

**Avatare:** Oromael, der göttliche Wal. Tridael, die göttliche Seeschlange.

### **Sera**

Die Göttin der Liebe und der Leidenschaft.

**Erschetnung:** Sie wählt meistens die Gestalt einer jungen, wunderhübschen Frau in sehr freizügigen Gewändern.

**Symbol:** Zwei sich überlagernde Ringe

**Gestinnung:** chaotisch / neutral

**Avatare:** Amorel, der Sendbote der Liebe.

### **Wodur**

Der Gott des Todes und Wächter der göttlichen Refugien. Er begleitet nach

dem Tode die Seelen an ihren rechten Ort oder stößt sie in die Verdammnis.

**Erscheinung:** Meistens wählt er die Gestalt eines Skelettes, welches mit dem Richtschwert, einer Sanduhr und dem großen Buch der Leben ausgestattet ist. Meistens trägt er die Richter Kutte.

**Symbol:** Eine Sanduhr

**Gestinnung:** neutral / neutral

**Avatare:** Ekatel, der Verkünder des Todes, Jamael, der Höllenhund und Wächter der Pforte.

### **Ferra**

Die Göttin des Rausches, des Genusses, des Weines, der Feste und Freuden.

**Erscheinung:** Sie wählt meistens die Gestalt einer drallen Frau mittleren Alters und gewandet sich in weite und bequeme Stoffe, welche jedoch auch oft viel Haut zeigen.

**Symbol:** Eine überfließende Amphore

**Gestinnung:** chaotisch / neutral

**Avatare:** Sidael, die Muse, Noroelle, die rauschhafte Verführerin.

### **Nesta**

Die Göttin des Geschicks, des Reisens und der Heimlichkeit.

**Erscheinung:** Meistens wählt sie die Gestalt einer verschleierte Frau mit faszinierenden Augen.

**Symbol:** Ein fallender Schleier

**Gestinnung:** chaotisch / neutral

**Avatare:** Julatel, die Botin der Götter.

### **Melgor**

Der Gott der Kraft, der Ehre, des Wettstreits und des Krieges.

**Erscheinung:** Ein schwarzhaariger Hühne mit Rüstung, Schwert und Schild.

**Symbol:** Das Schwert

**Gestinnung:** rechtschaffen / gut

**Avatare:** Norgael, der Knappe des Kriegsgottes, Thlael, die Hüterin des Lichtes.

### **Renja**

Die Göttin der Jagd und des Wildes.

**Erscheinung:** Sie wählt oftmals die Gestalt einer geschmeidigen, in Wildleder gewandeten Frau, bewaffnet mit Speer und Bogen.

**Symbol:** Bogen und Pfeil

**Gestinnung:** neutral / neutral

**Avatare:** Askael, der himmlische Hirsch.

### **Die Kirche der Westreiche**

Während der Witrin nach Daimons Fall begannen sich die Kirchen der Westreiche neu zu ordnen. Zwistigkeiten und Missgunst prägten das Bild über Jahrhunderte und führten zu mehreren Kriegen und Bürgerkriegen, die etliche Opfer kosteten. Langsam kristallisierte sich die Vormachtstellung der Alvaskirche heraus, die die Kirchen der anderen Götter verdrängte oder in sich aufnahm. Abspaltungen und Zurückführungen von der Mutterkirche in Khertograz waren an der Tagesordnung, so dass selbst in Friedenszeiten heftige Spannungen innerhalb der Kirche auftraten. Nach dem letzten Bürgerkrieg, während der Neuordnung des Reiches, griff Konstantin der I. auch in die Kirchenpolitik ein und einte die Reichskirche. Nun gibt es wieder nur eine einzige Kirche des Westreiches, deren Zentrum in Khertograz liegt.

## **Kirchenlehre**

Die Reichskirche lehrt den Glauben an Alvas und die heilige Zwölfemigkeit. Alvas ist der Göttervater und Beherrscher allen Seins. Ihm gebührt Ehre und Dank aller Gläubigen und unter seinem Schutze steht das Leben der Menschen. Die Kinder des Alvas werden als erste Diener des Gottes betrachtet und dementsprechend verehrt. Sie tragen einzig die von Alvas geschenkten Gaben in sich, um ihm zur Seite stehen zu können. Idar, als Gattin Alvas und Mutter seiner Kinder, gebührt eine Sonderrolle und erhöhte Ehrfurcht. Sie ist Alvas zwar nicht gleichgestellt, wird jedoch ebenfalls als volle Gottheit verehrt.

