

Gemeinschaft des Drachen

Die Gemeinschaft des Drachen

[Allgemeines] [Die drei Prinzipien] [Die acht Tugenden] [Die Zeichen]
[Rhetorische Sinnbilder] [Die Aufgaben] [Die Chronik des Drachen] [Die
Gemeinschaft in Galladoorn] [Bauwerke] [Entstehungsgeschichte] [Der Glaube im
Alltag] [Jenseits] [Charaktere]

[Das Banner der Gemeinschaft des Drachen]

Der Gemeinschaftshintergrund für den eiligen Leser

- Der Drachenglauben für schlichte Gläubige

Die komplette Gemeinschaft-Enzyklopädie für den ambitionierten Gemeinschaftsspieler als .pdf-Datei zum downloaden

- Die Enzyklopädie: Teil I von II (Seite 1 bis 66)
- Die Enzyklopädie: Teil II von II (Seite 67 bis 123)

Weitere Informationen über die Gemeinschaft des Drachen

- Die Heiligen Texte der Gemeinschaft des Drachen

- Die innere Struktur der Gemeinschaft des Drachen
- Das Heilige Reich und seine Stätten
- Die Gemeinschaft der Heiligen
- Die Heiligen Riten der Gemeinschaft des Drachen
- Die Kleidungsordnung der Gemeinschaft des Drachen

Weitere Informationen über das Spielen eines Charakters in der Gemeinschaft des Drachen

- Allgemeine Spielinformationen
- Darstellungstipps und -hilfen

Allgemeines über die Gemeinschaft des Drachen

Die Gemeinschaft des Drachen ist die verbreitetste, größte und bedeutendste religiöse Glaubensgemeinschaft im Königreich Galladoorn. Ihr zugrunde liegt der Glaube, dass vom Anbeginn der Zeit her, nachdem aus den ewig brennenden Feuern der Vernichtung die Elemente hervorgegangen waren, es neben den vier Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde, ein verbindendes fünftes Element gibt, den Geist. Jedes der fünf Elemente wird von einer Wesenheit verkörpert, die für dessen Vorzüge steht, die sogenannten „Hüter“. Diese Hüter sind keine Götter, da sie dem Quell des Lebens zusammen mit ihren Elementen entstiegen sind, lange bevor die Götter kamen.

Der Hüter des Geistes gilt im Glauben der Gemeinschaft des Drachen als der wichtigste der Hüter, da er alle Elemente im

Gleichgewicht hält. Dieser Hüter wird Der Große Drache genannt (und zwar ausschließlich der „Große Drache“ und nicht nur der „Drache“, was er eben nicht ist), und er wird vor allen anderen Hütern verehrt, da er es war, der die Welt geschaffen hatte. Er war es auch, der die Wesen der Welt vor dem Treiben jener Götter befreite, die später die Finsteren Götter genannt werden sollten (Siehe hierzu auch: Das Lied des Anbeginns –> Die Entstehung der Urebene).

Die Götter selbst entstiegen dem Quell des Lebens lange nachdem sich die Elementare Urebene, die Ebene der Hüter, gebildet hatte. Lange Zeitalter lebten sie mit den Hütern der Elemente in Frieden und Harmonie, bis zum Tag des Großen Götterkrieges und dem darauf folgenden, vom Großen Drachen verhängten Götterbann, in dem sich die Götter in die Lichten Götter, die dem Großen Drachen anhängen, die mit jenem in die Ewig Goldene Stadt, der Wohnstatt der Götter, einzogen, und die Finsteren Götter, die dem Großen Drachen und ihren lichten Brüdern nie verzeihen konnten und wollten, teilten.

Dadurch, dass die lichten Götter sich der Macht des Großen Drachen beugten und nun mit ihm zusammen in der Ewig Goldenen Stadt existieren, erkennt die Gemeinschaft des Drachen alle anderen Glaubensgemeinschaften als gleichwertig an, auch wenn deren Götterbild und Glaubensphilosophie nicht unbedingt mit den Ansichten der Gemeinschaft des Drachen deckungsgleich sind. Ausgenommen sind hierbei Glaubensgemeinschaften von jener Art, die dem Glauben an jene Finsteren Götter anhängen, die nach dem großen Götterkrieg, in die lichtlosen Weiten des Chaos exilierten, um die Herrschaft über die freien Völker der Welt wieder zu errichten, die ihnen damals vom Großen Drachen genommen worden war (Siehe hierzu auch: Das Lied des Anbeginns –> Die Bannung der Götter).

