

Libris Dei

- Het boek der Goden -

Werner Verrezen, 2000

De jonge man zat geknield voor een hoge troon geflankeerd door twee in plaat gehulde wachters, zijn handen gebonden in naakte, stalen ketens. De rode striemen die zijn geschaafde knieën op de granieten vloer nalieten vormden een bijna mooi te noemen patroon met de druppels bloed die langzaam uit zijn neus dropen. Voor hem stond een in gouden zijde gehulde oudere man nadenkend te staren naar de druppels bloed die zijn kostbare zijden gewaad hadden bevlekt. Langzaam likte hij de rode parels van zijn arm, een gelukzalige glimlach om de lippen, alvorens zich op de troon neer te zetten.

'Zo, als je nog meer ketterijen te spuien hebt dan ben ik er zeker van dat we nog enkele botten in je lichaam vinden om te breken, jij schurftige hond.'

Langzaam richtte de geketende zijn hoofd op. Vanuit, een masker van gezwollen, purperen vlees staarde één enkel blauw oog zonder vrees naar de man op de troon.

'De waarheid kan moeilijk een ketterij zijn, Excellentie.'

klonk het vanuit grotesk gezwollen lippen, de woorden nauwelijks verstaanbaar.

'Oh, werkelijk? Dacht je dat? Laat mij maar uitmaken wat ketterij is, mijn jongen. En vertel mij maar eens wat jij als de waarheid ziet. De nacht is nog jong, en het zou wel eens je laatste kunnen zijn'

De jonge man zweeg even. Hij sloot zijn ene open oog en richtte zich iets verder op. Hij haalde diep adem en begon te spreken met eens stem die nauwelijks enig teken vertoonde van de pijn die hij wel moest lijden.

en toen was er de lange nacht en schiepen de goden de wereld...

...in het begin was er enkel het grote niets, de leegte. Ze had zelf geen naam en zoals iedereen weet heeft alles wat wil zijn, een naam nodig. Zoals het altijd is met leegte wenst deze maar één ding: gevuld worden. En zo dus gaf de leegte aan zichzelf zeven namen.

En zie daar, er WAS. Uit de grote leegte vormden zich zeven begrippen. Meteen na hun ontstaan was er geen leegte meer, alleen vervulling en zoals dat met vervulling altijd is wenst ze maar één ding: verlossing, leegte...

Dit is de oneindige cyclus van leven, vernietiging, kennis, waanzin, vrijheid, orde en uiteindelijk de verlossing. Zo ontstonden de zeven Goden die de wereld zijn en meteen begon hun spel en zolang het spel er is bestaat de wereld. Laten we allen bidden dat geen van hen ooit de bovenhand krijgt want dan zou de leegte ons terug opslokken en de wereld herscheppen zoals ze op de eerste dag was.

Als eerste ontstond er uit de leegte de Moeder. De bron van alle creatie, van alle levens, van de glooiende velden, de zachte bries en de koele regen. En met haar kwamen haar geliefden: de helers die de wereld ingingen en het leven gaven waar vroeger alleen de leegte was. En zij gingen allen gehuld in het wit want dat is de kleur van het leven en in haar rechterhand hielden zij het koper dat het bloed der aarde is en de aarde zelf in hun linker.

Maar uit de leegte ontstond ook de Vader. De bron van alle vernieling, van de aardbeving, de woedende stormwind en de bliksem. En met hem kwamen zijn krijgsheren die de wereld introkken om te splijten wat heel was, om te nemen wat niet van hen was. Het purperen gewaad van de eerste koningen lag om hun schouders en hun blanke staal deed het bloed van het leven stromen.

Want weet dat er geen leven kan zijn zonder de vernieling. Moet de valk immers niet het konijn doden om te kunnen leven, en vergaat zijn lichaam niet tot de aarde en het gras dat het konijn het leven geeft. Dit is de eerste cirkel: creatie en destructie, de strijd tussen het 'Leven' en de 'Algrote vernietiger, Yrgamor'

Maar het leven dat ontstond verlangde ernaar gevuld te worden want nog steeds was er leegte in het universum.

Uit de leegte maakte zich een vorm los en die noemde zich 'Kennis'. En de kennis vervulde het leven en schonk het inzicht in het universum en de macht het te manipuleren. En met hem kwamen de tovenaars, en zij gingen de wereld in om hem te beheersen. Getooid gingen zij in de groene gewaden van hun kennis en smaragden blonken in hun rechterhand en kwikzilver in hun linker als symbool van hun beheersing van het universum.

Maar het leven was niet geschapen om al die kennis te bevatten want met kennis komt kortzichtigheid en met macht komt misbruik. En zo kwam de Chaos op de wereld die de kennis moet hullen in de zachte mantel van de waanzin. En met hem kwamen de waanzinnigen die waarheid zien waar een ander slechts chaos ziet. En zij hulden zich in het oranje met in hun rechterhand een vlam die hun vlees verzengt en in hun linkerhand ijs dat bevriest.

En zo ontstond de tweede cirkel van het bestaan: de kennis en de waanzin, de logica en het toeval, orde en chaos, De 'Grootmeester Aller Magie' en de 'Ruiter der Duisternis'. En immer zal de zoektocht naar kennis leiden tot waanzin en waanzin leiden tot inzicht.

Maar nog was er leegte in de wereld want de mensen hadden nu wel het leven en de kennis over het universum maar hun bestaan was eentonig: leven, sterven, leren en vergeten maar dit alles zonder een doel.

En uit hun verlangen ontstond de Draak. Van alle Goden was hij het dichtst bij de wereld en vulde ze met zijn glorie.

De Draak van het licht vloog omhoog naar de hemel en riep: 'Hoort mij allen, Ik ben de lichtende en al wie mij volgt zal zich eeuwig in mijn glorie mogen koesteren' En verder omhoog steeg hij en riep, 'Hoort mij allen, ik ben de stralende en al wie mij volgt zal ik beschermen en hun vijanden met mijn adem verzengen.'

Tot in de hoogste nok van het hemelhuis steeg hij en riep, 'Hoort mij allen, ik ben de Zon en zolang jullie mij trouw zijn zullen orde en gezag nooit uit de wereld zijn en zal ik jullie het vuur en de schatten der aarde geven als mijn geschenk'

En in grote getallen volgden de mensen hem en prezen zijn naam. Ze hulden zich in het goud van zijn glorie en het zwart van zijn schaduw. Maar niemand kon zijn glorie lang verdragen en elkeen moest zijn blik afwenden.

De Draak was verbaasd dat de mensen hem afvallig werden en verdubbelde zijn glorie zodat de gewassen stierven aan de halmen, de rivieren en meren verdwenen en de mensen aanriepen de Zon om genade. Doch de Draak in zijn hemelgewelf was zo ver van de mensen vandaan dat hij hun kreten aanzag als dankbetuigingen en deed zijn best om zijn glorie nog feller te laten schijnen.

Alles verschroeide nu op de wereld en de andere goden zagen het en creëerden uit het laatste restje leegte de 'Maanwolf'

En zij steeg op en blokkeerde met haar lichaam de glorie van de Draak en riep: 'Oh gij dwaas, ziet gij dan niet dat de wereld in Uw glorie ten onder gaat als een slaaf aan de zweep van zijn meester. Weet dan dat het eeuwig mijn taak zal zijn om U op te jagen en de wereld te beschermen tegen Uw dwaasheid.' En waar immer de Draak ook ging, de Maanwolf was altijd daar om zijn glorie te blokkeren.

Vele mensen werden de geliefden van de Maanwolf en zij droegen nachtblauw en zilver om haar te eren. En zie, de wateren keerden terug, de bomen begonnen terug te leven en haar geliefden genoten de vrijheid die ze hadden verkregen en prezen haar omwille van het einde der slavernij. Maar weldra werd de wereld gehuld in een kilte zoals ze er nog nooit één had gekend en nu bevroren de mensen en de wateren vrozen dicht. En wederom baden de mensen om verlossing.

De maanwolf, druk bezig om de Draak te dwarsbomen, wierp een blik over haar schouder en zag de nood van de mensen. Ze schrok zo van het gebeurde dat de Draak even de kans zag om haar te ontwijken en zijn stralen verwarmden de aarde. Niet voor lang echter want meteen trachtte de Maan de Zon terug te verduisteren. Maar de Draak vluchtte naar het westen en de maan slaagde er nagenoeg nooit meer in om de Zon volledig te verduisteren en als het wel gebeurt kijkt ze meteen weer over haar schouder om te zien of de aarde nog groen is.

Zo ontstond de eeuwige ritmus van de dag en de nacht, met de zon die vlucht voor het lichaam van de maan en altijd voor blijft om de aarde te verwarmen met zijn glorie.

En zo ontstond de orde in de wereld...

De jonge man had uren gepraat en zijn stem was schor. Nog steeds zat hij op zijn knieën voor de troon.

'I nteressant verhaal, kleintje. Maar zeg, waren er niet zeven goden. I k tel er maar zes in jouw verhaal.'

'I nderdaad, Excellentie. Met het ontstaan van de Maan was alle leegte opgebruikt en was de wereld vol maar de Goden beseften al dra hun fout. Want er kan niets zijn zonder de leegte. En dus stonden ze een gedeelte van hun glorie af en ontstond de Dood, Negaster. Hij door wie ieder moet gaan om herboren, herschapen te worden. Hij is wellicht de

machtigste van de Goden maar hij is tevens de spil waarop de drie wielen van het universum draait en daarom absoluut neutraal in het spel. Daarom is het ook mogelijk dat wij in Eternica ondoden creëren want de Dood is niet ongeduldig en kan een tijdje wachten alvorens zijn deel op te eisen. Deze hele structuur vormt wat wij de Feniks, of het Universum noemen. De eeuwige cyclus van leven, dood en ondoed. '

'Heel interessant, priestertje. En ik moet werkelijk toegeven dat je dicht bij de waarheid bent'

Een klein glimlachje speelde om de lippen van de in goud gehulde op de troon bij het zien van de verbaasde reactie van de geketende gevangene.

'Ja, ja... de waarheid, op enkele kleinigheden na natuurlijk. Maar ook volkomen ketters. Of dacht je misschien dat we dit zomaar aan het volk kunnen vertellen? Wat zou er dan gebeuren met onze gevestigde Orde? Nee, nee, veel gemakkelijker om het volk dom en slaafs te houden'

Hij gaf een klein knikje naar de soldaten naast de geketende.

'Jullie weten wat te doen.'

Als één vielen twee zwaarden in de nek van de knielende jongeman en in één nagenoeg vloeiende beweging doorboorden de twee soldaten elkaar...

'oh lichtende, in Uw glorie gaan wij op...'

Langzaam schreed de man de treden van de troon af en bleef naast het onthoofde lijk van de jongeman staan. Daar in de zich snel uitbreidende plas bloed op de grond lag het gouden medaillon van een priester van de Draak.

'Zo'n veelbelovende jongeman. Echt een schande van het verlies...'

Uit de ogen van de gouden schoten vurige stralen die de drie lichamen volledig verbrandden en met een grote zelfvoldoening verliet Serrauld, grootinquisiteur van de Draak van het Licht, bijgenaamd 'de slachter' het vertrek om na een vermoeiende nacht een welverdiende maaltijd te nuttigen.

De Oerkrachten

De Goden zijn de Oerkrachten die het Universum vorm geven. Op de Dood na, proberen alle Oerkrachten de overhand te behalen in het Universum.

De Dood tracht het evenwicht te bewaren.

Beschouw het Universum als een bord dat door een jongleur draaiende gehouden wordt op een stok. Het schommelt en draait heen en weer. Wanneer het bord echter te ver uit balans raakt, valt het en breekt in stukken uit elkaar. De Dood is dus niet meer dan de jongleur die probeert het bord stabiel te houden.

De Dood ter zijde gelaten kan men de Oerkrachten opsplitsen in drie paren die elk voor één aspect van de creatie staan. In elk paar vinden we één positief aspect en één negatief, die in het ideale geval in balans zijn met elkaar.

Merk op dat 'positief' of 'negatief' geen enkel verband houden met wat wij mensen 'goed' of 'kwaad' noemen. Deze twee laatste begrippen zijn een menselijke projectie op gebeurtenissen en hebben geen enkele betrekking op de aard van de Goden.

We gaan het allereerst hebben over de aard van de Goden en niet over het beeld wat de mensen op de Goden hebben geprojecteerd. We gebruiken voor het gemak de meest gebruikte namen voor de oerkrachten alhoewel die soms niet veel te maken hebben met de eigenlijke God.

(n.v.d.r. Volgens de befaamde Wereldenreiziger Siraw Thromson, zijn het enkel de bewuste wezens die vorm geven aan de Goden, maar hier later meer over.)

De Moeder en de Vader

Het Leven, de Moeder, en de Al-Grote Vernietiger, de Vader, symboliseren de twee lichamelijke aspecten van het bestaan, het materiële.

Het Leven staat voor de groei, de creatie terwijl de Vernietiger staat voor de entropie, de vernieling.

Beide aspecten zijn noodzakelijk in het Universum. Mocht er nooit iets vernield worden, zou het Universum dra overvol geraken. Mocht niets ooit ontstaan, zou het een grote leegte zijn.

Deze twee oerkrachten stellen dus het fysieke voor. Het is dan ook niet meer dan logisch dat er in het Universum in de fysieke vorm van wezens vaak een splitsing ontstaat tussen mannelijk en vrouwelijk. Daar vrouwen de geboorte op zich nemen is het dan ook niet meer dan logisch dat men op het Leven een vrouwelijke en op de Vernietiger een mannelijk vorm heeft geplakt. Dit is echter niet helemaal correct, het is wederom een beeld dat de mensen aan de oerkrachten opdrongen. De Vader en de Moeder zijn niet noodzakelijk mannelijk of vrouwelijk.

Zoals we later zullen zien, zijn enkel de Draak van het Licht en de Maanwolf echt mannelijk of vrouwelijk te noemen zijn.

De Grootmeester en de Ruiter

Deze twee androgene (tweeslachtige) oerkrachten staan voor de intellectuele principes van het Universum. De Grootmeester staat voor de logica, de kennis, het begrijpen en het voorspelbare. De Ruiter staat voor het toeval, het vergeten, de waanzin en het onvoorspelbare.

Merk op dat beide entiteiten geen enkele band hebben met magie. Dit is een aspect dat hen door de mensen werd opgedrongen.

De Grootmeester probeert alle dingen in het Universum te begrijpen, te doorgronden. De Ruiter zorgt ervoor dat er met elk antwoord twee nieuwe vragen verschijnen. Het is het eeuwige spel tussen de wetenschapper op zoek naar kennis en de frustratie wanneer dit enkel meer vragen opwerpt.

De Lichtende en de Maan

De Draak van het Licht en de Maanwolf staan voor de emotionele kant van de creatie. De Draak is de emotionele stabiliteit de Maanwolf de emotionele verandering.

Dit zijn de twee enige identiteiten die echt mannelijk of vrouwelijk te noemen zijn. De Draak is duidelijk mannelijk, de Maanwolf duidelijk vrouwelijk. De Lichtende wordt veréénzelvigd met de zon, de Maanwolf met de maan.

Deze laatste heeft een grote impact op de emoties van mensen maar is het grootst bij vruchtbare vrouwen die de cyclus van de Maan volgen.

Merk op dat bij de oerkrachten wederom weinig terug te vinden is van wat een priester gewoonlijk in zijn godheid ziet.

Het Niets

De zes vorige oerkrachten stellen de creatie voor, het Al. De Dood echter is het neutrale begin en het einde, Het alfa en de omega van de schepping. De Dood heeft geen lichaam, geen intellect, geen emotie en valt dus buiten het Al. De Dood waakt over de creatie en probeert de balans te bewaren. Krijgt ergens het leven de overhand, steekt de Dood de Vernietiger een handje toe en vice versa.

De Dood kan men niet omvatten, niet begrijpen, niet aanvoelen. De Dood is het Niets, het grote vergeten.

Over de Goddelijke Vormgeving

Dit is een uittreksel uit de geschriften van de wereldenreiziger Siraw Thromson die beweerde uit een verre wereld te komen die hij 'de Kooi' noemde. Zijn theorieën zijn verregaande maar verklaren opmerkelijk veel discrepanties binnen de geloven.

...De schepping, en al wat daar deel van uitmaakt, bestaat uit drie delen: lichaam (de elementen, de materie), ziel(emotie) en geest(intellect). Elk van deze aspecten heeft positieve en een negatieve krachten.

Lichaam: bv Groei en verval, sterkte en zwakte.

De Ziel: bv liefde en Lust, Haat en woede.

De Geest: b.v. Begrip en onbegrip, orde en wanorde, voorspelbaar en chaotisch.

Deze tegengestelde begrippen proberen elkaar altijd te bekampen, te vernietigen, tegen te werken. Hierbij hebben ze ook invloed op de andere stukken van de creatie. B.v. een verliefd persoon kan soms zijn lichaam verwaarlozen of onbezonnen zaken doen.

Wanneer één van deze principes de overhand krijgt, raakt de creatie uit balans en vernietigt zichzelf. Daarom is er een zevende kracht ontstaan: hetNiets. (alle andere zaken maken deel uit van het I ets)

Het Niets heeft als taak om de kempahanen zoveel mogelijk gescheiden te houden. Om te voorkomen dat de creatie vergaat. Want het Niets bestaat alleen bij gratie van het I ets. Geen I ets, geen referentie en dus ook geen Niets. enfin... genoeg daarover. Je moet enkel onthouden dat er drie paar tegengestelde krachten zijn en een soort middelpunt dat de balans bewaakt.

Nu, wat betreft de Goden. De Goden zijn de gezichten die door de bewuste rassen op de elementen (of verzameling daarvan) zijn geplakt. I emand is enkel bewust wanneer de drie elementen in hem in een bepaald evenwicht tot elkaar staan. Bij een hond is dat b.v. niet en dus geeft hij ook geen beeld aan een god. Hij aanvaardt gewoon wat hij ziet en probeert het beeld niet aan te passen aan zijn visie. Een bewust ras doet dat wel.

Beschouw de verschillende Goden van de rassen dan ook best als volgt. Je bekijkt de creatie door een imperfecte spiegel (geschapen door je rasgebonden denkbeelden) en de principes die je daar in gespiegeld ziet is wat jij als jou God aanvaardt.

Zijn daarom alle Goden gelijk? Nee, want ze zijn allen afspiegelingen van de Oerkrachten en dus verschillend van de oerkrachten. Bovendien zijn ze bewust. E ven verduidelijken.

Zoals ik reeds zei, bestaat de creatie uit drie paar tegenovergestelde oerkrachten en een middelpunt. Deze oerkrachten ZIJN gewoon, en zijn niet bewust. Op het moment dat een bewust ras echter zijn beeld opdringt aan de oerkracht, dringt ze ook bewustzijn op.