Die Avatare werden ebenfalls als heilig angesehen und dementsprechend verehrt. Schließlich bleiben noch die Menschen, welche durch den Patriarchen heilig gesprochen wurden. Ihre Seelen werden, der Kirchenlehre nach, nach ihrem Tode zu Avataren und somit werden auch oftmals Heilige um Hilfe und Beistand angerufen.

Datmon hingegen ist das pure Böse, das Chaos und die Geißel der Welt. Alle seine Lehren sind unheilig, so wie seine Kreaturen, Bauwerke und Gefolgsleute. Sein Zeichen zu tragen, seine Lehren zu verbreiten oder auch nur einem Gefolgsmann Unterschlupf zu bieten gilt als schweres Verbrechen und wird mit dem Tode bestraft.

Die Reinheit dieser Lehre nimmt generell mit dem Abstand zum Hochklerus zu. Während an den Bischofssitzen noch die reine Lehre vertreten wird, kann es in einer Stadtkirche schon Priester der einzelnen Gottheiten und in Dörfern gar einzelne

Schreine geben. Auch haben bestimmte Gruppen eine bestimmte Affinität zu bestimmten Gottheiten oder Avataren. So sehen Seefahrer zumeist Yord als höchste Gottheit an, verehren Ritter zumeist Melgor oder Thael und Paladine halten zumeist die Lehren Thillaels in ihrem Herzen. Die einfache Bevölkerung verehrt zumeist Heilige in eigenen Schreinen und lebt in tiefstem Aberglauben. Datmon wird jedoch von jedem Alvasgläubigen, also 99,999 Prozent der Bevölkerung, verdammt.

## **Aufbau der Kirche**

An der Spitze der Reichskirche steht der **Patriarch** von Khertograz. Seine Heiligkeit wird von den Bischöfen der Kirche auf Lebenszeit gewählt. Die Anrede des Patriarchen lautet „Eure Heiligkeit“.

Er ernimmt die **Kardinäle**, ehemalige Bischöfe, die zum Dienst in der Kurie, der Verwaltung der Reichskirche, berufen werden. Die Anrede eines Kardinals lautet „Eure Eminenz“.

Die **Erzbischöfe** werden durch die Kurie benannt und vom Patriarchen berufen. Ihnen unterstehen die Bischöfe jeweils eines der drei Königreiche und der Nordansk, welche im Kirchensinne Erzbistümer genannt werden. Sie werden stets in den Kardinalsrang erhoben und tragen den erzbischöflichen Ehrentitel. Die Anrede lautet ebenfalls „Eure Eminenz“.

Die **Bischöfe** werden durch den jeweiligen Erzbischof vorgeschlagen und durch die Kurie berufen, wobei der Patriarch ein Einspruchsrecht hat. Sie üben die Kirchengewalt über ein Bistum aus. Ihnen unterstehen die Weihbischöfe, erhobene Priester, die vom Bischof

berufen werden und ihn unterstützen. Die Anrede lautet ebenfalls „Eure Eminenz“.

Die **Äbte** sind die Vorsteher der Klöster. Sie werden mit „Euer Gnaden“ angesprochen.

Ihnen sind nun die **Priester** unterstellt, welche Aufgaben in der Kurie, den Erzbistümern, Bistümern, Städten und Gemeinden wahrnehmen. Die Anrede für einen Priester lautet „Hochwürden“.

**Mönche und Nonnen** sind Gläubige, die ein gottgefälliges Gelübde abgelegt haben und zumeist in einem Kloster leben. Sie werden mit „Bruder“ oder „Schwester“ angesprochen.

Etwas außerhalb dieser Hierarchie stehen die einzelnen **Orden**, die selbst nur dem Patriarchen unterstehen, jedoch oftmals von den Bischöfen und Erzbischöfen abhängig sind.

Alle Positionen innerhalb der Kirche stehen sowohl Männern als auch Frauen offen.