Die Finsteren Götter zogen sich in die Äußere Leere zurück, die Ebenen des Chaos jenseits der Sphären der Ordnung. Dort schufen sie sich mit gestohlenen Mengen der Urelemente eigene

Domänen in der Finsternis, in denen sie allein oder in Pantheonon lebten. Von dort aus locken sie verirrte Seelen von Verstorbenen aus der Penumbra in ihre finsternen Horte, die von der Gemeinschaft des Drachen die Niederhöllen genannt werden, um sie zu verderben und zu manipulieren, damit diese künftig den Zwecken der Finsternen Götter auf der Ebene der Welt zu dienen vermögen. Dazu geben sie ihnen aus den Mengen der gestohlenen Urelemente neue Körperhüllen, die ihre verdorbene Seele ausnehmen soll. So kommt es, dass der Götterkrieg auf der Welt der Sterblichen stetig weitergeführt wird (Siehe hierzu auch: Die Fänge der Finsternis).

Die drei Prinzipien

In der Chronik des Drachen, auch die Große Chronik genannt, vermittelt der Große Drache seinen Gläubigen die drei Prinzipien allen Seins (siehe dazu auch: Die Chronik des Drachen):

- **Liebe.** Alles was wir tun muss aus Liebe geschehen, niemals aus Hass, Ehrgeiz, Stolz oder Rache. Der Große Drache liebte die Sterblichen und nur das war der Grund, der verhinderte, dass sie auf ewig die Sklaven der Götter bleiben mussten.

Das Prinzip der Liebe wird in der Gemeinschaft mit der Farbe Weiß dargestellt, die für die Reinheit der Liebe steht.

- **Mut.** Wenn man etwas verändern oder bewegen will, muss man den Mut dafür aufbringen. Der Wunsch etwas zu ändern reicht nicht aus. Nur wenn man den Mut aufbringt seinem Feind entgegen zu treten, wird man ihn auch besiegen. Egal ob es gilt, einen Daimon zu stellen oder auch nur

die eigene Angst und Unsicherheit zu überwinden. Wir stehen ein für unsere Worte und Taten, nach welchen wir zu richten sind.

Das Prinzip des Mutes wird in der Gemeinschaft mit der Farbe Grau dargestellt, die für den Stahl der Wehrhaftigkeit steht

- **Wahrheit.** Nichts was Bestand haben soll, kann auf der Lüge aufgebaut werden. Die Wahrheit ist wie das Fundament eines Hauses, die Wurzel eines Baumes oder der Charakter eines Mannes. Sie ist die Grundlage von allem. Jeder kann dieses Wort hören, doch nur der, der sie versteht, kann hoffen eines Tages alles zu verstehen.

Das Prinzip der Wahrheit wird in der Gemeinschaft mit der Farbe Schwarz dargestellt, die für die Gesamtheit allen Wissens steht (Siehe hierzu auch: Das Lied des Anbeginns –> Die Verkündung der drei Prinzipien).

Die acht Tugenden der Gemeinschaft

Aus diesen Prinzipien sind weitere acht Tugenden abgeleitet:

- **Barmherzigkeit** ist die unvoreingenommene Liebe für alle Lebewesen.
- **Tapferkeit** ist der Mut für die eigenen Überzeugungen einzustehen.
- **Rechtschaffenheit** ist der bedingungslose Respekt vor der Wahrheit; die Bereitschaft, niemals sich selbst, oder einen anderen zu betrügen.
- **Opferbereitschaft** ist der Mut sich im Namen der Liebe aufzugeben.
- **Gerechtigkeit** ist die Ergebenheit der Wahrheit, gemildert durch die Liebe.
- **Ehre** ist der Mut für die Wahrheit einzustehen. Immer!
- **Bescheidenheit** heißt den eigenen Platz in der Welt zu

akzeptieren, und nicht mehr sein zu wollen, als man ist.

- **Spiritualität** heißt eins zu sein mit den 3 Prinzipien und damit auch mit sich selbst, der Welt und allen Geschöpfen.