Elk deel van de creatie bestaat uit een combinatie van de oerkrachten. Op het Niets na dan, maar dat leg ik zo meteen uit.

Deze verhouding is zeer veranderlijk en is slechts stabiel in zoverre ze constant in beweging is. Blijft de verhouding stabiel, verdwijnt de creatie in het Niets. Het Onzekerheidsprincipe van Organsk stelt dat indien er een oneindig aantal combinaties mogelijk zijn, en de combinatie verandert (op een chaotische en dus onbewuste manier), de kans oneindig klein is dat dezelfde combinatie zich een tweede keer zal voordoen. M.a.w. je bent nooit de persoon die je net nog was, of die je nu bent. Enfin, dat leidt ons iets te ver.

Het belangrijkste dat je moet onthouden is dit: je bestaat uit een combinatie van de zes oerkrachten (het I ets), die constant in beweging zijn. Stopt deze beweging, verval je naar Niets. Het is dan ook duidelijk dat indien één oerkracht op alle andere zou primeren en uiteindelijk alleen zou overblijven, er geen verandering meer kan zijn en alles naar het niets verval. Er is een theorie die zegt dat een AI-Grote Vernietiging (de spreuk) juist dit doet: elke beweging in dat gedeelte van de creatie stopzetten. Geen beweging is gelijk aan verval naar het Niets, zowel geest, lichaam als ziel.

Wat is nu bewustzijn?

Een deel van de creatie wordt bewust, als de combinatie waaruit het bestaat een bepaalde resonantie heeft met de rest van de creatie. Als m.a.w. de verschillende elementen in een bepaalde verhouding tot elkaar staan. Bij de meeste mensen en dwergen is dat b.v. het geval, maar bij een hond of boom niet.

Bewuste vormen zijn zich bewust van de oerkrachten (al dan niet instinctief) en proberen ze in te passen in hun eigenbeeld. Een deel van de oerkrachten geeft hieraan toe en vormt een afbeelding van zichzelf, aangepast aan het wereldbeeld van de bewuste vormen. Zo ontstaan de Goden. Bovendien zijn deze 'goden' bewust, aangezien ze evolueren naar het resonantiepunt van de vorm die hen vormde. Wat ik hiermee wil zeggen is dat de bewuste rassen hun eigen goden als het ware boetseren uit de klei van de oerkrachten, naar hun eigen wereldbeeld en gedachtegoed. Deze goden zijn bewust omdat ook hun scheppers bewust waren en de goden naar hun eigenbeeld schiepen.

Het feit dat ze bewust zijn, maakt dat ook zij inspelen op de oerkrachten. Ze bestaan meestal uit één deel van de oerkracht (zoals bij de Eternicaanse Goden) of hoogstens uit een combinatie van niet tegengestelde oerkrachten (zoals b.v bij de Ulreichers). Dit maakt dat ze soms wel eens schuwkleppen kunnen hebben. De meeste Goden, en zeker de menselijk, zijn zeer rechtlijnig. Zo zal b.v. De Draak van het Licht proberen om de creatie om te vormen naar zijn eigenbeeld en dit vindt zijn weerslag op het ras dat hem schiep. Als het aan hem lag, zou hij natuurlijk het liefst een wereld en ras hebben van rechtvaardige, stoere en moedige krijgers. Maar de andere goden werken hem tegen, gelukkig maar, want anders zou de schepping uiteindelijk stagneren en in het Niets verdwijnen.

Even samenvatten:

Een bewuste vorm tracht de oerkrachten aan te passen aan zijn wereldvisie (resonantiepunt)

De Goden die zo ontstaan voldoen aan de visie van de bewuste vorm en worden zelf bewust (gelijkaardig resonantiepunt)

Ze proberen zelf de creatie naar hun beeld (dat veel rechtlijner is) aan te passen. Dit kan, zoals b.v. in het geval van de rechtlijnige mensengoden, leiden tot een verregaande aanpassing en eventuele stagnatie van de creatie.

Maar zijn de Goden dan geschapen door de bewuste vormen?

Ja en nee. In het begin waren er alleen de oerkrachten. Een onscheidbare zee van chaos, zou je kunnen zeggen. Toen de eerste bewuste vorm ontstond probeerde die zin te geven aan de creatie. Er ontstonden herkenbare delen in de creatie en de eerste 'Goden' ontstonden. Deze begonnen de creatie en dus ook de bewuste vorm die aan hen het leven schonk, te manipuleren en te veranderen. Men zou zelfs kunnen zeggen dat ieder van ons een 'God' is, al was het maar een zwakke; Het zou best kunnen dat de goden zoals wij ze kennen ooit sterfelijk waren als wij, maar door hun eigen goden aangepast werden naar hun ideaalbeeld. Wie zal het zeggen?

Hetzelfde geldt min of meer ook voor de Goddelijke Draken die erin slaagden om een gedeelte van de oerkrachten aan zich te binden en ze werden daardoor goddelijk. In hun geval waren het dus sterfelijke wezens die door hun daden als nagenoeg goddelijk aanzien werden door een grote groep bewuste wezens. Dit kan d.m.v. adoratie maar ook, door grote schrik. Hoe dan ook, onbewust begon deze groep mensen hun beeld op te dringen aan het universum en veranderde de persoon ook werkelijk in een God of quasi-godheid. Er bestaan geruchten dat men ook d.m.v. ongelooflijk krachtige rituelen zelf het universum zijn wil kan opdringen en goddelijk worden, maar het fijne weet ik hier ook niet van.

Over de Eternicaanse Goden

Uit de geschriften van Thromson kunnen we opmaken dat de Goden die we aanbidden en volgen, eigenlijk niet de Oerkrachten zelf zijn, maar de beelden die wij aan deze krachten opdringen.

Het is dan ook duidelijk dat de Goden geen vaststaande, onveranderlijke entiteiten zijn, maar veeleer met de maatschappij mee veranderen. Bovendien schept elk volk zijn eigen goden. Combinaties van de Oerkrachten nemen een eigen vorm aan en worden bewuste goden.

Maakt hen dat minder het aanbidden waard? Nee, integendeel. Deze 'goden' staan immers veel dichter bij het volk dat hen schiep dan de Oerkrachten, die niet bewust zijn, ooit zouden kunnen staan. De Oerkrachten zijn trouwens veel te rigide en abstract om te kunnen begrijpen.

Maar dit impliceert ook dat de Goden niet noodzakelijk enkel eigenschappen hebben van slechts één oerkracht. Bovendien verandert hun beeld, hun naam en hun gedrag voortdurend afhankelijk van het volk dat hen aanbidt. Ik ga het in de volgende hoofdstukken uitgebreid hebben over de aard, de ontstaansgeschiedenis van en het geloof in, de Eternicaanse Goden.

De Ruiters der Duisternis

Uit een oud geschrift vertaald uit het oer-Kaltisch gevonden in een grot in Farlaye,
Keizerrijk van de Draak.

*Uit de stam van de Halini kwam Yuldig Zevenvinger
Gezegende van de God Yandar Halin
En uit zijn vrouw kwam op late leeftijd
Een zoon, Smaragd genoemd*

*En Smaragd was wijs nog voor zijn jaren
En zijn gedachten waren als een mes
Zijn woorden als een zalvende olie
En zijn hand als een wilg in de wind*

*Maar Yuldig's oog viel op Leita
Slavin uit de stam der Kimri
Zwart haar haar en groen haar ogen
Blank haar huid en rood haar lippen*

*En uit haar schoot kwam de schone Amber,
Sluw en onvoorspelbaar
Wild en gevaarlijk
Als een slang of een schorpioen.*

*Smaragd en Amber werden goede vrienden (Minnaars?)
Onafscheidelijk doorheen de seizoenen
Als wind en boom
Als Lucht en regen*

*Maar Amber weigerde Yandar Halin te volgen
alhoewel zij openlijk de woorden zegde
En Smaragd verraadde haar aan zijn God in een gebed
En de God besloot haar te straffen en sprak:*

*De wilde landen worden je speelterrein
De nacht je thuis
De koude je deel en
Je paard je enige metgezel*

*En Smaragd weende om het lot van zijn geliefde
En smeekte de God om genade
en medelijden voor zijn hartelief
Maar Yandar Halin was meedogenloos en sprak:*

*Jij die mij altijd trouw bleef
Jij wiens wijsheid buiten kijf staat*

*Waarom geef je je emoties de vrije loop
Het is je onwaardig en dit zal je straf zijn*

De geschiedenis wordt je speelterrein
*(n.v.d.r. kleitabletten)
De geleerde muren je thuis
De Kennis je leegte
En je griffus* je enige metgezel
(n.v.d.r. houten pen om in tabletten te krassen)

*En de één werd de Ruiters die door de Duisternis rijdt
Woedend over haar verraad
De ander de Meester der Magie, bewaarder der Kennis
Enzaam en verbitterd over zijn harde lot.*

De naam Ruiters der Duisternis die wij aan onze godheid van het (Nood)Lot en het toeval geven, is wellicht terug te brengen tot de legendarische gestalte van deze Amber. Er zijn nog talrijke andere gegevens die dit staven zoals de naam Amber voor een edelsteen die gebruikt wordt in talrijke rituelen van de Ruiters der Duisternis.

Maar welke vorm hebben we gegeven aan de Oerkracht van het Toeval? En welke delen van de andere Oerkrachten beïnvloedden onze verbeelding?

De Ruiters der Duisternis is, zoals de naam reeds impliceerde, een duistere entiteit. Verborgens in de nevelen, immer aanwezig maar zelden zichtbaar. Zij/hij is de hand van het Lot, het geluk of het ongeluk, het pure toeval, het onmogelijke, het onbegrijpelijke, chaos. De Ruiters is de hand die men in vriendschap schud en die even later een dolk in de rug plant, maar evenzeer de vijand die je genade schenkt.

In Eternica wordt, op een enkele uitzondering na, bijna uitsluitend de duistere kant van de Godheid aanbeden. Dit maakt het geloof bijzonder aantrekkelijk voor oplichters, dieven en moordenaars.

Bovendien wordt de Ruiters veréénzelvigd met anti-magie en de waanzin. Soms ook met de ondoed. Dit zijn duidelijk niet de oorspronkelijke eigenschappen van de oerkracht. Het springt voor uit de verhouding tussen de Ruiters, zijn associatie met de nacht en zijn tegenhanger de Grootmeester Aller Magie. Het is dan ook niet verwonderlijk dat de Ruiters bijna geen aanhang heeft in het door tovenaars overheerste Halinus, behalve bij enkele renegaat necromantiers, maar wel een grote gevolg in Sevenkruyse, de grootste tegenstanders van de Stad der Wonderen.

De Kerk heeft een dubieuze status binnen Eternica. De enige Tempel die de naam waardig is, kan men vinden in Sevenkruyse. Maar het is ook eigen aan de kerk om op de achtergrond, of beter in de ondergrond, te blijven.

***Waar Waanzin waarheid biedt
Een Leven slechts bedrog
De Dood een vage herinnering
Daar heerst de Prins der Leugen***

***Waar pijn verwrongen tot vertier
Een sluier over het genot werpt.
Waar Waarheid Waanzin is
Daar is de Leugen Wet.***

Kerkelijke structuur

Gezien hun chaotische natuur is de kerk niet echt georganiseerd. Een typische gemeenschap bestaat uit vier of vijf gelovigen en één priester of paladijn. Toch zijn er rangen binnen de Kerk.

Priesters dragen de volgende namen:

- Broeder/zuster der Schemering (Priester)
- Ingewijde van de Nacht (Hoofd van een groep priesters of paladijnen)
- Prelaat van de Waanzin (Hoogste priester in een stadstaat)
- Hand van het Lot (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Dolk der Schemering (Paladijn)
- Zwaard van de Nacht (Hoofd van een groep paladijnen)
- Stem van de Waanzin (Hoogste paladijn in een stadstaat)
- Hand van het Lot (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Volgelingen van de Ruiters laten nooit in hun kaarten kijken. Verraad en moord zijn schering en inslag onder de priesters en paladijnen. Vriendschap kan in een handomdraai omslaan in verraad.

Wanneer twee kerkgemeenschappen wensen samen te werken, gebeurt dit steeds in een sfeer van wantrouwen.

De afzonderlijke priesters zijn vaak doorwinterde criminelen en leden van dieven- of moordenaarsgilden. Ook het helen van gestolen goederen is een populaire bezigheid. Vaak werken ze samen met een kabal van kwaadaardige demonologen.

De losse structuur van de kerk en de sfeer van wantrouwen maken het de jonge ingewijde niet gemakkelijk om iets bij te leren in de kerk. Weinig krachtigere priesters wensen hun kunde over te dragen op de volgende generatie.

Meestal gebeurt dit slechts nadat een jongeling een bloed-ritueel heeft afgelegd dat hem bindt aan zijn leermeester. Deze bijna-slavernij neemt een deel van de vrees van de meester weg aangezien hij het leven van de leerling in zijn hand houdt. Het is dan ook niet verwonderlijk dat de diepste wens van een leerling meestal het verbreken van die bond is.

Belangrijke personen

Er is maar één gekende voorname priester van de cultus in Eternica en dat is een duisterelf die de Naamloze genoemd wordt. Hij draagt in feite talrijke namen maar niemand kent zijn echt. Hij is een raadslid van de hoge kerkraad en de Raad van 19.

Gezien zijn ras en zijn geloof, is er niemand die iets van hem moet hebben maar zijn plaats in de Raad geeft hem toch een zekere invloed aangezien hij door zijn ene stem vaak de sleutel tot een beslissing in handen heeft.

Inkomsten en taken

Daar de Kerk heel erg los samenhangt en de priesters enkel in het avonturiersmilieu enige vorm van acceptatie kennen, is er hier dan ook niet veel te vertellen.

Behalve dan dat de afzonderlijke priesters meestal hun geld verdienen met illegale praktijken.

Symbolisme

Gewaden

Gelovigen van de Ruiters prefereren felle kleuren tenzij ze moeten 'werken'. In dit laatste geval gaat hun voorkeur uit naar 'zwart als de nacht'. Ze dragen zelden zwaardere wapenrustingen dan hard leer of pels. De laatste tijd zijn narrenpakken en Portiliaanse halve gezichtsmaskers erg in trek.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van de Ruiters is oranje.

Vooraf één edelgesteente is heilig voor het geloof: amber. Dit wellicht door de oranje kleur. Binnen de kerk wordt het metaal mithril als heilig beschouwd en vaak gebruikt voor de creatie van heilige voorwerpen.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Ruiters worden naast het officiële nog verschillende andere symbolen gehanteerd.

- De dobbelsteen voor de het (on)geluk.
- Een lachend gezicht dat als je het omdraait weent.
- Een narrenkap of een boek zonder inhoud
- Een zevenpuntige ster

Bovendien worden zowel de rat, de wasbeer als de slang als heilig beschouwd binnen de kerk.

Het Spel

Dit is een verhaal dat bij uitstek de natuur van de Ruiter der Duisternis aantoont. Het wordt vaak gebruikt in de kerk om jonge acolieten op het juiste pad te houden.

Er was ooit eens een jonge man, Lorn geheten. Nu was Lorn niet het grote licht in de wereld. Hij was geen wijsgeer, kon niet lezen nog tellen en was ook niet welbespraakt. Maar Lorn had de belangrijkste gift die een mens kan bezitten. Waardevoller dan een knap uiterlijk, dan een scherpe geest, radde tong of sterke arm. Lorn had geluk! Hij won bij het gokken, hij won in gevechten, hij won alles wat er te winnen viel. Maar Lorn vergat 'de Bron' te eren die hem dit geluk gegeven had: De Duisternis, de Ruiter in de Nacht.

Nacht na nacht, dag na dag, stelde Lorn zijn geluk op de proef en steeds won hij. Geen weddenschap was te gek, geen kans te klein, geen verleiding te groot. En steeds won Lorn. Het ging zover dat niemand nog met Lorn wou wedden en iedereen hem meed als de pest. Hij werd trouwens een doelwit voor iedere fortuinzoeker want ondertussen was hij stinkend rijk geworden. Maar tot nu toe had zijn geluk hem altijd voor de dood behoed. Maar Lorn was alleen met zijn rijkdommen. Alleen en eenzaam, smachtend naar gezelschap. Hij vervloekte zijn geluk en wilde ervan af. Want zonder iemand om mee te spelen was zijn geluk waardeloos.

Toen, op een duistere nacht, kwam er een duistere man in een kapmantel aan zijn tafel zitten.

'Lorn', zei de man, 'Ik wil best met je wedden. Als ik win, is je lot bezegeld. Als jij wint, vervul ik je diepste wens. Wat zeg je, Lorn?'

Lorn wilde maar al te graag wedden ook al leek de weddenschap hem wel vreemd, en greep naar zijn dobbelstenen maar de man greep zijn hand en toonde hem een gouden munt.

'Kop, win jij, Munt win ik. Akkoord?'

Lorn knikte en keek als in trance naar het pad van de spinnende gouden munt. De munt kwam rinkelend neer op de vloer van de herberg en rolde onder de tafel.

Lorn dook op de grond en onder de tafel.

'Kop! Kop, ik heb gewonnen!', riep hij, net voor het zwaard van de moordenaar diep in zijn keel beet.

De moordenaar keek even naar het lijk en schudden het hoofd.

'Zo gek als een deur.', sprak de moordenaar, 'Zat hier zomaar met zichzelf te wedden. Het werd tijd dat iemand hem uit zijn lijden verlost.'

En in de schemerzone stond de schim van Lorn samen met de duistere man waarmee hij wedde.

'Lorn', zei de Duistere, 'Je kan je lot niet ontlopen, het niet ontgaan!!!'

'Maar ik won!', zei Lorn, 'Ik won!'

'Ja, je hebt de worp gewonnen maar het spel verloren. In beide gevallen was de dood je noodlot geworden. Want was niet je grootste wens om van je geluk verlost te worden? Wel dan, je hebt je zin gekregen!'

Leer uit het lot van Lorn. Het geluk is wispelturig en uiteindelijk is niets zeker, niets absoluut en is er altijd iemand slimmer dan jij.

De Grootmeester Aller Magie

De oude zat aan een kreupele tafel, kreunend onder het gewicht van talloze, oude, stoffige boeken. Ergens stond de kennis die hij zocht, ergens stond de spreuk die hem kon redden, ergens stond het ritueel waarnaar hij reeds zijn hele leven zocht.

De eenzame kaars op de tafel flakkerde zwakjes in een zwakke bries. Een half beschimmelde homp kaas rustte op een oude tinnen plaat. Het was reeds enkele dagen geleden dat de oude nog eens gegeten had. Geen tijd, geen tijd, hij moest opschieten voor de nacht hem kwam halen.

Te laat, daar was hij. Zijn tijd was gekomen. De oude keek met zwakke ogen op naar de zwarte schim.