### **Kirche und Staat**

Das Verhältnis zwischen der Reichskirche und dem Kron wurde erstmals in der Reichsbulle von 379 festgeschrieben. Jedoch schon 385 außer Kraft gesetzt. Da die Königreiche in der Vergangenheit erheblichen Einfluss auf die Geschicke der Kirche genommen haben und die örtlichen Bischöfe selbst eigene Interessen verfolgten, war die Stellung der Kirche gegenüber dem Staat recht wechselhaft. Seit der Reichsbulle von 727 wurden die Rechte und Pflichten von Staat und Kirche durch Kron Konstantin I. neu festgeschrieben. Die Kirche musste ihre alten Ländereien, bis auf Ordensbesitz,

an den Kron zurückgeben, erhielt dafür jedoch das Recht in den Bistümern eigene Abgaben zu erheben. Die Kirche als Institution unterwirft sich der weltlichen Gerichtsbarkeit des Krons, dieser jedoch den Gesetzen Alvas, die er mit seinem Leben zu verteidigen hat. Die Kirche hat den rechten Glauben zu verbreiten und zu lehren, während der Kron dies mit dem Schwert zu unterstützen hat. Gerade dieser Umstand jedoch führte schon in der Vergangenheit zu erheblichen Schwierigkeiten mit der Nordansk.

### **Orden**

In der Reichskirche gibt es etliche Orden, die einzig dem Patriarchen unterstellt sind und allein diesem Rechenschaft schulden. Hier sind nur einige dieser Orden aufgeführt, da es sicherlich mehr als 40 dieser Bünde gibt.

Die **Inquisition** ist wohl der bekannteste und gefürchtetste Orden der Reichskirche, vor der selbst Erzbischöfe und Herzöge zittern, denn Blasphemie und Kirchenverrat sind Verbrechen nach weltlichem Gesetz, wobei die Kirche damit beauftragt ist, Schuldige zu überführen und ihrem weltlichen Richter zuzuführen. Die Inquisition hat ihren Sitz in Khertograz, jedoch sind stets etliche Inquisitoren unterwegs und gehen Hinweisen nach. Der Großmeister des Ordens, Jochbar von Herrmannstau, gilt als eiskalter Jäger und unbestechlicher Hüter der Reinheit. Die 12 Meister und je 12 Komture führen die einzelnen Inquisitoren an.

Der **Orden des Heiligen Voltan** widmet sich hingegen der Betreuung von

*Ausgestoßenen und Stechenden. In der Lehre des 387 verstorbenen Bischofs Voltan von Daragles kann das Heil nur durch Aufopferung und Freigiebigkeit erreicht werden. Dieser Orden genießt beim Volk ein hohes Ansehen. Die Großmeister nehmen stets den Hauptnahmen „Voltan“ an.*

*Der Orden des heiligen Schwertes widmet sich der Bekehrung von Un- und Fehlgläubigen. Missionen in die Südländer führten zu ernsthaften Konflikten zwischen dem Reich und dem Kalifat. Die Missionare in der Nordansicht sind nicht selten dem Unmut der Bevölkerung ausgesetzt, welche sich nicht missionieren lassen möchte und weiterhin an Juvas festhält. Bisweilen werden rechte Aufstände ausgelöst, was schon einige missgestimmte Botschaften des Kronen an den Patriarchen zur Folge hatte. Doch wurden die Missionare bislang stets von Truppen des Westreiches geschützt.*

#### **Berühmte Persönlichkeiten**

*Seine Heiligkeit Jerome II. führt nun seit zwei Jahren die Reichskirche und kann nicht nur ihr Überleben während des Bürgerkrieges und des schwarzen Sturmes, sondern auch die Eingliederung des abtrünnigen frankothinger Zweiges für sich verbuchen. Er gilt als gemäßigt und äußerst Intelligenz. Er ist ein persönlicher Freund des neuen Kronen und war, den Gerüchten zufolge, in seine Inthronisierung verwickelt.*

*Ihre Emtienz Kardela I., Erzbischofin Helenthingens, ist mit ihren 78 Jahren das dienstälteste Mitglied der Kurie. Sie steht der Königsfamilie äußerst*