Die Tugenden werden aus je einem der drei Prinzipien oder aus einer Verbindung dieser miteinander abgeleitet. Jeder Novize wählt sich bereit bei der Aufnahme in die Gemeinschaft eine Tugend aus, die ihn in Zukunft führen soll, und an derer sich selbst prüfen möchte. Liebe, Mut und Wahrheit sind und bleiben darüber hinaus die Mittelpunkte des Glaubens. Diese Prinzipien sind Stützen des Lebens und Handelns aller Gläubigen, sollen stets beachtet und nicht gebrochen werden (siehe hierzu auch: Die Tugenden der Gemeinschaft).

Aus der Anzahl der Prinzipien und Tugenden ergeben sich auch die auch die heiligen Zahlen der Gemeinschaft. Der Zahl 3 und der Zahl 8 werden besondere Bedeutungen zugemessen, daher findet man sie in der Gemeinschaft immer wieder. So zum Beispiel in der Anzahl der Kapitel bedeutender Schriften. Oftmals werden sie von Gläubigen mit besonderem Hintersinn benutzt, weil sie sich davon eine schützende oder segnende Wirkung erhoffen. So baut man die Häuser in Galladoorn gerne mit dreieckigen Giebeln oder Brunnen, die nicht rund, sondern achteckig eingemauert sind.

Die Zeichen der drei Prinzipien

Die Handzeichen der drei Prinzipien sind Erkennungszeichen, Segnung und Gruß der Gemeinschaft. Durch die fließende Harmonie der Handbewegungen wird dem Gegenüber bereits in Gestik und Symbolik die Grundessenz des Glaubens an den Großen Drachen vermittelt.

- Liebe: offene Handfläche ausgestreckt, Handrücken nach unten, die Handfläche leicht zum Gegenüber geneigt
- Mut: sich ballende Faust, Handrücken zum Gegenüber
- Wahrheit: Zeige- und Mittelfinger ausgesteckt, der

Daumen abgespreizt, Handfläche zum Gegenüber, Handrücken zu einem selbst.

Rhetorische Sinnbilder der Gemeinschaft

Im Sprachgebrauch der Bevölkerung Galladoorns hat sich im Laufe der Jahrhunderte, in denen die Gemeinschaft die am weitesten verbreitete Glaubensgemeinschaft in Galladoorn war, die dazu noch weite Teile der grundlegenden Bildung der Bevölkerung übernahm, einige Sinnbilder niedergeschlagen, die auf dem Drachenglauben basieren. Hier eine Auswahl der bekanntesten und üblichsten Sinnbilder:

- *„Der Drache beschützt!“* – Die gebräuchlichste Floskel in Galladoorn, die sowohl Kleriker als auch einfache Bevölkerung ständig benutzen. Auch Gebete werden mit dieser Floskel beschlossen. Im Alltag wird auch immer wieder *„Der Drache bewahrt!“* gehört, vor allem, wenn es um die Bewahrung und Erhaltung von Dingen geht.
- *„Für Mut, Liebe und Wahrheit!“* – Eine oft gehörte Anrufung der Prinzipien zur Vervollständigung eines Ritus oder eines Gebetes. Wird bevorzugt von Klerikern der Gemeinschaft verwendet.
- *„Jmd./ Man sieht die Tore der Ewig Goldenen/ der Goldenen Stadt“* – Dieser Ausspruch bedeutet, dass jemand dem Tode nahe ist und bald in das jenseitige Paradies des Drachenglaubens eingehen wird. Verwandt ist auch der Ausspruch: *„Jmd./ Man wird in das Zwielight eingehen!“*
- *„Jmd./ Man besitzt den Mut des Drachen!“* – Wenn jemand einen überragenden, fast tollkühnen Mut beweist, so wird dieser Spruch oftmals angewandt.
- *„Jmd./Man ist vom Etzel verfolgt!“* – Dies sagt man, wenn man vom Pech verfolgt zu sein scheint. Angelehnt ist dieser Ausspruch auf den Heiligen Etzel, der ein wahrer Pechvogel gewesen zu sein scheint. Gleichzeitig ruft man den Heiligen Etzel an, wenn man dieses Pech mit

Gleichmut ertragen möchte, denn so gelang es diesem das Pech in seinem Leben zu überwinden.