'Nog even, Negaster, nog even... I k ben zo nabij...'

En achter de Dood verscheen een oude man, gehuld in fijne gewaden en met een prachtige toverstaf.

'NEGASTER, HEER, GEEF HEM NOG ÉÉN UUR. HIJ IS ZO NABIJ. LAAT ZIJN LEVEN NIET VOOR NIETS ZIJN.'

De Dood draaide zijn hoofd even en keek naar de Bron van alle kennis, de Grootmeester en weifelde.

Maar toen verscheen er een schaduw achter de Heer der Geschriften. Een schaduw die steeds van vorm veranderde. Achter de oude man aan de tafel ging hij staan en een schimmige hand streelde de man over het gelaat als ware het de geliefde van de nacht.

'NEE, NEGASTER, ZIJN TIJD IS GEKOMEN. DAT VRAAG IK, HET LOT, WANT HIJ IS MIJN KIND EN IK WENS ZIJN DOOD.'

'NIET WAAR!', schreeuwde de Grootmeester, 'STEEDS HEEFT HIJ MIJ GEEERD!'

De beide goden begonnen met elkaar te kibbelen en elkaar te dreigen. Maar Negaster hief zijn hand op en de anderen zwegen.

'WANNEER BEGON JE ZOEKTOCHT EN WELKE KENNIS ZOCHT JE STERVELING?'

'Oh, Negaster, ik begon mijn zoektocht toen ik elf was en geen dag is voorbij gegaan. Nijna zeventig jaren zocht ik achter het geheim van de eeuwige jeugd en...'

Het zwaard van de Dood flitste naar beneden en onttrok de ziel aan het lichaam van de oude.

'HIER, DUISTER, ZIJN ZIEL BEHOORT AAN JOU EN HET IS AAN JOU OM ZE TE ZUIVEREN IN DE STYX EN ZE TERUG VRIJ TE LATEN IN DE KRINGLOOP.'

De Grootmeester wou tegenspreken maar de Dood snoerde hem de mond.

'ZIJN ZOEKTOCHT EERDE JE, GROOTMEESTER, MAAR DAT HIJ ZIJN EIGEN JEUGD OPGAF VOOR HET GEHEIM VAN DE EEUWIGE JEUGD WAS DWAASHEID EN WAANZIN EN HIJ BEHOORDE DUS AAN JE ZUSTER TOE.'

De schaduw grijnsde en de Tovenaar mokte maar de Dood had gesproken.
En in de wereld begaf het hart van de oude magister het en de kaars doofde in de opkomende avondwind

De Grootmeester Aller Magie is een vrij statische oerkracht. Waar de Ruiters het toeval is, is de Grootmeester de zekerheid. Alles in het Universum voldoet aan bepaalde natuurwetten. De Grootmeester staat voor deze wetten en voor het begrijpen ervan. Maar het is de taak van zijn tegenpool de Ruiters om ervoor te zorgen dat niemand ooit volledige controle over of kennis van deze natuurwetten krijgt. Er is ALTIJD nog iets te leren

In Eternica kreeg de oerkracht de naam Grootmeester Aller Magie. Dit is duidelijk een verwijzing naar het koppel Smaragd en Amber (Zie de Ruiters der Duisternis). Smaragden zijn tevens veel gebruikte edelstenen in de rituelen van de Grootmeester.

De cultus van de Grootmeester is zeer dicht betrokken bij de tovermagie van de Eternicanen en het is dan ook niet verwonderlijk dat hij vooral aanbeden wordt in de Stad der Wonderen, Halinus.

Magie is gebonden aan strikte regels, vastgelegd in rituelen en incantaties. Verkeerd gebruik van een spreuk kan vergaande gevolgen hebben voor de gebruiker alsook voor zijn omgeving.

Maar is het echt wel nodig om aan al die voorwaarden te voldoen om magie te kunnen gebruiken? Er zijn immers talrijke wezens en rassen die zonder kunnen.

Algemeen wordt aangenomen, toch binnen de Kerk van de Grootmeester, dat de huidige principes van de tovenarij kunnen teruggeleid worden naar één persoon, die in een goddelijke visie, de principes van de magie geopenbaard kreeg. Deze persoon, die men 'de Oude' of 'de Oudste' noemt, heeft de volledige regels van de magie in hun huidige vorm gegoten.

De god 'Grootmeester aller Magie' heeft in Eternica de vorm gekregen van een wijze oude man, die immer tracht om het universum te begrijpen, een nimmer eindigende zoektocht naar kennis en het behoud ervan. De Kerk heeft dan ook enorm veel aanhang onder tovenaars, alchemisten en geleerden en is onder meer actief in het onderhoud en de uitbouw van het onderwijs, de bibliotheken en het wetenschappelijk en magisch onderzoek.

***De stille gedachten leiden mij
Voorbij de Poorten van de onwetendheid
De Raadselen van de Wereld
Zijn voor mij een open boek***

***Een Wonder blijft enkel dat
Wat door minderen niet wordt begrepen
Laat mij vervullen mijn eindeloze taak
En ik houd het Universum in mijn handen***

Kerkelijke structuur

Met de machtsovername van Grijs de Nimro, een apostel van de Grootmeester, werd de Kerk in een rol gedwongen die haar niet lag. De associatie met Grijs de Nimro heeft de kerk geen goed gedaan en ook nu, jaren na de verdwijning van de Nimro, heeft ze moeite om haar oude gerespecteerde plaats in het Rijk terug te vinden.

Gelukkig is er nog Koenraad 's Gravensburghte, Grootmeester van de Bezweerder en vermeend apostel van de Grootmeester die de Kerk in rechte banen kan leiden. De door Grijs de Nimro benoemde nieuwe Arcane Baron Paradim van Overdaecken is immers te controversieel en te druk bezig met andere zaken om de Kerk nog recht te houden. Bovendien is hij momenteel in Ulreich en heeft hij geen contact meer met de Kerk. De andere Arcanen zijn nog te verward om actief in de te grijpen in het politiek spel binnen Eternica.

Priesters dragen de volgende namen:

- Magister (Priester)
- Magister Magica (Hoofd van een groep priesters of paladijnen)
- Arcane (Hoogste priester in een stadstaat)
- Primus Magica (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Grifoen (Paladijn)
- Hoge Grifoen (Hoofd van een groep paladijnen)
- Gouden Grifoen (Hoogste paladijn in een stadstaat)
- Eerste Grifoen (Persoonlijke paladijn van de Primus Magica)

Net zoals hun God, zijn ook zijn volgelingen gebonden aan bepaalde natuurwetten. Eén van de regels is RHI P. Dat staat voor 'Rank Has I'ts Privileges'. De hoogste in rang krijgt altijd het laatste woord in een discussie, heeft voorrang bij het uitlenen van boeken etc... Het is dan ook niet verwonderlijk dat er veel politiek getouwtrek is onder de ambitieuze volgelingen voor de beste plaatsen in de Kerk.

De Kerk is zeer actief in het onderwijs en het onderhouden en uitbreiden van bibliotheken in heel het land, maar dat wil nog niet zeggen dat men bij hen zomaar alles kan leren. Een raad van wijzen, veeleer de meest politiek bekwame volgelingen, beslist over de leerstof die er aangeboden wordt. Bepaalde kennis, zo bepaalden zij, is gevaarlijk voor het land en de geestelijke gezondheid en kan beter aan de normale burger onthouden worden. Voor hun

eigen bestwil, natuurlijk. Het is natuurlijk logisch dat de raad der wijzen en hun protégés niet onder deze regel vallen.

De samenstelling van deze Raad, de 'Sylabus' genaamd, is een mysterie voor iedereen behalve de hoogste rangen van de Kerk. Er wordt vanuit gegaan dat zelfs Grijs de Nimro niet tot de Sylabi behoorde. De schimmige leden van de Raad vormen een soort schaduwkabinet van de Kerk en vormen volgens sommigen de echte leiding van de Kerk, terwijl anderen hen afdoen als oude zeurpieten zonder enige invloed. Het is en blijft een feit dat zij voor een groot deel bepalen wat de nieuwe generatie E ternicanen allemaal in hun schedel gepropt zal krijgen.

De belangrijkste tempel van de cultus bevindt zich natuurlijk in Halinus. Maar ook in de rest van het land zijn ze overvloedig aanwezig. Behalve natuurlijk in de streek omheen Sevenkruyse, de aloude tegenstrever van Halinus. Daar staat er enkel een klein tempeltje dat slechts sporadisch bezocht wordt door een enkele in kapmantels gehulde ouderling. De orde hoopt vurig dat de nieuwe Arcana van Sevenkruyse, Baron Paradim van Overdaecken, de kerk wat meer invloed in de streek kan geven.

Spijtig genoeg heeft de Baron een hele resem rampen over zich gekregen, van vervloeking tot de verwoesting van de helft van zijn baronieaal domein. Vermoedt wordt dat de vijandelijk fracties in Sevenkruyse hier wel eens iets te maken mee zouden kunnen hebben.

Belangrijke personen

Grijs de Nimro:

Voormalige Primus Magica en apostel van de Grootmeester. Prins-Regent van E ternica. Hij verdween enkele jaren geleden op mysterieuze wijze. Sindsdien is de kerk intern in grote onrust en speelt er zich wellicht achter de schermen een machtsstrijd af.

Baron Paradim van Overdaecken

Net voor zijn verdwijning door Grijs de Nimro aangesteld tot Arcane van Sevenkruyse. Vervangt in afwachting van de aanstelling van een nieuwe Primus deze in de Raad van 19. Controversieel figuur door zijn affiliatie met de gevreesde Blauwe Orde van Grijs de Nimro.

Koenraad 's Gravensburghte

Vermeend apostel van de Grootmeester en Arcane van Schoonsteede. Tevens Grootmeester van de Hanze der Bezweerders. Komt als dusdanig dus niet in aanmerking voor de post van Primus.

Heeft een tijdje geleden aan aanvallen van waanzinnigheid veroorzaakt door een bezetenheid. Momenteel één van de invloedrijkste politiek figuren in E ternica.

Inkomsten en taken

De belangrijkste inkomsten van de kerk komen vanuit het onderwijs en de verkoop van componenten. Alhoewel het algemeen onderwijs op zich gratis is, verdient de kerk toch aardig aan de verkoop van schoolgerief en het verstrekken van gevorderde opleidingen.

Symbolisme

Gewaden

Volgelingen, meestal tovenaars of geleerden, prefereren lange gewaden, vaak prachtig bewerkt met boorduurwerk van mystieke symbolen. Een grijze haarbos en witte baard, teken van ouderdom en wijsheid, zijn zeer in trek. Jongere volgelingen grijpen dan ook vaak naar valse baarden en witte pruiken om hen een beetje meer aanzien te geven binnen de kerk. De laatste jaren echter, onder invloed van Grijs de Nimro en Koenraad 's Gravensburghte beiden relatief jong, is dit gebruik echter meer en meer op de achtergrond verdwenen.

Ze dragen nagenoeg nooit wapenrusting.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van de Grootmeester is groen.

Vooraf één edelgesteente is heilig voor het geloof: smaragden. Daarbuiten wordt kwikzilver (mercurio) aanbeden als zijnde heilig. De reden hiervoor is onduidelijk.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Grootmeester worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een open boek met arcane geschriften.
- Een toverstaf.
- Een pentagram

De uil is het enige heilige dier verbonden aan de cultus.

De Moeder van al het Leven

De jonge elf zat op een afgeronde steen naast het bergmeertje, zijn voeten bengelden achteloos in het door de felle zon opgewarmde, kristalheldere water. Hij leek nauwelijks meer dan tien zomers te hebben gezien maar met elfen weet je dat nooit. Zijn lange blonde haren schermde zijn gezicht af van de bijtende zon. Naast hem zat een iets oudere elfin achteloos een bloemenkrans te weven. In tegenstelling tot de jongeling was zij diep gebruind en bezat een wilde bos ravenzwarte haren. De elfin neuriede zachtjes een melancholische melodie en even later begon de jongeling zachtjes mee te zingen, maar te zacht om woorden te kunnen verstaan.

Vanuit het struikgewas keken hongerige ogen naar de twee boskinderen. Rogog en zijn twee medejagers hadden al de hele dag vruchteloos zitten zoeken en hij was vastbesloten om deze avond vlees te hebben. En wat beter dan een lekker mals elfenkind, hé. Geruisloos sloop de oger naderbij, iets wat voor zo'n groot beest een hele klus is.

Alsof er een onhoorbaar signaal was gegeven, stortten de drie ogers zich op de kinderen maar deze waren al niet meer waar de ogers hen verwachtten. Vliegenvlug doken de kinderen het water in. De ogers keken even verbaasd en doken toen zonder verpinken achter de domme kinderen aan.

Ogers zijn immers uitstekende zwemmers. De ogers konden hun blijdschap nauwelijks in toom houden.

Een kleine glimlach verscheen om de lippen van de twee kinderen. Bijna synchroon mompelden ze incantaties en de ogers zonken als bakstenen naar de bodem van het diepe meer om daar, een minuut of twee later, roemloos te verzuipen.

De kinderen zwommen met rasse slagen naar de kant en trokken hun natte kleren uit om ze op de stenen aan de rand van het meer te drogen. Maar de jongste van de twee keek toch bedenkelijk naar de bodem van het meer.

'Moeder', sprak hij, 'hadden we hen niet anders kunnen duidelijk maken dat we in vrede wilden leven. Moesten we hen absoluut doden? Het was toch gewoon hun instinct dat hen tot hun daden leidde...'

'Natuurlijk, Nedariel. Maar dat had tijd gekost en zou jij nog met jezelf hebben kunnen leven wanneer de ogers een kind zouden gedood hebben? Nee, Nedariel, de weg van de Moeder is niet altijd een weg van vrede.'

'Wij zien erop toe dat de onschuldigen in rust kunnen groeien, we beschermen ze voor de grillige streken van de Vader. Herinner je je de woorden van de Hoge Psalm? Zing ze.'

De jonge elf kuchte even en begon dan met vaste stem de hymne te zingen. Hij begon stil en traag maar kreeg naarmate het lied vorderde steeds meer kracht en overtuiging.

I k ben de Grote Moeder, de beschermer van de onschuld

I k ben Zij die zaait en Zij die oogst

I k ben in de berg die de storm de weg verspert

I n de rivier die de berg snijdt

I k ben in het vuur dat warmte geeft

***En in het zand dat het dooft
Ik ben in de wind die verkoeling brengt
En in de regen die het leven schenkt
Ik ben in de tedere hand van de heler
En het moedige hart van de man die zijn gezin beschermt
Ik ben het Leven, de bron van het Al.***

Het was even stil naast het meertje.

**'Je kent de woorden, Nedariel, maar ken je ook de waarheid die er achter schuilt?
Je moet begrijpen voor je op het pad verder kan, je moet je ogen openen voor het kwaad in
de wereld. Maar nooit je hart, Nedariel, nooit je hart!!
Een leven nemen om een ander te redden is één ding, maar er genoeg in scheppen is iets
anders'**

De jonge elf knikte even en grijnsde dan breed.

'Als eerste tot aan de grote waterval? Ik heb zin in forel deze avond.'

Het Leven is de bron van alle leven, van alles wat groeit en bloeit. Ze levert een voortdurende strijd met haar tegenstander de Al-Grote Vernietiger.

Het Leven is zacht en genadig maar kan soms ook ongenadig hard toeslaan als haar idealen in gedrang komen. Velen hebben zich al in haar vergist, haar voor zwak aanzien maar niets is minder waar.

Binnen Eternica wordt het Leven bijna door iedereen aanbeden of geëerd. Wie zou er immers niet haar zegen wensen. Zelfs volgelingen van de Vernietiger hoeden er zich voor haar echt iets in de weg te leggen.

Maar bijna iedereen legt teveel de nadruk op de pacifistische kant van het geloof en denkt dat haar priesters niets anders zijn dan goedzakken die niet anders kunnen dan iedereen die het vraagt te helpen.

Niets is echter minder waar. Priesters en paladijnen van het Leven zijn de beschermers van het leven in al zijn aspecten. Het is waar dat geweld hun laatste toevlucht is maar als het er op aankomt, kunnen ze van hun hart een steen maken en meedogenloos hard toeslaan.

Dit neemt niet weg dat priesters van de Grote Moeder meestal bekwame helers en chirurgijnen zijn en dat er al veel moet gebeuren voor een priester een gewonde persoon niet wil helpen.

Maar indien je je door je daden zelf in de problemen gewerkt hebt en de priester voelt dat je dit niet inziet, kan het best gebeuren dat je van een kale reis terugkomt als je hem om hulp vraagt.

Maar over het algemeen zijn het goedlachse levensgenieters die hun vreugde willen delen met anderen.

Het grootste gedeelte van de priesters en paladijnen van het leven zijn vrouwelijk (zo'n 70%). Vooral elfen en mensen voelen zich tot haar aangetrokken alhoewel er ook wel een

klein gedeelte orken in hun rangen te vinden zijn. Dwerger worden zelden priester van de Moeder.

De kerk bezit een vrij losse structuur, zonder veel rituelen en verplichtingen.

De voornaamste tempel treffen we aan in de buurt van Spiekelspaede maar er zijn bijna net zo grote tempels in alle andere steden en kleinere tempels in bijna alle dorpen van het hele land.

***Moeder bescherm ons
Behoed ons van het Kwade
Breng ons het Lente groen
Verwarm ons in de koude***

***Moeder heel ons
Genees de geleden schade
Vul onze kelken
Met oneindige genade.***

Kerkelijke structuur

Zoals reeds aangehaald zijn de priesters een soort losse vereniging van helers en weldoeners. Ze dragen de volgende titels al naargelang ze mannelijk of vrouwelijk zijn.

Priesters dragen de volgende namen:

- Moeder / Heler (Priester)
- Hoge Moeder / Gezalfde (Hoofd van een groep priesters of paladijnen)
- Heilige Moeder / Zalvende (Hoogste priester in een stadstaat)
- Wil van de Grote Moeder (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Genadige (Paladijn)
- Schild der Zwakken (Hoofd van een groep paladijnen)
- Zwaard van Genade (Hoogste paladijn in een stadstaat)
- Hand van de Grote Moeder (Vertegenwoordiger in de Raad, indien paladijn)

Kandidaten voor de hogere posities staan heus niet te dringen. Ambitie is niet eigen aan priesters van het Leven. Over het algemeen wordt de wijste onder hen naar voor geschoven en die neemt dan de zware taak op zich. Meestal met tegenzin. De zetel van het Leven heeft over het algemeen niet veel politieke invloed. Ze volgen dikwijls de visie van de kerk van de Maanwolf, als er gestemd dient te worden.

Belangrijke personen

Momenteel is de voornaamste vertegenwoordiger van de kerk de Dame Lies van de Beregrot. Ze is reeds ver in de negentig en algemeen wordt verwacht dat ze weldra de volgende stap in de Eeuwige Cyclus zal zetten. Wie haar dan zal vervangen is onduidelijk.