*nahe, da sie die Tante des regierenden Königs ist.*

*Seine Emtienz Georg III., Erzbischof Kartothingens, predigte lange gegen den neuen Kronen und forderte die Restauration der alten Ordnung und die Wiedereinsetzung des kartothinger Königshauses in das Kronat. Seit der Ernennung Jeromes ist er zu einer gemäßigten Haltung gegenüber dem neuen Kronen gezwungen.*

*Seine Emtienz Fredhelm I., Erzbischof von Frankothingen ist ein fanatischer Gläubiger und Gegner der Beschwichtigungspolitik gegenüber den Südländern. Oftmals rief er zu Zügen gegen den Süden auf, was zu äußerst gefährlichen Spannungen sorgte. Jetzt schickt er seine Priester als Unterstützung des Frankothinger Heeres gegen die Untotenplage und wird dafür vom Volk verehrt.*

*Der Heilige Oswald stellt ein Kuriosum innerhalb der Kirche dar. Er wurde von seiner Heiligkeit Theo I. 623 heilig gesprochen. Oswald hatte den Patriarchen von einem Schnupfen geheilt. Am Tage danach verstarb Oswald, sein Leichnam verschwand zwei Tage später aus der Totenhalle. Dem greisen Patriarch erschien er angeblich eine Woche später, woraufhin er ihn heilig sprach. Zwei Tage später verstarb auch Theo. Der heilige Oswald ist heute eine Witzfigur im Theater von Thallion und den jungen Priestern der Kurie ein Begriff, wenn sie sich über die greisen Bischöfe beschweren.*

*Die heilige **Cyranla** war 423 zur Stelle, als ein Überfall von Orks auf das Kloster zu Wehrfall, nahe der Bruchfesten stattfand. Sie verteidigte alleine die Brüder und Schwestern und überwältigte über 100 Orks. Alvas selbst soll ihr Schwert entzündet haben, mit dem sie die Unholde strafte. Nach dem Kampf fuhr sie hinauf in das Elysium, ihr Schwert liegt noch heute im Allerheiligsten des Klosters. Sie ist die Schutzpatronin der meisten Paladine.*

### **Die Kirche des Imperiums**

*Das Imperium ist seit mehreren tausend Jahren ein fester Bestandteil im Machtgefüge Varns. Therion selbst war schon alt, als das Imperium gegründet wurde. Der hohe Tempel des Alvas in Therion gilt als das älteste Gebäude Varns. Bürgerkriege, Seuchen und der Fall eines Gottes konnten weder das Imperium, noch seine Kirche vernichten. Die einzige wirklich einschneidende Änderung erfolgte im Jahre 3 nach Daimons Fall, als genau dieser durch Kaiser Heron II. aus dem Pantheon verbannt wurde. In den alten Städten und besonders in den Tempeln der Orden haben sich die Wunder der Vergangenheit erhalten. Das heilige Szepter des Patriarchen, welches Untote zu Staub verbrennt, der Stab des Kardinals des Vord, welches Wasser zu teilen vermag und die fliegende Brücke von Sinea sind einige der vielen Wunder, die dem Volk die Macht der Götter vor Augen führen.*

### **Kirchenlehre**

*Das zwölfgöttliche Pantheon ist die höchste Instanz in Zeit und Raum. Die Gesetze der Götter müssen befolgt,*

*Opfer erbracht und Demut gezeigt werden. Je mehr Macht und Reichtum die Götter einem Wesen ermöglichen, desto dankbarer sollte sich dieser Zeigen. Sünden können durch Opfer und Spenden für sich selbst und für andere getilgt werden. In den Prophezeiungen der Priester spiegelt sich der Wille der Götter.*

### **Aufbau der Kirche**

*An der Spitze der Kirche steht der Kaiser und Patriarch in Personalunion. Ihm zur Seite stehen die 12 Kardinäle, welche jeweils über einen Orden eines Gottes wachen. Diese werden durch die 7 Bischöfe ihres Ordens gewählt. Die Bischöfe werden wiederum durch den Patriarchen bestimmt. Ihnen folgen die Äbte, Priester, Mönche und Nonnen des jeweiligen Gottes. Alle Ämter werden auf Lebenszeit vergeben, was den Inhabern jedoch bisweilen zum Verhängnis werden kann. Die Ämter der Kirche und der Orden stehen sowohl Männern als auch Frauen offen, wobei auch eine Heirat von Geistlichen erlaubt ist.*