- „*Jmd./ Man wandelt auf Laurias Pfaden!*“ – Wenn man seinen Platz im Leben gefunden hat oder diesem bereits folgt, so hört man in Galladoorn am ehesten diesen Spruch, der sich auf die Legende der Heiligen Laurias bezieht, die für die Heilige Ordnung der Dinge einstand.
- „*Liebe öffnet das Herz, Wahrheit den Geist!*“ – Gebräuchliches, leicht spöttisch gemeintes Sprichwort im Drachenglauben, wenn jemand der Meinung ist, dass ein anderer vorsätzlich lügt.
- „*Der Drache weist uns den Weg, und wir ebnen ihn!*“ – Gängiges Sinnbild des Selbstverständnisses der Kleriker der Gemeinschaft des Drachen.
- „*Jmd./ Man tut Wolfram's Willen/ folgt Wolfram's Weg!*“ – In Anlehnung an die Taten des Heiligen Wolfram erklärt man sein Handeln und Tun.

Die Aufgaben der Gemeinschaft

Die Gemeinschaft hat vom Großen Drachen drei Aufgaben gestellt bekommen, um in seinem Sinne auf der Welt zu handeln. Die Aufgaben, so wie sie in der Chronik des Drachen stehen:

Die erste Aufgabe der Gemeinschaft: Stehet den freien Lebewesen der Welt stets bei und bewahrt sie vor den Einflüsterungen der Finsteren Götter. Stehet ihnen bei im Kampfe gegen die Verderbnis und reinigt die Welt von den Schergen der Feinde des Freien Willens, denn solange sie sind, werden die Lebewesen der Welt nicht frei sein können.

Die zweite Aufgabe der Gemeinschaft: Lehret den freien Lebewesen der Welt stets den Freien Willen, denn sie haben von mir das Recht verliehen bekommen stets frei und ohne Zwang handeln zu können. Helfet ihnen zu jeder Zeit ihr Recht zu erkennen und es zu verstehen. Lehret den Lebewesen stets die

Wahrheit über das Dasein der Welt, auf das sie selbst erkennen mögen, welches Recht ihnen von mir gegeben sei.

Die dritte Aufgabe der Gemeinschaft: Lehret die Lebewesen der Welt stets die Liebe zum Leben, und dass es ein Geschenk ist, welches es zu achten gilt, bei einem selbst und bei seinen Brüdern und Schwestern, die da sind, alle Lebewesen der Welt, die im Freien Willen handeln und danach streben, denn alles hat seinen Sinn und seinen Platz in der Weite der Schöpfung.

Die Chronik des Drachen

Nach der Verhängung des Götterbannes und dem Exil Maraluns, der Göttin des Mondes (Siehe hierzu auch: „Das Lied der Maralun“), war die Welt vor dem direkten Zugriff der Götter geschützt. Doch die Vorgänge, die zum Exil Maraluns geführt hatten, hatten dem Großen Drachen gezeigt, dass es die Sterblichen selbst waren, die eine Gefahr für den Freien Willen der sterblichen Völker darstellten. Vor allem jene ältesten Diener, die ersten Damones, die den Finsteren Göttern weiterhin dienten und ihre Rückkehr vorbereiteten, stellten eine machtvolle Bedrohung dar. Die Sterblichen mussten sich selbst vor den Schergen der Finsteren Götter schützen können. Sie mussten erkennen, was ihnen geschenkt ward und erlernen, wie sie es verteidigen konnten. Und so schuf der Große Drache die Große Chronik. Aus ihr sollten die Sterblichen lernen, wie die Welt erschaffen und wie sie zerrüttet worden war. Sie sollten verstehen, wie die Götter zur Macht kamen, und wie sie stürzten. Und sie sollten wissen, wie die Gefahr aussah und wie sie zu bewältigen sei. Dann sandte er die Chronik auf die Welt der Sterblichen hinab, in der Form eines großen Buches, dass jeder, der es aufschlug lesen und verstehen konnte, gleich welcher Rasse oder welcher Sprache das Lebewesen war, dass es fand. Und die Chronik des Drachen wurde verstanden. Und jene, die sie verstanden hatten, gründeten die Gemeinschaft des Drachen.