De wellicht heiligste van alle priesters van het Leven was Resi, een jonge elfin en apostel van het Leven. Sommigen beweerden zelf dat ze de Grote Moeder zelf was. Als alle elfen

uit en levende in het elfenbos, was ze onsterfelijk en schonk ze haar wijsheid bijna een millennium lang aan haar volk. Toen besloot ze dat het tijd was om uit het bos te vertrekken en plaats te maken voor de jeugd. Volgens de ene zou ze nog steeds leven, volgens de andere zou ze in Nirwana de bezoekers verwelkomen. Hoe dan ook, in de hele kerk en niet alleen in het elfenbos, wordt ze geprezen om haar wijsheid en levensvreugde.

Inkomsten en taken

De Kerk van het Leven draait nagenoeg volledig op de milde giften van de mensen die ze helpen. Priesters vragen zelden iets voor hun hulp maar aan de uitgang van elke kerk staat een offerblok. Het is een ongeschreven wet in Eternica dat niemand de tempel verlaat zonder een offer te brengen aan de Grote Moeder. Dit geld wordt gebruikt om de behoeftige te helpen, om componenten te kopen etc.

Symbolisme

Gewaden

Volgelingen van het Leven prefereren praktische kledij boven protserige. Metalen rustingen worden gezien hun gewicht en ongemak bijna nooit gedragen. Bij voorkeur dragen de volgelingen kleuren die natuurlijk zijn aan hun omgeving. Groen of bruin zijn heel algemeen. Wit wordt bijna uitsluitend gedragen door de priesters en paladijnen zelf.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van het Leven is wit alhoewel ook bruin veel gebruikt wordt. Ook groen is heilig aan de kerk maar wordt binnen Eternica nagenoeg nooit gebruikt omwille van de kerk van de Grootmeester die deze kleur ook voor zich opeist.

Vooraf witte parels worden binnen de kerk als heilig beschouwd. Zij staan symbool voor hoe uit een wonde en het helingsproces iets moois kan ontstaan

Verder aanbidden ze binnen de kerk het metaal koper.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van Leven worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een gestileerde boom (Elfenbos).
- Een open hand.
- Een kelk

Vooraf het konijn en de beer zijn heilig aan de kerk. Binnen het elfenbos werd ook de eenhoorn aanbeden.

De Vader der Vernietiging

Yroghmot was gespannen. Weldra zou York, zijn vader met zijn persoonlijk garde door de diepe kloof trekken. Nu was het uur van zijn wraak aangebroken.

Zijn arme moeder zou gewroken worden voor al het leed dat de krijgsheer haar had aangedaan, York zou boeten voor elke zweepslag die hij haar had gegeven, voor elke keer dat hij zich aan haar had opgedrongen, voor elke keer dat ze schreeuwde van de pijn. En hij zou boeten voor elke vernedering van zijn bastaardzoon, voor elke keer iemand hem minachtend, in het voorbijgaan, een klap in het gezicht had gegeven als ware de kleine jongen niet eens hun aandacht waardig. En hij zou boeten voor elke keer dat één van zijn krijgers in zijn drinkkom had geürineerd.

Yroghmot kroop op zijn buik een beetje dicht naar de rand van de ravijn. De kloof vormde de enige toegang tot het bergdal dat de stam dit jaar had uitgekozen om te overwinteren. De plaats was ideaal. De doorgang kon desnoods door een vijftal barbaren tegen hele horden aanvallers gehouden worden en in het dal zelf was een bron van vers water. Zijn vader had goed gekozen en weldra zou die keuze hem noodlottig worden. Achter Yroghmot brieeste het steppepaard dat hij daar had aangebonden.

De eerste van de ruiters kwam reed de kloof binnen één na één gevolgd door de rest van de horde en de gebruikelijke slaven. Zijn vader had een week besloten om een naburige stam aan te vallen. De gevangenen zouden voor de stam werken tot ze erbij neervielen. En een gedeelte zou natuurlijk aan de vuurgod geofferd worden op de gebruikelijke manier. De slaven zagen er veelbelovend uit. Onder hen waren er enkele jonge meisjes die wellicht de komende maanden het speeltje zouden worden van de krijgers. Spijtig dat wellicht niemand van hen het zou overleven maar aan de andere kant zou hen het gruwelijke van zijn moeder bespaard blijven.

Yroghmot kroop voorzichtig weer naar achteren. Als er ook maar een steentje vroegtijdig in de kloof zou vallen, zou zijn vader onraad ruiken. Eens op een veilige afstand van de rand, kwam hij recht. Hij had het krachtige steppepaard aan een hefbalk gebonden. Deze zou een grote steen in de afgrond laten rollen. Eens de steen aan het rollen zou gaan, wel, dan zou er in de kloof geen onsnappen meer aan zijn. Yroghmot begon samen met het paard aan de hefboom te trekken. Enkele kleinere steentjes maakten zich los en vielen in de afgrond. Yroghmot begon in paniek te raken en verdrievoudigde zijn inspanningen. Als de mannen in de kloof de tijd hadden om te ontsnappen was zijn leven geen fluit meer waard. Plotseling kwam de hefboom vlot naar beneden en de enorme rotsblok stortte met een oorverdovende donder de helling af.

Onder in de kloof zag York de steentjes naar beneden vallen en keek omhoog. Maar zo dicht bij huis waande hij zich in veiligheid en hij deed geen poging om de dodelijke kloof te ontsnappen. Zijn gedachten waren bij zijn vrouw I raka. Ze was enige waar hij ooit echt van gehouden had. Ze was als een wilde tijger in bed en haar libido had reeds voor menige hilariteit gezorgd omheen het haardvuur. En met de ouderdom was ze alleen maar erger geworden. Nu ja, erger. York grijsde breed.

En dan had je nog Yroghmot. De jongen groeide snel op en leek hetzelfde woeste karakter als zijn vader te hebben. Hij had er alles voor gedaan om de jongen te behoeden voor het te zachte leven dat de zonen van sommige klanhoofden leidden. Nee, zijn Yroghmot zou een krachtig leider worden, de trots van zijn vader en zijn moeder. Op de steppe overleefden alleen de sterken en zijn zoon zou de sterkste van allemaal worden.

Plotseling leek het alsof de dondergod zelf de aarde bezocht. Met een vreselijk gebrul stortte een massa stenen en meegesleepte bomen zich de ravijn in. Paarden steigerden, mensen schreeuwden eerst van verrassing en dan van angst. Sommige ruiters probeerden zich in veiligheid te brengen maar York meteen dat het vergeefse moeite zou zijn.

Kalm, bijna achteloos, hield hij zijn paard in toom en wachtte zijn einde af.

In een stille smeekbede vroeg hij de Vuurgod die hij zo veel vuuroffers had gebracht, om hulp.

Hij vroeg hem zijn vrouw en zoon te beschermen in de jaren die zouden komen, zijn zoon te helpen om de grootste barbarenleider ooit te worden en hij vroeg de god zijn zoon te laten inzien dat zijn vader enorm trots op hem zou zijn en immer van hem zou houden.

Toen stortte de berg zich als een hongerig monster over hem.

Twee van zijn drie gebeden werden verhoord. I raka en Yroghmot leefden beiden nog jaren verder op de steppen. Yroghmot werd de sterkste en beroemdste barbarenleider ooit. Hij leidde de opstand tegen het keizerrijk van de Draak van het Licht samen met Maanwolf, de koningin van de stam van de Wolf. Hij zette de steppen in vuur en tot op heden wekt zijn naam angst op in de zwakken.

De Vernietiger is de entropie binnen de creatie, de kracht die alles vernietigt, de molensteen van de tijd. Hij is in de ziekten, in de klauw van de adelaar, het rotten van de bladeren en het water dat de berg uitholt. Hij is een oerkracht als géén ander. Steeds zoekt hij de confrontatie op met dat wat heel is en al duurt het millennia, uiteindelijk bezwijkt alles onder zijn macht.

De Vernietiger is hard en onverbiddelijk. Hij staat voor het recht van de sterkste, voor de natuurlijke selectie. Het zwakkere moet plaats ruimen voor het sterkere. Zo speelt hij mee in het spel van leven en dood. De balans tussen leven en sterven is een ankerpunt voor de hele creatie. Eénmaal deze uit balans komt, stort de hele creatie in elkaar.

Binnen Eternica wordt de Vernietiger publiekelijk bijna uitsluitend aanbeden omwille van zijn kracht. Hij is de god van de strijd, van de confrontatie en van de overwinnaar. Maar onder dit laagje vernis schuilt een gewelddadig, wreed en bloederig geloof. Tot een vijftal jaren geleden zou niemand ervoor uitgekomen zijn dat hij de Verwoester aanhing. Maar met het uitbreken van de talrijke oorlogen onder Grijs de Nimro, herwon het geloof veel aanhang.

Priesters en paladijnen van de Vernietiger zijn gewelddadig en zoeken steeds het conflict op. Wat je niet doodt, maakt je sterker. Je moet ze dan ook zoeken onder de avonturiers en in het leger. Ze worden overal gevreesd. Sommige volgelingen vinden een pervers

plezier in het toebrengen van pijn en er gaan dan ook geruchten van vreselijke rituelen die er onder de vestingen van de Vader gehouden worden. Mensenoffers zouden er aan de dagorde zijn.

Het grootste gedeelte van de priesters en paladijnen van de Vernietiger zijn mannelijk (zo'n 90%). Vooral orken en mensen voelen zich tot het geloof aangetrokken. Dwergen worden door de andere leden van de kerk geweerd in zoverre mogelijk. De dwergen lijken namelijk een grote affiniteit met het geloof te hebben en gezien het groot aantal orken in de kerk, zou de kerk wellicht als een kaartenhuis uit elkaar spatten als men de twee rassen zou mengen. En natuurlijk weten de mensen ook dat de dwergen blijkbaar van nature uit gemakkelijker het pad van de Kracht vinden en willen ze hun positie niet verliezen.

De kerk bezit een strikte hiërarchie die echter voortdurend aan verandering onderhevig is. Ieder lid van de kerk is voortdurend in strijd om macht met zijn broeders en zusters. Ambitie is binnen de kerk duidelijk geen vies woord. Over lijken gaan is zelf lovenswaardig. Eén dogma van de kerk is dat het niet alleen het 'recht' is van de sterkste om de zwakkeren te onderdrukken, maar de 'plicht'. De sterkere moet het zijn fractie (ras, organisatie etc.) sterker maken door de zwakken eruit te weren.

De voornaamste tempel treffen we aan in de buurt van Sevenkruyse. Een hele resem kleinere tempels beginnen als paddestoelen uit de grond te schieten in heel het land. De huidige woelige situatie drijft de mensen alsmar verder in de armen van de Vader der Stormen.

***Vuurzee in de vlakke
Stormwind over zee
Vlammend zwaard dat hakte
Vader, hij vocht mee***

***Z'n woede deed bergen beven
Vlees verwelkte voor zijn toorn
Het hoofd trots hoog geheven
Toen blies hij op z'n hoorn***

Kerkelijke structuur

De orde van de Stormvader is martiaal. D.w.z. dat ze de structuur van een legereenheid imiteren. De priesters vormen hierin wat je nog het gemakkelijkste de Generale Staf van de eenheid zou kunnen noemen, terwijl de paladijnen de werkelijke leiding op het terrein voor hun rekening nemen. M.a.w. de priesters bepalen de strategie en de paladijnen de tactiek.

Eens er onderling is uitgemaakt wie er de baas is, worden diens bevelen opgevolgd. Maakt hij het echter te bont of slaagt hij er niet in om de discipline te handhaven, m.a.w. vertoont hij zwakte, dan wordt zijn positie zonder enige twijfel aangevochten.

Priesters dragen de volgende namen:

- Storm (Priester)
- Stormvader (Hoofd van een groep priesters of paladijnen)

- Stormheer (Hoogste priester in een stadstaat)
- Dictator (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Lansknecht (Paladijn)
- Zwaardheer (Hoofd van een groep paladijnen)
- Krijgshoofd (Hoogste paladijn in een stadstaat)
- Generaal van de Horde (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop indien paladijn)

Belangrijke personen

Aangezien de kerk nog niet echt prominent aanwezig is, heeft ze nog niet echt de tijd gehad om uit te maken wie er nu feitelijk de plak zwaait. Er heerst een voortdurende strijd om de macht binnen de kerk, hetgeen hun organisatie momenteel zeker niet in de hand werkt. Verwacht wordt dat dit nog een tijdje zal doorgaan voor er uiteindelijk één priester of paladijn als de sterkste naar voren zal komen.

Inkomsten en taken

De kerk heeft geld, dat is duidelijk. Maar waar dat geld vandaan komt, is niet duidelijk. Kwade tongen beweren dat de kerk moord, plundert en overvallen pleegt om aan de harde, klinkende munt te geraken. Dit ligt zeker in hun lijn maar het is waarschijnlijker dat de inwoners van Sevenkruyse, immer voorstanders van het geloof, in het geheim hun rijkdom met de kerk delen. Uit overtuiging of uit vrees, dat kan niemand zeggen.

Symbolisme

Gewaden

Volgelingen van de Vader hullen zich meestal in stevige wapenrustingen, indien ze het zich kunnen veroorloven. Ze prefereren handige kledij in het veld maar bij hun ceremonies hullen ze zich graag in kostbare gewaden. Tonen dat je je dat kan veroorloven is evenzeer een deel van hun geloof als je dienaar een pak rammel geven bij het minste, meestal denkbeeldige, foutje.

Kleuren en edelstenen

Priester van de Vernietiger prefereren het kostbare, koninklijke purper. Bloedrood is echter ook in de opmars. Kwade tongen beweren dat dit is om bloedvlekken van slachtoffers te verbergen.

Vooraf één edelgesteente is heilig voor het geloof: robijnen. De legenden zeggen dat die het bloed zijn van de eerste onschuldige slachtoffers die onder het zwaard van de Vader vielen aan het begin der tijden. Verder wordt elk metaal dat bruikbaar is voor wapens, maar in het bijzonder staal, geëerd.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Vernietiger worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een zwaard.
- Een bliksemschicht.

De oeros, de veelvraat en het everzwijn zijn de drie heilige dieren van de Vader. Zeevaarders aanbidden hem bovendien in de vorm van de Grote Haai.

De Maanwolf, de immer veranderende

Uit de Gezichten van de Maan, geschreven door Gunthar Zilverwolf na zijn terugkeer uit het zuiden

... Niemand kan ooit de Maanwolf bevatten. Men zou net zo goed kunnen proberen om een vluchtige gedachte in een net van waanzin te vangen of de ware gevoelens van een mens proberen te achterhalen. De Maanwolf is immer vrij, immer van gedaante veranderend, immer in beweging...

... Wie kan zeggen dat hij de harten van de mensen kan lezen, kan zien wat ze voelen, kan voelen wat ze zien? Niemand. En net zo min kan je de Maanwolf zien als ze haar spoor trekt door de harten van de mensen. De Maanwolf is even wispelturig als de vlam aan een kaars, even mooi als het haardvuur op een koude winternacht en even dodelijk als de bosbrand die hele streken in de as legt...

...Wie verkoopt zichzelf vrijwillig in de slavernij? Wie legt zichzelf vrijwillig in de ketenen? Wie gaat in een kooi en trekt de deur achter zich in het slot zonder de sleutel te hebben? Enkel een dwaas!

Waarom zou je dan je gevoelens in toom moeten houden? Is dat niet de grootste vrijheid van een mens? Te kunnen voelen zonder voor de emoties bevreesd te moeten zijn? Ik zeg U, hij die zijn gevoelens in de ketens smijt, is al dood nog lang voor zijn hart het begeeft...

...Iedereen zoekt zijn eigen pad. Wie zijn wij dat we iemand een weg denken te kunnen voorschrijven? We kunnen hem enkel de weg wijzen, de stappen moet hij zelf zetten. Waar denken jullie dat de woorden 'Wijs' en 'Wijzen' vandaan komen? Geef de jongere je wijsheid maar laat hem zijn stappen zelf zetten, anders is hij niet veel meer dan een kreupele die overal naartoe gedragen dient te worden...

*...Sommigen zeggen 'De Maanwolf is vrijheid' maar ik zeg U 'Ze is zelfbeschikking'.
Sommigen zeggen 'De Maanwolf is Anarchie' maar ik zeg U 'Ze is zelfkennis'.
Sommigen zeggen 'De Maanwolf is chaos' maar ik zeg U 'Ze is wijsheid'...*

...Laat de wolf het hert verscheuren, want het is zijn weg van leven. Laat de adelaar het lam doden want dit is waartoe zijn ziel hem drijft. Maar de mens is anders. Onze ziel drijft ons tot dingen die we nodig denken te hebben, maar die feitelijk van geen belang zijn. Welk nut heeft de pels van een beer in de zomer, welk nut het vlees van de oeros als we alleen zijn om te eten? Dus voor je aan je verlangens toegeeft, moet je eerst weten wat het is dat je verlangt en wat je echt nodig hebt. Dit noemt men in de volksmond wijsheid en is in dit land niet dik gezaaid...

...Zie de gezichten van de maan en zie in hen alle aspecten van de Maanwolf. Jong en vol belofte als de eerste maan, volwassen en moederlijk als de nieuwe, oud en wijs als de laatste sikkels en onbegrijpelijk en angstaanjagend als de duistere...

...De Duistere Maan is het beest dat in ons allen sluimert. We proberen het steeds te onderdrukken maar het knaagt voortdurend aan de gevangenis onze discipline. Hoeveel gelukkiger zouden we niet zijn als we het de vrije loop konden laten. Beschouw het als een gekooide wolf. Hij zal voortdurend om zich heen bijten uit vrees. Maar begrijp zijn pijn en laat hem vrij en hij zal je geen haar meer krenken en gelukkig zijn in zijn vrijheid. Laat daarom ook het beest in jou vrij maar enkel wanneer je je eigen vrees voor het beest in jou hebt overwonnen...

...De wereld is anders voor elk van ons. We nemen ze ieder anders waar. Kan jij mij bevestigen dat wat ik zie hetzelfde is dan wat jij ziet? Zie jij het groen dat ik zie of noem je het gewoon groen omdat ik zeg dat het groen is. Heb jij dezelfde gevoelens als je naar muziek luistert als ik, of geef je het gewoon een naam omdat ik het zo noemde? Het besef dat werkelijkheid en waarheid flexibel is, is de laatste stap naar de vrijheid en vaak de moeilijkste...

De Maanwolf is één van de moeilijkst te vatten oerkrachten. Enerzijds omdat ze onbegrijpelijk is, als een verlangen of een gevoel, anderzijds omdat ze ongrijpbaar is. De Maanwolf staat voor de vrijheid van gevoelens, voor de steeds veranderende ziel van de voelende wezens.