### **Kirche und Staat**

*Religion ist im Imperium allgegenwärtig. Besonders die berühmten Orakel der großen Tempel, wie die großen Opferfeste sind beliebt. Oftmals sammeln die Tempel erheblichen Reichtum an, da Sünden durch Spenden und Opfer getilgt werden können. Besonders wichtig ist der Segen eines Tempels für eine Entscheidung des Senates oder des Kaisers, wie z.B. der Entsendung der Flotte oder einer Legion. Korruption und Ränkespiele sind somit an der Tagesordnung und*

sorgen für einen lebhaften Wechsel der jeweiligen hohen Kirchenämter.

### **Orden**

Jedem Gott des Pantheons ist ein Orden gewidmet. Dieser unterhält eigene Tempel, Klöster und Cändereien. Er wird durch einen der 12 Kardinäle geführt. Das einzige Bindeglied zwischen den Orden ist der Patriarch. In der Vergangenheit stritten sich die Orden oftmals um die Stellung innerhalb der Kirche und lösten damit Glaubenskriege und grausame Massaker aus. In der Zeit vor Daimons Fall war der dunkle Gott der höchste unter den dreizehn und erhielt so auch den meisten Zuspruch der Bevölkerung. Als er die Menschen jedoch mit Krieg überzog und seine Horden das Imperium verwüsteten, besannen sich die Menschen und kehrten zu Alvas zurück. Aktuell scheint Yord der favorisierte Gott des Imperiums zu sein.

### **Berühmte Persönlichkeiten**

**Celsus Jultus I.** ist der Patriarch und Kaiser des Imperiums. Er hält sich nun erstaunlich lange an der Macht und sämtliche Anschläge auf ihn wurden vereitelt. Durch seine Aufrüstung der Flotte und die Verstärkung der Seelegion, so wie der Förderung des Yordordens scheint dem Imperium eine bewegte Zeit bevor zu stehen.

**Verona II.** ist Kardinalin des Ordens des Alvas und mit ihren 24 Jahren und ihrem Liebreiz eine Attraktion in der Kurie. Den Gerüchten zur Folge hat der Patriarch die selbst zur Kardinalin bestimmt, da sie dies für ihre Liebesdienste forderte. Allen Spöttern

zum Trotz führt sie ihren Orden hervorragend.

**Nestor I.** ist Bischof des hohen Tempels des Melgor zu Therion. Vor über 60 Jahren kam er als Sklave in das Imperium, wurde Gladiator, Soldat, Centurio und schließlich Heerführer. Durch Beziehungen und Erpressung erlangte er schließlich den Posten eines Bischofs. Er ist ein persönlicher Freund Donars, dem Kommandanten der Pantherlegion.

Heros VI. war der letzte Kardinal des Ordens des Daimon und wurde im Jahre 3 nach Daimons Fall in die Verbannung geschickt. Er schwor blutige Rache und wurde vor den Toren Therions, von einer aufgebrachten Menge, gelyncht. Der Ort ist heute als Heros' Hügel bekannt und berüchtigt, da er seither vollkommen verdorrt ist.

### **Die Kirche der Nordansk**

In den Tagen vor dem Fall Daimons siedelten die Nordmänner nicht in einem Herrschaftsbereich eines der alten großen Herrscherhäuser. Der Einfluss der großen Reiche war deutlich spürbar, jedoch behielten die Nordmänner etliche Eigenheiten bei. So gibt es in der Nordansk nach der Befriedung durch die Westreiche eigentlich sogar zwei Kirchen. Die erste besteht aus den Missionaren der Reichskirche, welche den rechten Glauben verbreiten will, die andere ist die ursprüngliche Kirche der Nordmänner.