Die Große Chronik oder Chronik des Drachen stellt die heiligste Reliquie der Gemeinschaft des Drachen dar. In ihr hat der Große Drache die Wahrheiten über die Schaffung der Welt und die Struktur allen Seins niedergelegt. So offenbarte sich der Große Drache der Welt der Sterblichen. In der Großen Chronik beschrieb der Große Drache die Wege der drei Prinzipien und brachte die acht Tugenden in die Welt, so dass sie von jedem Lebewesen verstanden werden konnten. Und in ihr sind die drei Aufgaben der Gemeinschaft niedergeschrieben. So ist die Chronik die wichtigste Offenbarung des Großen Drachen gegenüber der Welt der Sterblichen. Nach ihrem Verlust in der „Dunklen Nacht“, blieb sie drei Jahre lang verschollen und galt als verloren, bis sie überraschend im Jahr 2 Viviane von einer Gruppe von Klerikern und Novizen der Gemeinschaft aufgespürt und geborgen werden konnte. Nun ruht sie zumeist im Kloster Drachenfels in der Baronie Waldbrunn. Über sie wacht zu jeder Zeit der Seraph Eorim aus Drachenfels, der Wächter der Chronik.

Die große Chronik des Drachen ist nicht nur heiliges Objekt, sondern ist auch ein fester Bestandteil im Initiationsritus der Gemeinschaft des Drachen. Jeder Novize, der die Weihung zum Kleriker der Gemeinschaft erlangen möchte, muss während des Weiheritus auf die Chronik schwören. Nur, wenn das Herz des Anwärters rein ist, wird der Weihepruch des Novizen erklingen. Bei einem unwürdigen Bewerber erwartet man, dass er in reinigenden Flammen aufgehen möge und sein Leben damit aushaucht. Der Wächter wird den Schergen der Finsteren Götter erschlagen und die Litaneien der Gnade über ihm erklingen lassen. Ob dies allerdings je geschehen ist, ist heutzutage nicht mehr bekannt.

Die Gemeinschaft im Königreich Galladoorn

Der Große Drache gilt als Schutzpatron des Königreiches Galladoorn. Weite Teile des Adels und mehr als drei Viertel

der Bevölkerung gehen in dem Glauben an den Großen Drachen auf. Der Rest verteilt sich auf andere tolerierte Glaubensgemeinschaften, wie dem Kult der Meret in Schwingenstein, dem Kult der Rosmerta in Rabenmund oder die Dreifaltigkeit, die besonders im Süden Galladoorns viel Gläubige hinter sich vereint. Auch die herrschende Familie Galladoorns, das edle Haus Eichenhain, ist seit der Gründung des Bruderreiches Galladoorn dem Glauben an den Großen Drachen treu geblieben. An diesem Punkt der Geschichte, der Gründung des Reiches Galladoorn, vollzieht sich auch der Ursprung der Gemeinschaft des Drachen, als die Patriarchen und ihre Kleriker aus dem Dunkel der Geschichte traten und gemeinsam mit den Heeren der vereinten Königreiche Eichenhain und Zwingern gegen jenen dunklen Orden der Schatten ins Felde zogen, die den Freien Willen der Völker Galladoorns bedrohten (siehe hierzu auch: Die Entstehungsgeschichte der Gemeinschaft des Drachen; Der Fall der Schatten).

Die Gemeinschaft nimmt die Aufgaben des alltäglichen Lebens in Bereichen der Bildung und Verteidigung gegen die finsternen Mächte gewissenhaft wahr. So stellt die Gemeinschaft ein Netz aus Klosterschulen zur Verfügung, an die jeder Bürger des Reiches Galladoorn, sei er von Stand oder gemein seine Kinder schicken kann, um sie bilden zu lassen.

Bauwerke der Gemeinschaft

Seinen gesellschaftlichen Einfluss im Reich verdankt die Gemeinschaft ihrem Netz aus Klosterburgen, Tempel und Schreinen, an denen die Gläubigen beten und Trost finden können. Auch wenn diese Strukturen durch den sieben Jahre andauernden Krieg stark geschädigt worden sind, sind sie immer noch intakt und können ihre Bestimmung erfüllen. Diese Nutzbauten teilen sich in vier Kategorien auf.