De Maanwolf heeft vele gezichten. Ze kan speels zijn, vol liefde, vol wijsheid en moederlijke instincten. Maar tevens is ze volvan haat en jaloezie, vol dwaasheid en intolerantie. Ze is immer veranderlijk, immer anders. Als dusdanig is ze de tegenpool van de Draak van het Licht.

De Maanwolf is binnen Eternica zonder enige twijfel samen met de Draak van het Licht de populairste van alle goden. Vooral in de bosrijke gebieden in het zuiden en westen van het land wordt ze aanbeden.

Priesters en paladijnen van de Maanwolf komen vaak uit het milieu van de avonturiers en de spoorzoekers. Ze zijn even onvoorspelbaar als de wind en komen uit alle lagen van de bevolking. Ze geloven dat het de plicht is van elkeen om zijn eigen weg te kiezen en de anderen de kans te laten dat ook te doen. Ze zijn wellicht de meest tolerante kerk binnen Eternica.

In tegenstelling tot wat je zou verwachten, is de hiërarchie binnen de Kerk vrij strikt. De leider neemt de beslissingen. Maar een goed leider luistert naar wat de rest van zijn roedel (n.v.d.r. zo noemt men een kerkgemeenschap van de Maanwolf) aan wijsheid bij te dragen heeft. In tijden van crisis is het duidelijk wie de baas is, daarbuiten is het een zootje. Of zo lijkt het toch voor buitenstaanders.

Wanneer het roedel het vertrouwen in zijn leider verliest, schuift het een uitdager naar voren. Vaak staat de oude leider zijn plaats vrijwillig af, maar indien dit niet zo is, zijn gevechten tot ter dood niet ongebruikelijk. Dit is echter vrij zeldzaam aangezien de oude

leider, na zijn overwinning, bijna meteen een nieuwe uitdaging krijgt vanuit het roedel. De meeste roedelleiders zetten dan ook vrijwillig een stap terug. Nadien fungeren ze vaak als raadgevers voor de jongere roedelleiders. Hun wijsheid en ervaring gaan dus niet verloren. Bijzonder kwalijke leden van het roedel worden soms uitgestoten alhoewel het vaker voorkomt dat het roedel de dolle wolf meteen uit zijn lijden verlost.

Voor al elfen, orken en mensen voelen zich tot de Maanwolf aangetrokken. Dwergen zie je zelden in de kerk alhoewel er binnen de kerk geen vooroordeel bestaat.

De voornaamste tempel treffen we aan in Woudvoorde. Er gaan geruchten dat de kerk van de Maanwolf zelfs de hele streek in zijn greep heeft en er gaan geruchten van vreemde roedels in de bossen omheen woudvoorde.

De Kerk heeft een vreemde band met weerwolven. Waar deze beesten voor anderen een groot gevaar betekenen, zoeken veel wolvenbroeders hen actief op in de hoop ook gebeten en dus 'gezegend' te worden door de Maanwolf. Er gaan geruchten dat je een weerwolf moet zijn om hoog in de rangen van de kerk te kunnen opklimmen. Tot nu toe is hiervoor nog geen enkele bewijs gevonden.

***Door nacht en wind
Haar trekken grim
Met tred gezwind
Een stille schim***

***Vrij om te jagen
Ongebonden, huilend
Om vijand uit te dagen
Zo leeft de Maanwolf***

Kerkelijke structuur

Elke kerkgemeenschap heeft één leider. Deze leider kan helpers hebben maar dit hoeft niet noodzakelijkerwijze. Verder is binnen de kerk iedereen gelijk. Deze positie is zeer veranderlijk en het is niet ongehoord dat de positie drie tot vier keer per dag van persoon verwisselt, naargelang de behoeften van de situatie.

Het verschil tussen priesters en paladijnen is niet altijd duidelijk voor iemand buiten het roedel. Priesters houden zich voornamelijk bezig met geloofskwesties terwijl paladijnen instaan voor de bescherming van het roedel.

Er kan dus maar één roedelleider zijn maar toch heeft de kerk enkele titels die ze geeft aan verdienstelijke personen.

Priesters dragen de volgende namen:

- Wolvenbroeder / Wolvenzuster (Priester)
- Wolvenhart (Ervaren priester)
- Maanvader - Maanmoeder (Voornaam priester die de leiding heeft (had) over een groot roedel)

- Hoogste Maan of Lunaris (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Wolvenklauw (Paladijn)
- Tempelwachter (ervaren paladijnen)
- Maanheer / Dame van de Maan (Voornaam paladijn die de leiding heeft (had) over een groot roedel)
- Hoogste Maan of Lunaris (Vertegenwoordiger in de Raad, indien paladijn)

Buitenbeentjes

- Geschuwde (Wolf) (Uitgestoten paladijn of priester)
- Eenzame (Wolf) (Vrijwillig alleen levende priester of paladijn)
- Gezegende (Weerwolf)

Deze titels zijn combineerbaar. B.v. een vrijwillig alleen levende ervaren priester die weerwolf is, zou men Eenzaam gezegend Wolvenhart kunnen noemen. De leden van de kerk zijn echter zelden zo formeel.

Belangrijke personen

Hoogste Maan Gunthar Zilverwolf

Zilverwolf is één van de Gezanten zoals ze genoemd worden. Deze groep Eternicanen vetrok in 486, net als talrijke gelijkaardige groepen, op een geheime missie naar het Keizerrijk van de Draak. Wat daar juist met hen gebeurde is onduidelijk. Vast staat dat ze terugkeerden en plotseling over een grote kracht, kennis en wijsheid beschikten. Ze klommen snel op in de rangen van hun hanze of kerk. In 489 daagde Zilverwolf de toenmalige Lunaris Erlik 'de Hand' Van Eberen uit en deze besloot om zijn plaats zonder gevecht af te staan. Onder de leiding van Zilverwolf won de kerk aanzienlijk aan aanzien. Aan zijn leiderschap kwam een abrupt einde toen hij in 494 door en moordenaar in Oude Tolbrug werd gekeeld. Nog huilt (bij elke volle maan) de kerk om dit verlies.

Vreemd is dat elke volgeling van de Maanwolf die de positie van Lunaris ambieert, in een visioen door de godheid te kennen wordt gegeven dat de plaats niet beschikbaar is. Momenteel heeft de Maanwolf dus geen Hoogste Maan.

Wolvenhart Olaf

Olaf is onder de avonturiers zeer gekend. Deze priester uit het dorpje Weeldegem deed niets liever dan jonge priesters op hun weg raad geven. Volgens sommige bronnen was hij, net als Zilverwolf, een gezegende. Tijdens de Picten invasie vormde hij een belangrijke schakel binnen het plaatselijke verzet. Na de bevrijding verdween hij spoorloos. Waar hij nu zit, en of hij zelfs maar in leven is, is niet gekend.

Maanvader De Billetier

De Billetier komt oorspronkelijk uit het Keizerrijk van de Draak alwaar hij binnen het verzet verantwoordelijk was voor het smokkelen van vluchtelingen naar Eternica. Toen de keizerlijke autoriteiten zijn doen en laten begonnen door te krijgen, besloot hij zelf het land te verlaten. Sindsdien heeft hij aardig wat aanhang binnen de kerk gekregen en wordt algemeen verwacht dat hij wel eens de volgende Lunaris zou kunnen worden. Voorlopig neemt hij, samen met nog enkele minder bekende priesters de plaats in de raad in.

Wolvenklauw Elswood en Tempelwachter Grimwolf

Elswood was een elf paladijn van de Maanwolf die zeer geliefd en gerespecteerd was onder de avonturiers. Net als de paladijn Grimwolf trouwens. In beiden klopte het ware

hart van de Wolf. Elswood verloor het leven in de schermutselingen in Reitze die het begin vormden van de oorlog met het Keizerrijk in 495. Grimwolf sneuvelde bij de bevrijding van de ontvoerde Eternicanen in het Ulreichse F lageland. Het opmerkelijke aan deze twee helden is dat ze de focus vormen van een soort heldenverering. Meer en meer avonturiers voelen zich geroepen om hun voorbeeld te volgen en treden toe.

Wolvenhart Nandor

Heer Nandor is behalve een bekwaam priester van de Maanwolf ook een ridder van de Orde van de Feniks. Hierdoor heeft hij een beetje afstand genomen van de kerkelijke zaken maar is daarom niet minder devoot. Hij heeft de leiding genomen in de Ravenhorst, het Eternicaanse bolwerk in Ulreich.

Inkomsten en taken

De kerk van de Maanwolf heeft veel aanhangers onder de avonturiers. Maar dit brengt eigenlijk niet veel geld in de kerkkas. Daarom is de kerk zich steeds meer gaan toeleggen op de exploitatie van de bossen omheen Woudvoorde maar steeds in overeenstemming met hun ethos. Dit heeft de kerk geen windeieren gelegd al moet gezegd worden dat ze nog niet één tiende bezitten van de rijkdommen van hun tegenstanders, de kerk van de Draak van het Licht.

Symbolisme

Gewaden

Maanwolvers dragen waar ze zin in hebben. Wel gaat de voorkeur net als bij de volgelingen van het Leven uit naar praktische kledij in natuurlijk kleuren. Priesters en paladijnen voegen hier dikwijls blauwe of grijze tinten aan toe. Een Maanwolver kleedt zich naar de gelegenheid.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van de Maanwolf is het donkerblauw van de nacht van de volle maan. En zilver natuurlijk.

Vooraf één edelgesteente is heilig voor het geloof: safieren. Volgens de Maanwolvers zijn het de tranen van hun Godin vergoten omwille van het leed en de dwaasheid van de mensheid.

Het edelmetaal zilver is hen heilig. Het is zowel beloning als straf.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Maanwolf worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een sikkel.
- Een platte zilveren schijf.

De wolf is het enige heilige dier verbonden aan de cultus.

De Draak van het Licht, de Standvastige

Armand D'Angedor zat op zijn knieën voor het altaar. Zijn gouden harnas weerkaatste het licht van duizend kaarsen. Zijn gouden krullen speelden over zijn bloedrode mantel als een gouden waterval in een glorieuze zonsondergang. Samen met hem waren ook zijn strijdbroeders in de Ordre du Dragon in gebed verzonken. Een honderd kelen herhaalden dezelfde woorden en de grote kathedraal vibreerde met hun devotie.

"Er is slechts één waarheid, er is slechts één weg naar verlossing..."

"Er is slechts één licht in de duisternis, slechts één pad naar de glorie..."

"Waar het Licht is, is de waarheid. Waar waarheid gerechtigheid..."

"Oh Lichtenden verlicht ons pad. Vul onze harten met kracht..."

"De kracht om de weg te gaan, de weg naar de waarheid van het Licht!"

Armand betrapte er zichzelf op dat hij wel de woorden zei maar dat zijn gedachten elders waren. Morgenvroeg zouden ze ten strijde trekken tegen een ketterse gemeenschap van de cultus van de Maanwolf in deze stad, Armaque. Hier leefde hij voor. Zijn zwaard, zijn hart en zijn ziel voor de Draak van het Licht. Maar in zijn hart had hij nu ook plek geschapen voor Madeleine, de meid van de smid Arnauld de Blauvie. Ze was beneden zijn stand maar dat deerde hem niet. Zijn familie zou wel inzien hoe zuiver haar hart en hoe nobel haar ziel feitelijk wel waren. Morgen, na het gevecht, zou hij om haar hand gaan vragen bij haar vader. Vreugde vulde zijn hart en het gelaat van de Heilige Elisabetha op het altaar werd vervangen door het engelachtige gezicht van Madeleine. Zijn Madeleine... De aanval op de sekte was reeds van bij de aanvang misgelopen. De Wolvers wisten dat ze zouden komen, ze hadden hinderlagen gelegd. Vanuit de vreemde dichte mist die over het land hing, doken stille gedaanten op om paarden en ruiters aan te vallen, om daarna even stil weer in de dichte soep te verdwijnen. Vele van zijn broeders hadden hun licht bij dat van de Draak gevoegd, en de wereld was er donkerder door geworden. En nu stond hij hier in het hart van het ketterse geloof, alleen, de laatste van zijn orde. Tegenover hem stond de leider van de kult, slechts één enkele ketter stond hem nog bij. Zijn broeders zouden niet voor niets gestorven zijn. Twee tegen één, maar wat kan er tegen het licht van de waarheid op? Zeker niet deze twee kettters. In stilte cirkelden ze om elkaar heen.

Plotseling deed de ketterse volgeling een uival terwijl zijn kultureider van de gelegenheid gebruik maakte om over de tafel te springen op weg naar de uitgang. Maar Armand had hierop gerekend. Terwijl de ketter hem aanviel, zijn korte, primitieve bijl hoog geheven, liet Armand zijn zwaard vallen stapte dicht naar de wolveling toe. Daarmee kwam hij in één stap te dicht voor de aanvaller om zijn bijl nog doeltreffend te kunnen gebruiken. De stinkende adem van de wolveling sloeg hem in het gelaat. Zijn walging verbergend greep Armand de ketter beet en trok hem met alle macht verder in de richting van zijn aanval. Met een schreeuw vloog de aanvaller door de lucht, recht op zijn leider af. Deze werd in de rug geraakt maar slaagde erin om door de deuropening te rollen. Zijn ketterse volgeling bewoog niet meer. Met een vloek greep Armand naar zijn zwaard en stormde achter de ketterse hogepriester aan. Maar tevergeefs. In het doolhof van de ketterse tempel zou hij hem nooit meer te pakken krijgen.

Maar toen zag Armand enkele druppels bloed die als rode parels op de harde grond lagen. Blijkbaar was de wolveling toch niet ongeschonden uit het gevecht gekomen. Wellicht had de bijl van zijn volgeling hem geraakt. Een kort onderzoek van de bijl bevestigde dit.

Armand grijsde breed. Een gewond dier vlucht altijd naar zijn hol. De jacht was begonnen.

Die avond laat, stond Armand verborgen in de schaduwen, een huis in de gaten te houden dat hij maar al te goed kende. Het huis van Arnauld de Blauvie, de werkgever van zijn Madeleine. De cultleider had grote moeite gedaan om zijn sporen te wissen maar men noemde de ridders van de Draak niet voor niets de Bloedhonden van de Inquisitie. Eens ze een spoor hadden, lieten ze het niet meer los. Nu was de wolveling zichzelf veilig wanend teruggekeerd naar zijn den. Tijd voor actie. Eens zien of hij de wolf kon doen opschrikken.

Armand trad uit de schaduwen en stapte resoluut naar de stevige vooringang. Het duurde even voor iemand reageerde op zijn kloppen, het was immers reeds laat op de avond. Maar toen er na tien minuten nog niemand was komen opendoen begon Armand zich zorgen te maken. Hij besloot om de achterdeur van het huis te testen. Deze stond op een kier en een vaal licht scheen door de spleet. Voorzichtig, zijn zwaard getrokken, baande hij zich een weg door de lage rozen en de lavendelstruikjes. Even voorzichtig begon hij aan de verkenning van het huis. In de werkkamer trof hij Arnauld, de meester van het huis aan. Hij lag voorover op de grond, zijn hand geklemd om een dolk. Een dikke buil sierde zijn slaap. Armand draaide hem voorzichtig om maar voor de smid kwam alle hulp te laat. De smid was dan toch niet de leider van de culte. De wolver was naar hier gekomen om zich te wreken op hem...

Koude angst greep Armand om het hart. Hij spurtte de trap op. "Madeleine, Madeleine,...", was het enige waaraan hij kon denken. De eerste kamer die hij binnenspurtte was meteen raak. Madeleine lag op haar buik op een bed, haar japon gescheurd en de rok hoog over haar heupen getrokken. Bloed bedekte de rug van haar jurk. Het beest had haar gesneden terwijl hij haar misbruikte.

"Oh, Vader van het Licht, verlicht haar pijn."

Armand nam haar zachtjes in haar armen en troostte haar. Madeleine keek hem met grote door het wenen gezwollen ogen aan maar keek toen beschaamd weg. Eerst zou hij iets aan de wonde moeten doen, daarna kon hij haar smart proberen te helen. Voorzichtig trok hij haar japon weg van de wonde. Een lelijke, ruwe snede liep over haar linkerschouder. Ze had duidelijk reeds veel bloed verloren maar de wonde bloedde gelukkig niet al te fel meer. Iets stoorde hem hieraan. 'Iets...De wonde...'

De wonde was minstens enkele uren oud. Hij herleefde de vlucht van de ketter en de impact van de bijl met de cultleider. Madeleine? Realisatie kwam tegelijk met de brandende pijn in zijn buik.

Hij keek op en keek diep in de ogen van zijn Madeleine. Daar zag hij nog steeds haar liefde voor hem maar tevens de liefde voor haar godin.

'Vergeef me liefste... vergeef me. Je had nooit naar hier moeten komen. We hadden elkaar nooit mogen ontmoeten. Ga nu naar je geliefde God... ik houd van je...'

Maar haar woorden stokten toen hij met zijn laatste krachten ook zijn dolk zich door haar hart boorde.

En zijn woorden waren nagenoeg een echo van haar woorden.

Toen zonken ze beiden weg in de verlossende dood. Op naar een nieuwe stap in de cyclus, geleid door de liefde van hun godheid en van elkaar.

De Draak van het Licht is de oerkracht van de stabiliteit, van de Orde en van het gezag. De Wil van de Draak is wet en onwrikbaar.

De Draak heeft maar één gezicht. Immer onveranderlijk. Hij is loyaal, onwrikbaar en streng. Net zoals zijn grote tegenstander, de Maanwolf, oordeelt hij niet over goed of kwaad. De Lichtende is in het hart van de nobele ridder die zijn ideaal tot in de dood volgt maar tevens in de harde hand van de beul die de misdadigers straft of in de ijzeren hand van de tiran.

Binnen Eternica wordt de Draak vooral aanbeden in de steden en de agrarische gebieden rondom 's Gravensburghte. Dient opgemerkt te worden dat het geloof in de Draak van het Licht binnen Eternica fundamenteel verschilt met het intolerante geloof binnen het Keizerrijk van de Draak. In Eternica heeft de kerk leren leven met alle andere geloven. De Lichtende wordt er vooral aanbeden omwille van zijn standvastigheid, zijn loyaliteit en zijn gevoel voor orde. Hij is tevens de bewaker van de civilisatie. Zonder hem zou er geen structuur zijn en zonder structuur geen Eternica.

Priesters en paladijnen van de Draak komen vaak uit het adellijke of militaire milieu. De jongelingen treden reeds vroeg in de orde in en slechts de beste kandidaten maken ooit veel vooruitgang in de kerk. Blinde gehoorzaamheid wordt heel hoog aangeschreven in de kerk. Een overste tegenspreken of, de Draak verbiede het, een bevel weigeren staat nagenoeg gelijk met ketterij. Maar het Licht van de Draak kan niet alleen slaan, het kan ook het hart van een volgeling vullen met het vuur van het geloof. Volgelingen van de Draak zijn fanatiek devoot aan hun geloof.