### **Kirchenlehre**

Die zwölf Götter werden von den Nordmännern inbrünstig verehrt und

*Daimon mindestens ebenso leidenschaftlich gehasst. Allgemein gilt Alvas, in den Nordlanden Juvas genannt, als höchste Gottheit. Aber auch Yord und Melgor werden hoch gehandelt und ringen Juvas oftmals den ersten Platz ab. Ein gottgefälliges Leben führt im nächsten Leben zu einem Platz an der Tafel der Götter, ein lasterhaftes zu ewiger Verdammnis in den Refugien Daimons.*

### **Aufbau der Kirche**

*Eine Kirchenorganisation als solches ist den Nordmännern unbekannt. Jeder kann sich als Gläubiger zum Priester berufen fühlen und dieses Amt bekleiden. Jedoch steht es jedem Nordmann frei, seinen Priester selbst zu wählen, so dass es in einer Sippe meist nur einen Priester gibt. In den Dörfern und Städten gibt es manchmal sogar Häuser, die von der Gemeinschaft unterhalten werden und die einen Priester, oder gar einen kleinen Gemeinschaft beherbergen, die sich wiederum um ihre Schäfchen kümmert. In den großen Städten dominiert zumeist die Reichskirche, jedoch gibt es auch unzählige Priester, die in eigenen Räumen ihre Gemeinden pflegen. So sind die großen Bauten der Reichskirche erschreckend ungenutzt.*

### **Kirche und Staat**

*Der Glaube nimmt im Leben der Nordmänner einen großen Stellenwert ein, so dass ein jeder in seinem Hause einen kleinen Schrein hat oder zumindest einen Ort besitzt, an dem er beten kann. Der nächste Priester wohnt oftmals unter dem selben Dach, oder nur einige Meter weiter und somit besteht ein vertrauter Kontakt zwischen Kirche*

*und Bürgern. Zwischen Staat und Kirche besteht allerdings kein Kontakt. Einzig die Reichskirche versucht eine Verflechtung zwischen der weltlichen Herrschaft und ihrer eigenen herzustellen, was ihr allerdings mehr schlicht als recht gelingt.*

### **Orden**

*Die Urkirche der Nordans hat keine eigenen Orden. Die Reichskirche unterhält den Orden des Heiligen Jovia, der in den entlegenen Gebieten der Nordans das Wort des Alvas verbreiten soll. Die Brüder gleichen oftmals jedoch eher Rittern als Geistlichen und dementsprechend sind ihre Methoden.*

### **Berühmte Persönlichkeiten**

*Thomleif Sverdigson ist ein sagen umwobener Priester und wird von den meisten Nordmännern als Heiliger akzeptiert. Er führte seine Sippe, nach dem Untergang ihres Bootes, auf den Rücken eines Wales und erreichte so die Insel Belas Norge. Das Leuchtfeuer der Insel trägt heute seinen Namen und die Nachfahren halten sein Andenken in Ehren.*

*Redlif Haraldson war zu seiner Zeit der wohl berühmteste Krieger unter den Nordmännern. Er erschlug im Orkenwinter über 300 Orks. Auf dem Totenbette richtete er sich auf und bat seinen Sohn, ihn nicht dem Strohtod zu überlassen. So gingen beide hinaus, Redlif die Ehre des letzten Streiches zu erweisen, als ein Blitz den Alten niederschlug und vollkommen verzehrte. An jener Stelle gedeiht noch heute die*

*gewaltige Redlfeiche, die ihre Blätter abwirft, wenn Orks in der Nähe sind.*

***Mella Gerdasdotter** erschien in der Nacht Juvas selbst und berichtete ihr von der Ankunft kleiner Bärtiger Männer und gebot ihr, diese freundlich zu empfangen. Er ließ sie ein Schriftstück aufsetzen, welches sie ihnen geben sollte, wenn sie einträfen. Drei Tage später erreichten die Zwerge die Feste und hätten diese wohl geschliffen, wenn Mella ihnen nicht das Pergament vorgelegt hätte. Bis heute verbindet Mellas Sippe eine enge Freundschaft mit den Zwergen, obwohl bis heute kein Nordmann den Inhalt des Pergamentes kennt.*

### *Die Kirche der Südlande*

*Kirchenlehre*

*Aufbau der Kirche*

*Kirche und Staat*

*Orden*

*Berühmte Persönlichkeiten*

### *Die Kirche der Ostlinge*

*Kirchenlehre*

*Aufbau der Kirche*

*Kirche und Staat*

*Orden*

*Berühmte Persönlichkeiten*