Schreine

Die Schreine sind der am weitesten verbreitete Bau der Gemeinschaft des Drachen. Jedes Dorf verfügt zumindest über einen Schrein, der entweder dem Großen Drachen oder einem der Heiligen der Gemeinschaft geweiht sind. Hier können die Gläubigen beten und Trost erfahren.

Bekannte Schreine: Der Schrein des Heiligen Wolfram im Freiherrentum Nordend im Fürstentum Zwingern.

Tempel

Der Tempel ist das nächste, größere Gebäude nach dem Schrein. Tempel sind in Galladoorn weit verbreitet, und einige sind die ältesten Gebetsgebäude des Reiches. In allen größeren Dörfern und Städten werden Tempel von der Gemeinschaft betrieben, die in der Regel von einem Legaten oder einem Kurator, seltener von einem Defensor betreut werden.

Bekannte Tempel: Der Tempel Wegeswacht im Freiherrentum Marschen im Fürstentum Leutern.

Kapellen

Die Kapelle ist das Äquivalent zum Tempel, nur dass die Kapelle kleiner ist, und dass sie sich auf der Burg eines weltlichen Würdenträgers befindet. Kapellen dienen den geistlichen Notwendigkeiten der jeweiligen Burgherren, die zumeist von einem Kaplan der Gemeinschaft betreut werden. Die derzeit wichtigste und bekannteste Kapelle ist die Vivianskapelle auf der Starkburg, in der Kronmark Eichenhain, in der alle Knappen, die von der Krone des Reiches zum Ritter geschlagen werden wollen, die Nacht in innerer Einkehr und Buße verbringen müssen. Weiterhin erfährt hier die Krone den Zuspruch durch den Großen Drachen.

Bekannte Kapellen: Die Vivianskapelle auf der Starkburg, Die Marlithiakapelle bei der Siegmundsgruft bei Herrschersruh in der Kronmark.

Kloster

Die Klöster der Gemeinschaft sind die Zentren der Ordenshierarchie, und dienen verschiedenen Zwecken. Klöster dienen der Gemeinschaft als Bibliotheken des Wissens, als Skriptorien und, zusammen mit den angeschlossenen Lazaretten, als Hospitäler. Sie sind die Lehrstätten für die Dörfer im Umkreis der Klöster, die nicht über einen größeren Tempel verfügen, in denen gelehrt werden kann.

Bekannte Klöster: Drachenfurt in der Baronie Dornengrund, die Freien Hallen in der Kronmark.

Klosterburgen

Die Klosterburgen dienen vor allem der Ausbildung von Defensoren. Sie sind die wehrhaftesten Bauten der Gemeinschaft und dienen, ähnlich wie die Burgen der Feudalherren, als Rückzugsorte für die Zivilbevölkerung. Obwohl sie mehr Wehrhöfe als wirkliche Festen sind, werden wichtige Artefakte der Gemeinschaft des Drachen, so zum Beispiel die Chronik des Drachen, in den Klosterburgen aufbewahrt, die meist an strategisch günstigen Orten aufgebaut worden sind. Die Klosterburgen der Gemeinschaft werden erst seit der Dunklen Nacht gebaut und stellen die Antwort der Gemeinschaft auf ihre gezielte Ausrottung durch den Orden der Schatten dar.

Bekannte Klosterburgen: Drachenfels in der Baronie Tron.

Auf einige der bedeutenderen Stätten der Gemeinschaft des Drachen wird weiter unten noch tiefer gehend eingegangen (siehe dazu auch: Das Heilige Reich und seine Stätten).

Die Entstehungsgeschichte der Gemeinschaft des Drachen

Die Geschichte der Gemeinschaft des Drachen begann vor über sechshundert Jahren, in der Zeit, als das vereinte Königreich Galladoorn noch nicht existierte und auf dem Territorium des

späteren Königreiches sich die zwei verfeindeten Königreiche Eichenhain und Zwingern bis aufs Blut bekämpften. Diese Zeit der Schwäche nutzte ein verbrecherisch veranlagter, schwarzmagischer Orden, um die beiden verfeindeten Reiche zu stürzen und auf ihrem Territorium ein Reich der Niedertracht und der Finsternis errichten zu können. Dieser Orden, der sich der Orden der Schatten nannte, hatte sich mit der Unterstützung dämonischer Kräfte ein finsternes Artefakt erschaffen, das sie als Gott verehrten. Natrach nannten sie es, und mit Hilfe der finsternen Macht jenes Artefaktes wollte der Orden der Schatten sich die Herrschaft über die zwei Reiche verschaffen. Die finsternen Horden des Ordens, bestehend aus Söldnern, Untoten und finsternen, dämonischen Rittern, mischten sich in die Kämpfe der zwei Reiche ein, und brachten beide in ihrer Überraschung und Unterlegenheit in ärgste Bedrängnis.