De hiërarchie binnen de Kerk is onwrikbaar strikt. De leider neemt de beslissingen. Promotie bekomt men omwille van daad en woord. De kerk telt veel meer paladijnen dan priesters. Dit is ook vrij normaal voor zo'n disciplinair geloof dat vooral geboren krijgers aantrekt.

Voorals mens en dwergen voelen zich tot de Draak aangetrokken. Elfen zie je zelden in de kerk alhoewel er binnen de kerk geen vooroordeel bestaat. Het past gewoon niet bij de vrije aard van de elfen. De voornaamste tempel binnen Eternica treffen we aan in 's Gravensburghte. Dit is de Aja Novaris, een wereldwonder op zich met zijn vele beschilderde glasramen en hoge, open bouw.

***Het licht van onze vader
Door de zon aan ons gegeven
Stroomt door ons harte ader
Als een bron van eeuwig leven***

***Zijn stem als inspiratie
Zijn klauw rechtvaardig wapen
De hoeksteen van de natie
Zijn wil heeft 't land geschapen***

Kerkelijke structuur

De kerkgemeenschap is opgebouwd als een militaire orde. Niet ingewijden worden met respect behandeld maar hebben weinig inspraak. De hiërarchie is strikt en onwrikbaar. Openlijke conflicten binnen de kerk zijn ongehoord. De kerk is één met haar leiding. Wat er achter de schermen gebeurt is niet gekend.

Priesters dragen de volgende namen:

- Verlichte (Priester)
- Heer van de Morgenstond (Ervaren priester)
- Luminaris (Voornaam priester die de leiding heeft (had) over een groot roedel)
- Hoogste Licht (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen:

- Lichtende (Paladijn)
- Lichtende Heer (ervaren paladijnen)
- Hart van Licht (Voornaam paladijn die de leiding heeft (had) over een groot roedel)
- Hoogste Licht (Vertegenwoordiger in de Raad, indien paladijn)

Belangrijke personen

Hoogste Licht Lumen Corona

Lumen Corona is de is de nieuwe prinses-regentes van E ternica. Ze werd door deze titel verheven in het testament Grijs de Nimro. De redenen van Grijs zijn onduidelijk want Lumen begon meteen met een felle kruistocht om alle 'extreme' elementen uit oude structuur van Grijs te 'verwijderen'. Ze ging hier soms niet al te subtiel bij te werk. Maar ze slaagde er wel in om op deze manier de harten van de gewonen burgers te winnen, die Grijs en zijn trawanten maar al te beu waren.

Inkomsten en taken

De Kerk van de Draak is de rijkste van heel het Rijk. Het goud stroomt hun koffers binnen. Vooral donaties van rijke families in ruil voor absolutie van hun zonden, een praktijk even oud als het geloof, leggen de kerk geen windeieren.

Symbolisme

Gewaden

De Kerk van de Draak prefereert het goud van de zon, afgezet met het zwart van de nacht. Hun gewaden zijn vaak onhandig door overdadig borduurwerk maar één ding moet gezegd worden: hun erediensden zijn altijd weer de moeite om te volgen.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van de Draak van het Licht is het goud van de zon en het zwart van de nacht.

Voor al één edelgesteente is heilig voor het geloof: witte diamanten. Dit omdat ze als enige edelsteen het licht van de zon in al haar facetten kan tonen. Volgens de kerk kan men doorheen een diamant de waarheid zien.

Het edelmetaal goud is natuurlijk ook heilig omwille van zijn gelijkheid met de zon aan de hemel.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Draak worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een zonneschijf.
- Een vlammend zwaard.

De kerk heeft niet echt een dier voor hen dat heilig is (behalve een gouden leeuw). De orken aanbidden de Draak onder de totem 'hert'.

De Dood, het Begin en het Einde

Darius zat gebogen over een oud perkament. Reeds uren was hij bezig die fragiele en sterk beschadigde stukje vaderlandse geschiedenis van een gewis einde te behoeden. De perkament wormen waren er ondanks de voorzorgen van zijn voorgangers toch in geslaagd om het perkament te bereiken. Reeds na enkele uren waren er hele stukken van het manuscript zwaar aangetast en onherroepelijk verloren. Met een zucht legde Darius de pincet neer waarmee hij de minuscule wormen één voor één uit het perkament viste. Die plaag was overduidelijk een werk van de Ruiter.

Wat deed hij hier eigenlijk? Jaren sleet hij hier in de ijdele hoop om dat te bewaren waar niemand nog interesse had. Dit perkament was al in geen vijftig jaar meer uit zijn rek geweest. Waarom het dan bewaren? Omwille van de waarheid? Hah, hij betwijfelde dat er in het hele perkament meer dan tien woorden onwrikbare waarheid stonden.

Darius zuchtte weer diep. Zijn overste in de kerk van de Grootmeester had hem de opdracht gegeven en hij zag geen andere weg dan diens bevelen op te volgen. Met nog een diepere zucht nam hij zijn pincet weer op. Als hij zich nu eens inbeelde dat de wormen zijn oversten waren, misschien zou het dan vlotter gaan. Met een kleine glimlach ging hij weer aan het werk.

Zes uur later liep Darius door de straten van het blauwe district van Halinus. De zon zou weldra opkomen, zoals elke dag. Maar zou ze dat altijd blijven doen? Zou er ooit een einde komen aan haar bestaan? Want als er zelfs aan de zon een einde zou komen, waarom deed hij dan al die moeite om al die stoffige boekdelen te redden? Darius baande zich een weg door de reeds talrijk aanwezige marktkramers die hun verse goederen naar de metropool brachten. Zoals elke ochtend.

Darius besloot om de drukte te vermijden en een omweg te maken via het sprekerspark. Hier kon iedereen vrij zijn mening uitschreeuwen tegen de wereld. In theorie althans. In praktijk waren bepaalde meningen natuurlijk niet gewenst. Er was bijna niemand in het park en Darius genoot van de zangvogels die op hun eigen manier hoog in de bomen de nieuwe dag begroetten.

Darius maakte een klein sprongetje in de lucht toen er plots, nagenoeg naast zijn oor, iemand begon te spreken. Hij draaide zich om en zag een in lompen gehulde oudere man, zijn lichaam door ontberingen uitgemergeld. De man keek hem rechtstreeks aan met zijn doordringende, donkere ogen. Slechts nu drongen de woorden van de man tot hem door. '...want aan alles komt een einde. Dat is de natuurlijke gang van zaken. Uit de dood van de boom halen honderd duizenden insecten en planten voedsel om verder te leven. Wie zijn wij om hen dit recht te ontnemen? En welke gevolgen zou dit hebben voor de honderden vogels die zich aan hen tegoed doen en verder aan de valk die de vogels doodt? Nee, één keer de cyclus van leven en sterven doorbroken is, komt er een einde aan alles. Het is onze plicht om te zorgen dat dit niet gebeurt voor de creatie zelf haar natuurlijk einde tegemoet gaat...'

Darius was niet de enige die gestopt was om naar de man te luisteren. Links van hem stond een gezette magister van de Hanze der Bezwingingen meewarig met hoofd te schudden.

'Niets is eeuwig? Hoe kan U dat beweren wanneer we allen weten dat de Waarheid eeuwig en onaantastbaar is? Ik zou maar opletten wat U allemaal beweert.'

Maar de oude man glimlachte alleen maar. Toen hij terug begon te spreken, keek hij Darius, en niet de magister, recht in de ogen.

'De Waarheid onaantastbaar? Waarheid, mijn beste is zoals een hoer. Te koop door iedereen, beperkt houdbaar en niet wat je ervan had voorgesteld.'

Een dikke oudere dame rechts van Darius liet een geschokt kreetje horen maar de spreker ging gewoon verder.

'Bovendien is de waarheid flexibel. Hoe kan je dan verwachten dat je ze kan vangen op een rigide stuk perkament. Jullie bibliotheken zijn niet meer dan opvangthuizen voor bejaarde dames van lichte zeden!'

De magister, duidelijk geschokt, begon luidkeels om de wacht te roepen. Maar de woorden hadden Darius tot in het diepst van zijn hart geraakt. Dit vatte in krasse woorden al zijn twijfels van de voorbije jaren samen. Onderwijl bleef de spreker Darius kalm in de ogen kijken. Hij verroerde zich zelfs niet toen enkel wachters kwamen aanlopen.

De magister liep hen een eindje tegemoet en begon met brede gebaren en een luide stem zijn grieven kenbaar te maken. Hij wees hierbij veelvuldig in de richting van de oude man.

'...die oude dwaas...een aanslag op de gevestigde...oproerkraaiers...'

De sergeant van de wacht keek even in de richting van de oude man en gaf toen teken aan zijn twee ondergeschikten. Ze grepen de magister onder zijn armen, tot grote ontsteltenis van de laatste, en volgden hun overste naar de oude man.

'Heiligheid, deze man heeft U publiekelijk beledigt. Welke straf wenst U voor hem?'

'Och,' zei de oude man, Antonius de Dood, prelaat van de Kerk van de Dood een Aartsbisschop van Eternica ' Als ik iedereen die mij beledigt zou moeten straffen, zou heel de raad nu in de kerker zitten. Maar ik moet wel zeggen dat de man geen enkel gevoel voor humor heeft en zichzelf veel te serieus neemt. Hmm, als straf moet hij hier de komende weken elke dag een hal uur de mensen aan het lachen moeten brengen. Dat zal wel straf genoeg zijn.'

Darius moest glimlachen. Voor de zelfvoldane magister was dit erger dan een maand in de cel. Antonius had een gemeen trekje, blijkbaar. Hij besloot om de priester aan te spreken en misschien zou een beetje van diens wijsheid aan hem blijven plakken. Misschien was priester in de kerk van de Grootmeester toch niet zijn ware roeping.

De Dood is het begin en het einde. Hij, of beter 'het' want het is compleet geslachtsloos, is het ankerpunt van de creatie. De Dood staat helemaal alleen in de creatie. Hij is als het ware zijn eigen spiegelbeeld.

De Dood is de lijm die de creatie bij elkaar houdt. Hij zorgt ervoor dat de creatie in balans blijft en de Eeuwige cyclus van geboorte en dood niet doorbroken wordt. Er bestaat bij de mensen nog wel eens verwarring over de Dood en de Al-Grote Vernietiger. Dit berust op een misverstand. De Al-Grote Vernietiger zorgt voor het sterven van de dingen, voor de vernietiging zelf. De Dood staat voor het gestorven zijn, niet voor het sterven zelf.

De Dood is tevens de oerkracht die na de dood, de ziel van de wezens terug in zich opneemt om ze later terug in de stroom van het leven op te nemen.

Binnen Eternica wordt de Dood overal aanbeden maar heeft hij nergens veel aanhang. Het is dan ook een ontoegankelijk en mystiek geloof. De kerk heeft dan ook weinig structuur en bestaat voornamelijk uit eenzaten en een aantal kloosters, meestal in afgelegen gebieden. In tegenstelling tot wat men zou verwachten heeft de kerk slechts nominaal iets te maken met de Hanze der Necromantie. De kerk houdt zich immers voornamelijk bezig met de spirituele kant van het bestaan, wat er gebeurt met de ziel nadat een lichaam het heeft opgegeven. De necromantiers onderzoeken wat er gebeurt met het lichaam na het afsterven.

Er zijn bijna geen paladijnen van de Dood. De enige die men kan vinden behoren tot bepaalde monniken orden of behoorden tot de Falanx. Priesters van de Dood komen niet altijd openlijk uit voor hun geloof. Ze vinden dit niet belangrijk. Hun god zoekt geen glorie, enkel wijsheid en zelfkennis. Priesters van de Dood zijn pragmatisch. Goed of kwaad doet er voor hen niet toe, enkel de bewaring van de balans telt. Vele priesters van de Dood kiezen het pad van de asceet. Ze schroeven de behoeften van het lichaam terug en proberen zo dicht bij de bron van hun spiritisme te komen. Dat er velen van hen omkomen van ontberingen nemen ze er gewoon bij. De volgende keer beter, is hun motto.

Andere, minder wereldvreemde, priesters zoeken juist fysieke ervaringen. Zij gaan ervan uit dat men enkel waarlijk spirituele kennis kan bekomen wanneer men zijn hele wezen tot de bodem kan onderzoeken. 'Ken jezelf en je ziet de waarheid van de creatie.', is hun motto.

Nagenoeg enkel mensen volgen het pad van de Dood. Maar iedereen is welkom, indien ze de juiste ingesteldheid hebben. Mannen en vrouwen zijn evenredig aanwezig.

***Beschermer der Balans
Behoeder van de kringloop
Dover van het Licht
Vonk aan de fakkel***

***Begin en einde
Alfa en Omega
Geef ons Uw zegen
(Maar liefst nu nog niet)***

Kerkelijke structuur

De kerk heeft geen echte structuur. Het is niet geweten hoe ze een vertegenwoordiger binnen de kerk aanduiden, dit gebeurt gewoon, en er is nooit discussie.

Een priester kiest zelf zijn titel, naargelang hij zich waardig acht om hem te dragen

Priesters dragen de volgende namen (Indien ze de moeite doen om zich kenbaar te maken):

- Waker (Priester)
- Herder (Ervaren priester)
- Ziener (Voornaam priester die de leiding heeft (had) over een groot roedel)
- Libra of Prelaat (Vertegenwoordiger in de Raad, Bisschop)

Paladijnen dragen de volgende namen

(Indien ze de moeite doen om zich kenbaar te maken):

- Waker (Paladijn)
- Herder (ervaren paladijnen)
- Ziener (Voornaam paladijn die de leiding heeft (had) over een groot roedel)
- Libra of Prelaat (Vertegenwoordiger in de Raad, indien paladijn)

Belangrijke personen

Libra Antonius de Dood (493)

Antonius leidde de kerk voor meer dan zestig jaar en was ruim dertig jaar de Aartsbisschop van Eternica. In 493 werd hij overvallen door vlagen van waanzin en probeerde hij de creatie te vernietigen door gebruik te maken van het 'Geheim der Gilden'. Hij mislukte en kwam om in het incident om het Ravenhof. De kerk verloor veel van haar invloed na zijn dood. Tevens omdat de Falanx, waarin veel paladijnen en priesters van de Dood zaten, nadien werd vervangen door de Blauwe Orde van Grijs de Nimro.

Prelaat Darius de Kooper

Darius de Dood heeft een bewogen leven gehad. Een deel ervan is niet gekend en Darius wil dit zo houden lijkt het. Niet velen zullen er weten dat Darius ooit nog een accoliet was in de Tempel van de Grootmeester of dat hij reeds een ervaren bezweerder was voor hij toetrad tot de Orde van de Dood. Hij maakte een bliksemcarrière in de Falanx én de kerk van de Dood. Reeds na tien jaren was hij opgeklimmen tot Commandeur-generaal van de falanx, één van de machtigste mannen binnen Eternica. Na de dood van Antonius nam besloten hij om Grijs de Nimro tegen te werke. De officiële versie verkondigt dat Darius een staatsgreep plande, gevangen werd genomen en nadien ontsnapte. Samen met vele volgelingen dook hij onder en nam de leiding op zich van een ondergronds netwerk: de Zonen van de Feniks. Deze rebellenbeweging deed er alles aan om De Nimro tegen te werken en was voor een gedeelte verantwoordelijk voor zijn uiteindelijk val.

Maar de strijd had zijn tol geëist van Darius. In de laatste maanden van diens heerschappij, slaagde De Nimro erin om Darius gevangen te nemen, met de hulp van de verrader en jeugdvriend van Darius, De Vos. Na de val van De Nimro dook Darius weer op maar De Nimro had hem vreselijk veranderd. Darius was nu een ondode. Welk type ondode is onduidelijk. Sommigen beweren een zombie, anderen zagen hem als vampier of mummie. Leeft hij nog of zijn al die personen oplichters? Niemand die het zeker weet, hetgeen de geheimzinnige Darius wellicht goed uitkomt. De dreiging van zijn aanwezigheid is immers beter dan een dolk op de keel om staatsgevaarlijke individuen in toom te houden.

Libra Werter Herrezen

Werter Herrezen naam het roer van de kerk over na de dood van Antonius. Hij hield zich voornamelijk op de achtergrond en probeerde zo het geschonden blazoen van zijn kerk op te blinken. Gedurende era van Grijs de Nimro werd hij voortdurend in de gaten gehouden door de Blauwe Orde en talrijke keren door hen ondervraagd. Dit heeft geen goed gedaan aan Werter. Zowel zijn geestelijke als lichamelijke gezondheid laten sterk te wensen over. Momenteel zetelt hij nog altijd in de raad van Negentien maar iedereen weet dat hij liever zou hebben dat Darius dit van hem zou overnemen. Maar deze heeft hem duidelijk gemaakt dat dit niet zal gebeuren.

Inkomsten en taken

De kerk van de Dood heeft geen inkomsten en heeft er ook geen nodig. Inzover ze het nodig hebben, zorgen ze wel voor hun eigen onderhoud. Priesters van de Dood worden vaak gebruikt als onafhankelijke rechters in geschillen alhoewel dat deze taak tegenwoordig meer aan de priesters van de Draak wordt toevertrouwd. Verder kunnen ze wel een aantal verboden en privileges opleggen of geven aan burgers van Eternica. Zo kunnen ze, net als de Necromantiers, toelating of verbod geven om iemand te herrijzen. Zij hebben hierin altijd het laatste woord. Bovendien kunnen ze een verbod opleggen om iemand (ondode) dienaar te maken, een bijkomende tijdsspanne opleggen aan de Necromantiers, of beslissen dat een lichaam meteen vernietigd dient te worden.

Symbolisme

Gewaden

Priester van de Dood dragen alles. Sommigen dragen lompen, anderen prachtige gewaden. Het doet er eigenlijk niet toe.

Kleuren en edelstenen

De voorkeur kleur van de Dood is natuurlijk het zwart. Dit is cultureel gebonden en heeft niets met de voorkeur van de Dood zelf te maken.

Vooraf één edelgesteente is heilig voor het geloof: zwarte diamanten.

Kentekens en Heilige dieren

Binnen de kerk van de Dood worden naast het officiële nog enkel andere symbolen gehanteerd.

- Een schedel.
- Een zeis.
- Een zwarte schijf

De raaf is een dier heilig voor het geloof.