In diesen Zeiten der Not trat die Gemeinschaft des Drachen aus dem Dunkel und offenbarte den beiden Königen ihre Existenz. Die Gemeinschaft stellte einen kleinen, aber lichten Orden von Gläubigen dar, der dem Großen Drachen huldigte. Dieser hatte ihnen die Aufgabe gegeben, gegen die Unterdrücker des Freien Willens aller Lebewesen vorzugehen. Durch den Einfluss der Gemeinschaft des Drachen erkannte Hellbronn III., König von Zwingern die Not und beugte sich de Gunst der Stunde, und verzichtete auf seine Krone, und bot sie Siegmund von Eichenhain an. Eine Heldentat von epischem Ausmaß. So verschmolzen die beiden Reiche zu einer Macht, und Seite an Seite mit den Streitern der Gemeinschaft des Drachen wurde die finstere Bedrohung niedergedrungen, an jenem Tag, den man heute den Tag der Dämmerung nennt, oder auch den Fall der Schatten (siehe dazu auch: Der Fall der Schatten).

Nach dem Sieg über die finsternen Mächte erlaubte König Siegmund, erster König des vereinten Reiches Galladoorn und benannt nach einem mystischen Helden gleichen Namens, der Gemeinschaft das Privileg auf seinem Land ihre Tempel zu

errichten. König Siegmund, unter dessen Einfluss, der Legende nach, die Grundsteine für die trutzige Starkburg, die Burg der Könige Eichenhains, und die mächtige Zwingernburg, Stammsitz der Familie Zwingern, gelegt worden waren, und der im Schutz des Mittenwalds auf alle Zeit ruhen soll, war voll des Dankes gegenüber der Gemeinschaft des Drachen. So gewährte er ihnen noch weit mehr, als nur das Privileg ihre Religion frei auf dem Boden des Reiches entfalten zu dürfen. Er entschied, dass die Gemeinschaft nicht zur bestimmenden Religion des Reiches werden sollte, um sie frei von den Zwängen des Reichsprotokolls zu halten und ihnen damit völlige Handlungsfreiheit zu gewähren. Eine große Ehre, große Verantwortung und in der ganzen Reichsgeschichte einmalige Gelegenheit für die Gemeinschaft des Drachen. Und selbst die Oberen der Gemeinschaft, die Patriarchen, sprachen sich dagegen aus, den freien Völkern Galladoorns einen Glauben aufzwingen zu wollen. Die Völker des Reiches sollten stets das Recht haben ihren Glauben frei wählen und praktizieren zu dürfen, sollte dieser nicht die Gebote des Freien Willens verletzen.

König Siegmund von Eichenhain selbst finanzierte den ersten Tempel der Gemeinschaft, der direkt auf der Starkburg errichtet wurde und für lange Jahrhunderte, bis er in der Dunklen Nacht, dem Kommen Gorr'Ha'Shadyans, zerstört wurde, religiöses und organisatorisches Zentrum der Gemeinschaft des Drachen war. Im Laufe der kommenden Jahrhunderte festigte die Gemeinschaft des Drachen ihre Stellung als vorherrschende Religion im Reich. Bis heute nimmt sie ihre Aufgaben als Beschützer und Lehrer des Volkes und des Reiches mit großer Ernsthaftigkeit wahr.

Der Glauben an den Großen Drachen im Alltag Galladoorns

Im Folgenden soll aufgezeigt werden, in wie weit der Glaube an den Großen Drachen den Alltag der Menschen im Reich Galladoorn

beeinflusst.