De Heksen, bewakers van de Wereld

Uit 'Detwald', een heldendicht van Johannes Bibberpeer. 226

...En in het broek, verschoolen achter boomen groot end kleine, tussen ebben slym gefanghen en slanghen om die hals, leefden drie wyven als vanouds. Hun naemen nu vergheten, hun daeden echter niet want vleesch van kind zy aeten voar de noen en voar de laete. Enen jonghe end schoan als klaeter goud, enen moeder volle end zinnenlyk ende oude krocht op knokig been onsch haete. Hen te doaden Detwald kwam mey rasche schreedden aengeloopen, zyn swaerde hoag geheven, die doodlyk slagh te geven. Die jonghe sprak van lief, die moeder van die luste end oude van syn anghste. Nimmer meer van Detwald werd gesproken, nimmer meer syn stemme werd gehoord in't land van Oost, waer hedig nog die hekschen woanen...

Heksen of hekserij heeft tot op heden een slechte naam. Dit heeft veel te maken met een gebrek aan kennis en begrip voor hun soms vreemde gebruiken. De heksen aanbidden de wereld en alles wat daarin thuishoort. Met wereld bedoelen ze 'deze' wereld. Alles wat van buiten deze wereld komt is per definitie hun vijand. Tevens hebben ze een hekel aan alles wat het voortbestaan of de balans in de wereld bedreigt. Dit maakt hen bijna automatisch de vijand van alle alchemisten en demonologen. Alchemisten hebben immers de neiging om bij hun experimenten tot het uiterste te gaan, onafhankelijk van de mogelijke gevolgen voor de wereld.

De heksen aanbidden géén van de goden maar liever het geheel van de oerkrachten. Bij hen heeft de Vernietiger evenzeer een plaats als de Moeder van het Leven. Ze vinden het dwaas van anderen om een specifieke god te willen dienen, dit kan alleen maar een gevaar betekenen voor de balans. Ze werken echter goed samen met de kerk van de Dood aangezien die een zelfde filosofie volgen. Gezien de meeste heksen in de wilde natuur leven (alhoewel er ook stadsheksen zijn) komen ze vaak in contact met priester van de Maanwolf en het Leven. Over het algemeen blijven ze echter liever uit elkaars buurt om misverstanden te vermijden.

Heksen verbinden hun magie aan een bepaalde streek. Ze zijn de bewakers van deze streek en gebruiken hun niet onaanzienlijke krachten om ordeverstoorers (volgens hun dan) een lesje te leren. De meeste heksen zijn dan ook vrij honkvast. Ze verlaten hun domein slechts voor de gebruikelijke hoogdagen van hun geloof. Vier maal per jaar komen grote groepen heksen samen voor een groot ritueel. Op deze sabbatten zijn alleen heksen welkom.

Indringers overkomt ALTIJD iets vreselijk.

Er gaan geruchten dat heksen niet vies zijn van mensenoffers maar bewijzen daarvan zijn er nog nooit gevonden. Dit wil dan natuurlijk niet zeggen dat het niet waar is, enkel dat heksen niet slordig zijn.

Vroeger waren er evenveel mannelijke heksen als vrouwelijke. Maar er moet iets gebeurd zijn waardoor alle mannelijke heksen verdwenen. Er gaan geruchten over een grote strijd tussen de geslachten maar dit is een geheim dat alleen de oudste en de krachtigste heksen kennen. Sinds die tijd kan men de mannelijke heksen op één hand aftellen.

Heksen vormen vaak een kabal of heksenverbond. In dit geval delen heksen één gebied met elkaar. Hun krachten worden er echter niet zwakker door, integendeel. Vooral kaballen van drie, zes of zeven heksen lijken in trek te zijn. Voeger, toen er nog mannelijke heksen waren, had je ook kaballen van dertien heksen. De betekenis van deze nummers is niet publiekelijk gekend.

Heksen volgen voor een gedeelte de traditionele vorm van magie (rituelen, incantaties en componenten) maar sommige heksen lijken echter ook toegang te hebben tot een meer natuurlijke vorm van magie. Zo kunnen sommige heksen mensen van vorm laten veranderen (cfr de heks Circe), kunnen ze bomen tot leven wekken, mensen charmeren etc. Dit lijkt een beetje te werken als de goddelijke gaven die sommige priesters bezitten. Dit maakt een heks een onmetelijk gevaarlijke vijand. Bovendien kennen ze enorm veel van herbalisme (het brouwen van tijdelijke drankjes) hetgeen hen tot vriend maakt van menig één die door hen genezen werd. Maar tevens blijven alle eenvoudige mensen hen vrezen. De meeste heksen verdienen deze slechte reputatie echter niet.

In Eternica zijn er relatief weinig heksen. De voorkomende kaballen vinden we vooral in het zuiden terug. In het keizerrijk van de Draak heeft de inquisitie geleerd om heksen met rust te laten indien ze niet openlijk voor hun geloof opkomen. Blijkbaar hadden de inquisiteurs er genoeg van om als rat of varken door het leven te gaan na een confrontatie.

**Aarde, water, zaad, kiem, zon,
stam, tak, blad, bloem, wind, vrucht
Dood schept leven, leven sterft
Dit is de Kringloop die wij beschermen**

**De cirkel vormt onze muur
Zijn perfectie onze kracht
Treed niet buiten de cirkel
Want kracht is niet gelijk aan macht**

Kerkelijke structuur

Hekserij is geen kerk. Als dusdanig hebben ze ook geen vertegenwoordiger in de raad, geen titels en geen leiding.

Belangrijke personen

Heksen zoeken geen glorie en hun namen zijn dan ook niet wijd verspreid. Wel dienen we één naam te vermelden: Salixor Lassar. Salixor is voor zover ons bekend de enige mannelijke heks op de wereld. Hij is bovendien nog bijzonder omdat hij, in tegenstelling tot de meeste heksen, bijna nooit op zijn domein (te Weeldegem) te vinden is.

Inkomsten en taken

Heksen vragen altijd iets in ruil voor hun hulp maar dit is zelden geld. Wat de heksen in ruil vragen kan soms heel, heel erg vreemd lijken. (Laatste ademtocht, 2 liter speeksel etc.)
Waarom ze dit vragen? Enkel de heksen weten waarom. (en dan nog)

Symbolisme

Gewaden

Heksen kleden zich zoals ze zelf wensen. Ze geven echter wel de voorkeur aan praktische gewaden.

Keuren en edelstenen

Ze hebben geen voorkeuren. Zoals ik al zei zijn de heksen even gevarieerd als de wereld om hen heen.

Kentekens en Heilige dieren

Heksen gebruiken weinig kentekens. Het enige symbool dat hen echt heilig is, is de perfecte cirkel. Dit vertegenwoordigt voor hen de perfectie en geslotenheid van de wereld: de balans.

Verder gebruiken ze symbolen zoals het hen past.

De heksen vinden het principe van 'heilige' dieren een idee voor dwazen. Alle dieren vormen immers een even belangrijk gedeelte voor de wereld als alle andere. Ze zijn dus even heilig of ordinair als alle andere.

Broederschap van het AI, Helers van het Universum

Broeder Gildin verbeet de pijn van de zweepslagen. Zijn geloof was sterk. Twee maanden geleden was hij naar de citadel gekomen om zijn geloof te verkondigen. Zijn gevecht tegen de misleidde volgelingen van de Draak van het Licht was episch te noemen. Aanvankelijk wisten de inquisiteurs niet wat ze van hem moesten denken. I nitiatief was bij hen immers ver te zoeken. Als ze geen richtlijnen hadden gekregen van hogerhand, riskeerden ze het niet om te reageren tegen zijn heilige werk. Het aantal van zijn volgelingen steeg gestaag over de weken die het hen nam om te beseffen welk een gevaar hij wel vormde voor hun ketterse geloof. Velen hadden reeds ingezien dat enkel in het afzweren van de Goden en het geloof in het Broederschap de verlossing lag.

En nu speelden de inquisiteurs nog eens extra in zijn kaart door hem publieke af te ranselen. Wellicht zou het niet lang meer duren voor ze hem zouden terechtstellen. Gildin keek ernaar uit om eindelijk terug te worden opgenomen in het 'Bewustzijn'. Maar nu moest hij eerst bidden.

De zweep beet wederom diep in zijn vlees. Zijn rug was een bloederige massa gezwollen vlees. Nu, nu was het moment. Gildin haalden diep adem en hoopte dat zijn stem niet zou beven.

'Broeders en zusters, ziet dat de volgelingen van de tirannen het licht van de waarheid niet kunnen aanvaarden! Ziet hoe ze de waarheid pijnigen! Ziet hoe ze mijn lichaam geselen zoals hun Goden ook het Universum geselen. Maar in mij, en in ons allen, stroomt de kracht om de wonden te helen! Geloof in het Bewustzijn, in het één zijn van de Cosmos en U zal eeuwig leven!

Het volk begon te mompelen en dan te schreeuwen want voor hun ogen sloten alle wonden op de rug van Gildin zich weer. De beul begon als een razende te ranselen maar de wonden sloten zich sneller dan hij ze kon toebrengen. De plaatselijke inquisiteur zag de reactie van het volk en wist dat de situatie explosief was. Hij panikeerde en nam exact de tegenovergestelde beslissing die hij had moeten nemen. Hij gaf een teken aan de beul en deze liet de zweep voor wat ze was. Hij greep een bijl en in één klap doorkliefde hij de nek van Gildin.

Het volk barstte in woede uit. Het begon met wat getrek en geduw. Dan vloog de eerste steen, gevolgd door nog vele anderen. Voor de inquisiteur het wist, moest hij de stad in alle haasten verlaten. De verliezen onder zijn troepen waren enorm maar lang niet zo hoog als het tol onder de bevolking. Maar toen de volgende dag aanbrak was de stad in handen van de Broederschap. Het juk van de tirannen was afgeworpen en een gouden tijd zou aanbreken voor de stad en al haar inwoners.

Het werk van Gildin was ten einde en zijn ziel kon rusten in het Bewustzijn...

De Broederschap is een organisatie die al een hele tijd actief is maar slechts de laatste paar jaren echt bekend begint te worden. Volgelingen van het AI geloven dat het Universum ooit één geheel was, ongebroken. Individuen bestonden niet. I edereen was één met elkaar, het Universeel Bewustzijn. Toen gebeurde er iets waardoor het Universum

en het Bewustzijn, in stukken brak. Zoals elk wezen probeerde ook het Universum zichzelf te helen maar te laat. De oerkrachten ontstonden uit de brokstukken van het Universum. Men kon ze vergelijken met littekenweefsel. De wonden waren geheeld maar de perfectie van het vroeger universum was verloren. De enige manier om het universum te helen, om de perfectie te herwinnen, is het wegnemen van dit littekenweefsel en het Universum de kans te geven zichzelf langzaam te herstellen.

Volgelingen van het AI weten dat de goden bestaan, maar willen hen vernietigen om het perfecte bewustzijn te herwinnen.

De priesters (nu ja) van het AI hebben geen toegang tot magie zoals andere priesters. Maar ze hebben wel gaven die de verbeelding tarten. Ze hebben enorme helende krachten waar zelfs de priesters van het Leven niet aan kunnen tippen. Hiervoor hebben ze niet eens componenten nodig. Ze putten immers, zoals zij het zeggen, uit de Bron van het AI en niet uit de beperkt kracht van de zwakke goden.

Het geloof predikt de Universele Liefde maar heeft een vreemde visie op seks. Men keurt seks goed maar op voorwaarde dat de twee personen twee passende delen van de Universele puzzel zijn. Wat ze hiermee willen zeggen is dat een priester van het AI de bevestiging moet geven dat de twee personen bij elkaar horen, geslacht doet er hierbij niet toe. Later kan hier een derde persoon bijkomen maar deze moet een band hebben met beide andere leden van het 'familiale bewustzijn'. Seks buiten deze relatie verzwakt de Universele Bewustzijn en dus het Universum.

De priesters trekken de wereld rond en doen veel aan liefdadigheidswerk. Ze prediken overal waar ze komen hun geloof en dit mondt dikwijls uit in hun verwonding, verbanning of dood. Dit kan hen, of hun opvolgers er echter niet van weerhouden om het steeds weer te proberen.

Ze ondergaan vreesloos elke foltering en stappen de dood met een geheven hoofd tegemoet. Dit maakt hen een moeilijke vijand om te bestrijden. Met elke martelaar zijn er misschien tien die in zijn voetsporen wensen te treden.

Volgelingen van het AI geloven er steevast in dat er ooit een grote verlosser zal komen die het Universum zal helen en zuiveren van elke smet. Als deze verlosser komt, zal de wereld herschapen worden en zal de mensheid veer één worden met het Universum. Dit zal het einde van de Goden betekenen en een herstel van de oorspronkelijke perfectie en het Universeel Bewustzijn.

***Wat één is zal niet gescheiden worden
Wat heel is niet gebroken
Ongebroken de Wereld
En alles wat erop leeft***

***Uit as zijn wij ontstaan
Broeders uit sterrenstof geboren
Nu leven wij gescheiden
Ons erfrecht verloren.***

Kerkelijke structuur

Het is bijna zeker dat het geloof een structuur heeft maar die is van buiten uit niet zichtbaar. Iemand moet er de plak zwaaien maar voor de buitenwereld bestaat het geloof blijkbaar alleen uit rondtrekkende predikanten en kleine gelovige gemeenschappen.

Belangrijke personen

Geen gekende.

Inkomsten en taken

Volgelingen van het AI vinden geld enkel belangrijk als het anderen kan helpen. Ze geven veel middelen aan de kerk waarmee dan de armen en zieken geholpen worden. Hier en daar ontstaan er kleine tempels waar de gelovigen bij elkaar komen om samen naar het bewustzijn toe te werken.

Symbolisme

Gewaden

De priesters dragen gewoonlijk witte of groene gewaden. Hierdoor worden ze nogal wel eens verkeerdelijk voor priesters van het leven aanzien.

Kleuren en edelstenen

Wit en groen dragen dus de voorkeur weg maar ook paars wordt gebruikt. Edelstenen zijn niet van belang voor hen.

Kentekens en Heilige dieren

Het aanbidden van dieren is voor hen gewoon dwaasheid. Verder hanteren ze één Universeel symbool: een open hand op een witte vlag, de palm vooruit en de vingers gespreid.

De Chaosgoden

Ik ben Ra, de Stralende. Mijn glorie strekt zich uit over de hele wereld, mijn macht is onvergankelijk. Ik heb mijn sterfelijk lichaam ingeruild voor het sterrenstof der eeuwen, eeuwig, onveranderlijk, onsterfelijk. Mijn volk dient mij en in ruil daarvoor ontvangen mijn getrouwen mijn geschenken. Ik ben het leven voor mijn volk, hun redder en hun voortbestaan. Zonder mij zijn ze enkel as na de brand, een herinnering en weldra niet meer dan dat. Ik bescherm hen tegen de gevaren van het Universum, ik ben hun schild, hun zwaard en hun vuur. Is het dan niet meer dan juist dat ze mij eren in hun tempels, in hun gebeden en in hun offers? Wee hen als ze in dwaasheid hun gezicht afkeren van mijn wijsheid, mijn kracht en mijn goedheid...

Sommige volkeren aanbidden onsterfelijke wezens als waren het echte Goden. Soms aanbidden ze daarnaast ook nog de Oerkrachten waarbij de onsterfelijke wezens vaak de legendarische afstammelingen zijn van deze krachten.

Deze onsterfelijke wezens noemt men ook wel eens de chaosgoden. Dit voornamelijk omdat vroeger, in barbaarsere tijden, vele buitenwereldlijken zich lieten aanbidden als goden.

Veel reemd genoeg lijkt het geloof van hun aanbidders alle chaosgoden sterker te maken. Een vergeten chaosgod is relatief zwak, maar één met veel aanhangers is bijna net zo sterk als een oerkracht. Ik zeg bijna, want ergens ligt er toch een grens tussen echte goden en quasi-goden.

Veel chaosgoden waren vroeger gewoon sterfelijke wezens. De devotie van hun aanhangers, of andere omstandigheden, veranderden echter hun lichaam, ziel en geest. En nu zijn ze onsterfelijk. Het is dus voor een sterveling mogelijk om quasi goddelijke te worden. Veel chaosgoden, vooral de oorspronkelijk sterfelijke, klitten samen en vormen een pantheon. Zo beschermen ze zich tegen sterkere chaosgoden die hen vijandig gezind zouden kunnen zijn.

Hoe sterker een chaosgod is, hoe meer macht hij ook aan zijn priesters kan geven. Dit uit zich in twee vormen: magie en speciale eigenschappen. Chaosgoden kunnen hun volgelingen speciale gaven geven maar dit gebeurt vrij zelden.

Over het algemeen prefereren ze magische spreuken. Deze werken op exact dezelfde manier als echte goddelijke spreuken op deze beperkingen na:

- De spreuken tellen als 'toverspreuken' alhoewel de magiepunten uit de Godskracht geput worden
- Een priester kan geen spreuken bijleren op de normale manier. Enkel wanneer zijn god hem iets wil laten bijleren kan dit. (Beslissing van de spelleiding. Max. 1 spreuk per life)
- Indien de priester zijn god afvallig is, of die god dit van hem denkt, kan de god hem meteen weer alle kennis en gaven ontnemen.

***Ooit was ik een zuigeling
Aan de borst van mijn moeder
Zette ik mijn eerste stappen
Op het verraderlijke pad van Roem***

***Ooit knielden Keizers voor mijn macht
Bereed ik draken voor de jacht
Maar nu heb ik mezelf ontboden
Aan het banket van de nieuwe goden.***

Het Ulreichse pantheon

Legenden uit Ulreich

De Ulreichers hebben nagenoeg geen geschreven taal. Ze hebben wel een runeschrift dit wordt nooit gebruikt als geschreven taal. De enigen die het regelmatig gebruiken zijn de runemagiërs en dan enkel nog om korte boodschappen te plaatsen zoals 'Gevaar, trollen'. Verder vertrouwen de Ulreichers op een orale traditie waarin de Skalden een centrale rol spelen.

De Skalden bewaken een oeroude traditie en staan in voor het behoud van de oude wijsheden en wetten van de eerste Ulreichers. Skald zijn heeft een grote betekenis. Elk jaar wordt er een grote wedstrijd gehouden waaraan iedereen kan meedoen.

De winnaar krijgt het recht om de titel skald te dragen, hem toegestaan door de Yarl aller Yarl's en in een tweede ceremonie, de zegen van de god Wodon en een tatoeage op de wang als teken van zijn rang.

Een skald heeft de plicht een yarl bij te staan in rechtspraken en het recht om voor één nacht onderdak te krijgen, zelfs bij zijn ergste vijanden.

Wat volgt zijn een aantal traditionele verhalen zoals de Skalden ze overleveren.

De meeste verhalen draaien om de avonturen van de held en voorvader van alle Ulreichers, Ulrich en zijn relatie met de Ulreichse goden.

De Hamer van F reg

F reg, de God van de Arbeid en de smeedkunst had de opdracht van Wodon gekregen om voor alle (gevallen) krijgers in de hallen van Wodon, voor de volgende midzomerwende, nieuwe wapens en wapenrustingen te smeden. Hij kon deze fenomenale taak onmogelijk alleen aan en besloot om een bekwame helper te zoeken. Zijn keuze viel op Ulrich, de enige mens die sterk, slim en robuust genoeg was om het harde leven van een smid van de goden te doorstaan. Ulrich stemde toe om een jaar voor F reg in zijn smidse te werken maar vroeg in ruil kennis. (de rune van de perfectie)

Terwijl hij daar was, leerde hij van F reg de kunst van het smeden en van F regs lieflijke vrouw Silfriss, godin van de jacht en de vrijheid, de wegen van de natuur en de kunst van de liefde. F reg, die hard aan het werk was, merkte aanvankelijk niet dat de twee een liefdesrelatie hadden. Maar op een dag kwam de god Afgarda-Lok op bezoek. In ruil voor een machtig runenzwaard onthulde hij de feiten aan F reg en die was zo razend dat hij Ulrich meteen wou doden. Maar toen hij zijn machtige hamer Glamding, die normaal boven de smidse hing, wou nemen, bleek deze verdwenen. Natuurlijk viel de verdenking meteen op Afgarda-Lok, de god van de list. F reg, die feitelijk niet goed wilde geloven dat Silfriss hem zou bedriegen met een sterfelijke, zag in de onthullingen van Afgarda-Lok een list om hem af te leiden terwijl de god zijn hamer stal.

Hij verwelkomde Ulrich toen die terugkwam uit de bossen en deed hem het verhaal. Hij vroeg Ulrich om voor hem de hamer te recupereren in ruil voor de resttijd die Ulrich nog in de smidse moest werken. Ulrich stemde meteen toe, nam afscheid van de twee goden en trok de wijde wereld in.

Maar Ulrich moest de hamer niet zoeken aangezien hijzelf de hamer van zijn plaats had genomen in de hoop de runen die erop stonden beter te leren begrijpen. Maar als hij gewoon de hamer teruggaf aan F reg zou het best wel eens kunnen zijn dat Afgarda-Lok later de waarheid zou onthullen als men hem van deze daad zou beschuldigen. Dus moest Ulrich eerst Afgarda-Lok vinden en met hem een afspraak maken. Na enkele maanden vond hij de god bij de vrouwelijke reus Almdahla waar de god een relatie mee had. Ulrich legde de zaak uit en Afgarda-Lok was maar al te graag bereid om de saaie F reg bij de neus te nemen.

Ze besloten om een soort publieke wedstrijd te houden waaraan iedereen kon deelnemen, God of sterveling.

De wedstrijd bestond uit drie proeven en hij die het beste was in de drie proeven zou de hamer winnen.

Van alle kanten stroomde de deelnemers toe. De eerste proef was de proef van de kracht. Het ging erom de grootste boomstam op te tillen en over het hoofd te werpen.

Na een tijdje waren enkel nog Donner, de god van de Kracht, Gorrun de koning van de Steen reuzen en Ulrich over. Ulrich kon met moeite de enorme boomstam van de oude eik opheffen maar slaagde er uiteindelijk wel in. Donner kon een grijns niet onderdrukken. Maar nu greep de listige Afgarda-Lok in. Hij maakte een afspraak met Gorrun en deze smeerde berenvet op zijn armen en borst. Dit maakte de stam zo glibberig dat noch hij, noch Donner de stam uiteindelijk van de grond kregen. De eerste proef werd gewonnen door Ulrich.

De tweede wedstrijd was een eetwedstrijd. Ook nu weer bleven Donner en Ulrich als laatsten over. Afgarda-Lok serveerde Donner harde blokken rots en brandende lava die hij met een illusie als lekkernijen maskeerde. Hoe dan ook kon Ulrich slechts nipt winnen.

De derde en laatste wedstrijd was een zangwedstrijd. Donner, de enige persoon die Ulrich de zege nog zou kunnen betwisten, had geen stem meer want de gloeiende lava had zijn keel zwaar verbrand.

En zo won Ulrich de wedstrijd en de hamer. F reg was meer dan gelukkig en in ruil voor de hamer gaf hij Ulrich bovendien de runen "F regs Aambeeld" en "F regs Hamer".

Ulrich en Echsenbröd

Op een dag trok Ulrich door de bergen in het hoge noorden. Hij was hier verzeild geraakt omdat hij probeerde te ontkomen aan de twee witte wolven van Silfriss. Het was er zo koud dat de adem meteen bevroor als ze de lippen van Ulrich verliet en als witte diamanten naar beneden viel. Zijn bloed druppelde en bevroor tot robijnen; zijn tranen uit zijn blauwe en groene ogen werden smaragden en saffieren en zijn urine werd het amber in de rivier.

Ulrich zweefde op het randje van de dood. Hij kon echt niet meer verder toen er plotseling een grote gedaante voor hem opdook. Spiernaakt was de gestalte maar de koude leek hem niet te deren. Dit was de grote ijstrol Echsenbröd, heerser over alle ijstrollen. Hij nam Ulrich mee naar de warme grotten van de ijstrollen, in de buurt van het eeuwige ademende ijs. Hier kon Ulrich langzaam herstellen van zijn ontberingen.

Echsenbröd vertelde hem dat hij hier altijd welkom zou zijn maar dat Ulrich nooit meer de grotten mocht verlaten. Want de lokatie van de grotten was het grootste geheim van de trollen. Ulrich maakte hevige bezwaar maar de trol zegde hem er zich bij neer te leggen want de grot verlaten zou voor Ulrich een zekere bevroeringsdood betekenen. Natuurlijk legde Ulrich zich hier niet bij neer. Hij verleidde Echsenbröd's jonge dochter en zijn verklapte hem het geheim van de koude bestendigheid van de Trollen. In een diep verborgen grot was er een afbeelding op een steen van de rune nu gekend als de "Trolls Rune". Daar bracht Echsenbröd elke nieuwgeboren trol naartoe en maakte hen immuun aan de bijtende koude. Ulrich hakte de rune uit de steen en bracht ze mee naar de mensheid. Sindsdien leiden ook de trollen koude en dit verklaard waarom ze niet veel moeten hebben van de mensen.

Ulrich en Molnar

Ulrich liep op een dag door de bossen te jagen en kwam Donner tegen. Donner was nog steeds nijdig omdat hij vroeger reeds een wedstrijd tegen Ulrich had verloren en stemde meteen in toen Ulrich hem uitdaagde tot een wedstrijd jagen. Ulrich zelf zou de prooi zijn en Donner de jager. Indien Donner er niet zou in slagen Ulrich te vinden voor de zon onderging, zou Ulrich de hamer van Donner, Molnar, winnen.

Nu was Donner de één van de beste jagers van het land en Ulrich wist dat hij weinig kans maakte. Daarom riep hij wederom de hulp in van Afgarda-Lok. Samen lieten ze Donner in cirkeltjes lopen en toen de dag ten einde was, was Donner zo kwaad dat hij in het wilde weg alles begon te vernietigen. Hieruit leerde Ulrich de rune "Donners woede" kennen en gebruikte haar nog vele jaren met succes. Afgarda-Lok kreeg als dank Molnar. Later gaf hij de hamer, vermomd als een normale steen, aan de blinde halfgod Ralgar de Wijze. De goden waren een spelletje aan het spelen en probeerden met alle wapens van de sterfelijken, Hemmer de Wakende, te verwonden. Iets wat hen toch niet zou lukken, dachten ze. Ralgar gooide Molnar en trof Hemmer recht op het hoofd. Hemmer viel dood op de grond neer. Zo werd Hemmer ook de god van de doden en werd hem de toegang tot het rijk van de levenden ontzegd. Nu waakt hij vanuit zijn duistere woonst over de wereld en in het bijzonder over Afgarda-Lok.

Ulrich en Sigurt

Op een dag kwam Ulrich Sigurt tegen, de heerser van de vuurreuzen. Nu had Ulrich ooit eens de dochter van Sigurt ontvoerd en verkocht aan Grim, de Wrede god van de Zee. Het kwam dus onvermijdelijk op vechten aan. De twee vochten voor een dag en een nacht en 's morgens was Sigurt verslagen. Op zijn knieën smeekte hij Ulrich hem te sparen in ruil voor de kennis van de rune die nu gekend is als de "Rune van Sigurt". Later vochten de twee weer, en deze keer had Sigurt niets meer om zijn leven mee af te kopen, en stierf een roemloze dood op zijn knieën.

Ulrich en Balafriis

Ulrich had een relatie met Silfriss, goding van de jacht en de vrijheid maar ook Balafriis, de godin van de luchten en de vogels en vrouwe van de veel afwezige god Grim, was verliefd op Ulrich.

Ulrich was maar al te bereid om op haar gevoelens in te spelen maar dit was natuurlijk niet naar de zin van Silfriss. Ze besloot Ulrich eens een lesje te leren en stuurde haar wolven om hem op te jagen. Om aan haar twee witte wolven te kunnen ontsnappen schonk Balafriis de rune nu gekend als "Boomvriend" aan Ulrich waarmee hij zich in een boom kon veranderen en de twee wolven kon misleiden.

Volgens de legenden kwam Grim achter de relatie, wederom met de hulp van Afgarda-Lok, en verbood het Ulrich en zijn nazaten om ooit nog op zee te varen. Deden ze dat toch, dan zou een grote oorlog uitbreken die heel Ulreich in chaos zou verzetten. Balafriis wist deze vloek echter een beetje af te zwakken. Nu mochten Ulreichers op zee varen zolang ze altijd een meeuw of andere strandvogel konden zien. Dit verklaard waarom Ulreichers nooit weg van de kust varen en nooit bij nacht en nevel.

Ulrich en Hemmer

Hemmer de god zat op een dag bovenop een berg te luisteren naar wat de wind hem toefluisterde toen een grote zwerm bijen, een grap van zijn broer Afgarda-Lok, hem in zijn rust verstoorde. Hemmer was beroemd omdat hij onkwetsbaar was voor alle alle sterfelijke wapens. Maar waar hij ook ging, de bijen bleven hem volgen een pesten want tegen dit beschermde zijn goddelijke gaven hem niet. Hierdoor kon hij zijn taak niet uitoefenen en kreeg Afgarda-Lok de kans om heel wat kwaad te berokkenen.

Ulrich wist echter raad en bracht een groot vat met honing mee. De bijen doken in dit vat en Ulrich sloot het af. In ruil voor zijn hulp kreeg Ulrich de rune nu gekend als "Hemmers schild".

Het vat met bijen werd trouwens meegenomen naar Walhalla, woonst van de goden, en de bijen produceren er nog altijd mede, de drank van de goden.

Ulrich en de keuze van Kalte

Op een dag zat Ulrich te vissen met zijn broer Kalte. Kalte wou ook een held zijn als Ulrich maar miste alles wat zijn broer bezat: kracht, sluwheid en wijsheid. Plotseling verscheen er een regenboog aan de hemel en met luid geklepper galoppeerde Wodon, de Al-Vader de regenboog omlaag. Kalte verborg zich meteen achter een boom maar Ulrich bleef trots in de weg van Wodon staan.

Wodon stopte en keek naar Ulrich.

"Ulrich", sprak de god, "Reeds jaren ben je de sterkste en de wijste onder de sterfelijken. Menig god heeft tegen jou het onderspit moeten delven. Als ik niet beter wist, zou ik denken dat je een zoon van mij was. Maar Ulrich, je plaats is niet langer tussen de mensen. Je hoort bij de goden. Drink uit deze beker en je wordt een god. Wat zeg je."

Ulrich keek de AI-Vader recht in de ogen en zei. *"AI-Vader, het vervult mij met trots dat U mij prijst. Maar, AI-Vader, wat is iets waard als het je gegeven wordt? Als ik ooit een god wordt, dan wil ik het zelf bereikt hebben en niet als een gunst als een ander. Nee AI-Vader, ik weiger."*

Maar Kalte had dit alles gehoord en kon zijn oren niet geloven. Als Ulrich zo dwaas was om dit te weigeren, zou hij wel in zijn plaats god worden. Hij stormde achter de boom uit en rukte de beker uit de handen van de AI-Vader. Met gretige gulpen dronk Kalte het goddelijke vocht en meteen voelde hij zijn sterfelijkheid van zich afglijpen.

Wodon zat roerloos op zijn plaats en staarde recht naar de nu goddelijke Kalte, een fijne glimlach om de lippen.

"Kalte, welkom in onze rangen. Je bent nu een god maar je zal je dit nog lang beklagen want je wordt een god zoals je een mens was. Koud van inborst, verteerd door jaloezie en woede. En zo iemand kan ik in mijn huis niet gebruiken. Daarom verban ik je naar de diepste gewelven van de koude hel waar je alle lafhartigen, net als jezelf er één bent, zal straffen"

De grond spleet open en Kalte maakte zijn lange, koude reis. Nog tot heden zijn er grote kloven daar waar Kalte naar beneden viel.

Ulrich en de Koningin der Alfen

Lianna, koningin der Fey reed op een dag door de dichte mysterieuze bossen van haar domein toen ze plots oog in oog kwam te staan met Ulrich, de eerste mens die ze ooit zag. Hij leek haar vreemd barbaars maar anderzijds voelde ze zich vreemd aangetrokken tot zijn ruigheid. Hij was immers heel anders dan haar elegante en in rituelen gevangen onderdanen. Ze begon in het geheim een relatie met Ulrich. Dit was de eerste keer dat Ulrich echt liefde voelde. Bij Lianna vergeleken, verbleekten alle andere vrouwen, ook de vele godinnen. Hij was vast besloten om haar nooit meer te verlaten. En het gevoel was wederzijds. Ze slaagden erin om hun relatie jaren verborgen te houden.

Maar Kalte, Ulrichs goddelijke broer, was jaloers want hijzelf had een oogje op de mooie Lianna en vertelde de Koning van de Svartalfen, Kornig, en tevens echtgenoot van Lianna, de waarheid. Deze begon meteen plannen te smeden om Ulrich de das om te doen. Hij besloot om eerst de vriendschap van Ulrich te winnen en hem daarna langzaam tegen Lianna te keren. En zo gebeurde het ook. Uiteindelijk doodde Ulrich Lianna in een jaloerse razernij en vluchtte hij het bos uit. Zo begon de grote oorlog tussen de mensen en de niet-menselijke rassen die uiteindelijk uitmondde in de verdwijning van alle Alfen.

Ulrich en Fafnir

Fafnir was een oude gemene draak die al jaren de streek omheen de noorderbergen die we nu de Muur van Kalte noemen, onveilig maakte. Maar iedereen wist dit en bleef dus uit de buurt. Maar Kalte, Ulrichs goddelijke broer, zocht altijd manieren kwaad te berokkenen en zorgde voor zo'n koude dat alle dieren stierven en Fafnir vreselijke honger kreeg. De draak vloog naar het warmere zuiden en viel hier de kleine nederzettingen van diermensen aan, die er samen met de Ulreichers in vrede leefden. Ulrich kwam hen te hulp

maar gleeed in het gevecht uit op een steen en werd door Fafnir gedood. Sommigen beweren dat Wodon die steen daar had gelegd omdat hij Ulrich een oude dood in bed wou besparen. Nu huist Ulrich als Yarl aller Yarls in de hallen van Wodon en wacht op de dag dat hij weer in de grote oorlog ten strijde zal trekken.

Sinds die dag is het de plicht van elk krijger om met een wapen in de hand en vechtend te sterven om aan Wodon te bewijzen dat ook zij het waard zijn om aan zijn tafel te zitten en samen met hem te strijden.

Kerkelijke structuur

De Ulreichse goden zijn een voorbeeld van een pantheon van Chaosgoden. Ze wijken echter op belangrijke punten af van de standaard chaosgoden. Zo schenken ze geen spreuken aan hun priesters maar 'vereren' ze soms met speciale eigenschappen.

De Goden hebben aan de Ulreichers talrijke wetten opgedrongen. Ze weren elk contact met de rest van de wereld, elke vorm van geschreven taal wordt gebannen en 'normale' magie is dus volkomen onbekend onder de Ulreichers.

Aan het hoofd van het pantheon staat Wodon, de verschrikkelijke god van de wijsheid maar ook de dood. Hij is de absolute heerser over het pantheon. Enkel Afgarda-Lok, de god van de list durft hem soms te dwarsbomen.

Aan de zijde van Wodon regeert zijn vrouw Sifrin als godin van de huiselijke haard maar ook van de jalousie.

Freg de god van de smeedkunst en de arbeid is de broer van Wodon evenals Grim, de god van de zee. Aan hun zijde staan hun respectievelijke vrouwen Silfriss, godin van de jacht en de vrijheid en Balafriiss, de vrouw van de vogels en de luchten.

Wodon en Sifrin hebben drie kinderen: de krijgsvruchtige god Donner, de immer waakzame Hemmer en de lieflijke Ffriiss. Respectievelijk de goden van de oorlog en de kracht, de waakzaamheid en de dood en als laatste de liefde en de heling.

Afgarda-Lok is ook een zoon van Wodon maar geen zoon van Sifrin. Volgens de legenden zou hij ontstaan zijn toen Wodon gemeenschap had met het groot serpent Setrin. Afgarda-Lok op zijn beurt heeft een hele reeks zonen en dochters. Elk een vreselijk gedrocht dat in de grote eindstrijd tegen de goden zal vechten.

En dan zijn er nog Ulrich en Kalte. Volgens de Ulreichse sagen waren Ulrich en Kalte twee broers. Ulrich was alles wat de Ulreichers aanbidden: sterk, heldhaftig, charmant, arrogant en onverzettelijk. Ze beschouwen hem dan ook als hun aller voorvader. Dat hij tevens overspelig, opvliegend en verraderlijk was, zien de Ulreichers gemeenlijk over het hoofd.

Kalte, of Kalt, was daarentegen alles wat de Ulreichers verafschuwen: lichamelijk zwak, laf, voorzichtig en onopvallend.

Toen Wodon Ulrich op een dag de onsterfelijkheid aanbood, weigerde deze omdat hij zelf de onsterfelijkheid wou winnen en de liefdadigheid van anderen niet nodig had. Kalte greep echter de kans wel en werd god. Wodon veranderde hem echter in de god van de

onderwereld en het kwade. Ulrich slaagde er evenwel nooit in om god te worden maar wordt wel door iedereen aanbeden terwijl Kalt, de god, door nagenoeg iedereen veracht wordt.

Inkomsten en taken

Elke god heeft zijn eigen priesterklasse en elke klasse heeft zijn eigen taken. Priesters van Wodon zijn leiders en rechters, priesters van Donner zijn vaak krijgsheren terwijl priesteressen van F riss helers zijn. Het dient gezegd dat het feit dat niet iedere priester ook gaven van zijn godheid krijgt, het verschil tussen devote volgeling en priester niet altijd te maken is.