Ansehen

Das Ansehen der Einzelnen Kleriker ist in Galladoorn in der Regel ausnehmend hoch. Jedermann weiß, was die Gemeinschaft für das Reich getan hat, und dass sich die Kleriker jederzeit um die Gläubigen kümmern und ihnen beistehen. So genießen gerade die Anhänger des Prinzips der Liebe, die Legaten der Gemeinschaft, die den Gläubigen Heilung und Wissen bringen, ein sehr hohes Ansehen. Auch die Legaten, die in den Dörfern Tempeldienst verrichten sind oft die am meisten geachteten Personen des Dorfes. Ihr Rat wiegt schwer und so manches Mal wird ihnen ihr Essen in der einen oder anderen Taverne ausgegeben.

Den Kuratoren, den Anhängern des Prinzips der Wahrheit wird zumeist mit Ehrfurcht begegnet. Sie gelten im Volk als mysteriös und allwissend. Aber gerade die einfachen Leute sind mit der oftmals etwa abgehobenen Art der unnahbaren Kuratoren etwas überfordert. So verehren sie zwar die Kuratoren auch, aber fühlen sie in ihrer Gegenwart irgendwie kleiner, während der Legat oder die Legatin eigentlich wie ein guter Nachbar ist. Einem Kurator wird weit weniger oft auf ein Essen eingeladen.

Die Defensoren und Seraphen des Prinzips des Mutes gelten dem Volk als direkt vom Drachen gesandte Beschützer, die vor ihnen stehen, wenn die Finsternis angreift. Die Defensoren sind dem Volk daher die liebsten Soldaten, die es im Reich gibt. Die Seraphen aber verehren sie wie Seraphin selbst. Das Kommen eines Seraphen gilt dem einfachen Volk als glücksbringendes Großereignis und wird noch lange Zeit weitererzählt, oftmals vom Vater an den Sohn. Sie kommen von weit her, um einen der ihnen zu sehen, und von ihnen berührt zu werden, gilt als Segnung.

So werden natürlich auch einem schlichten Novizen höchste

Ehren zuteil, weil er sich für diesen lichten und heiligen Weg entschieden hat. Die höheren Ränge der Gemeinschaft gelten dem einfachen Volk jedoch als unnahbar und geheimnisvoll.

Schule & Lehre

Neben der Aufgabe des Kampfes gegen die Horden der Finsternis hat die Gemeinschaft natürlich eine vorherrschend betreuende und lehrende Funktion für das Volk und den Adel des Reiches. Die Klosterschulen, wie zum Beispiel das Kloster Rothengrund in Rabenmund oder die Freien Hallen in der Kronmark, sind Anlaufstellen für die Familien jeden Standes, die ihren Kindern die Vorteile einer ordentlichen Bildung mitgeben wollten. Vor allem der Adel des Reiches nutzt diese Einrichtungen, um ihre Kinder auf die Aufgaben im elterlichen Lehen vorzubereiten. Doch nicht nur über die Klosterschulen, auch über die wandernden Legaten, die von Dorf zu Dorf ziehen, um auch in die entlegensten Gegenden des Reiches vorzustößen, wird Wissen an das Volk vermittelt. Dies nützt natürlich auch der Krone des Reiches, da so auch das Wissen um Gesetze und wer überhaupt gerade das Land regiert an jene Stellen des Reiches gelangt, die so weit ab vom Schuss liegen, dass Nachrichten, oftmals viele Monate bis dahin bräuchten, gäbe es da nicht die Legaten der Gemeinschaft. So kommt es, dass die Fähigkeit zu schreiben und zu lesen in Galladoorn relativ weit verbreitet ist. In den meisten Fällen ist das natürlich nur sehr grundlegend ausgebildet, aber es reicht, um das Volk über schriftliche Benachrichtigungen auf dem Laufenden zu halten. Vor allem der Handel und das Rechtssystem profitiert von der hohen Schriftlichkeit des Volkes, da so vermehrt mit schriftlichen Erlassen und Verträgen gearbeitet werden kann.

Tempeldienst

Insofern möglich nehmen die Menschen der Dörfer und Städte täglich an einem Tempeldienst teil. In der Regel ist das der Ritus des Freien Willens, der zur frühen Morgenstunde durchgeführt wird. Allerdings ist es nicht verwerflich nicht

zu einem Tempeldienst zu erscheinen, außer es ist ein gesellschaftlich bedeutendes Ereignis, wie eine Baumweihe oder ein Feuerritus.

Die Jenseitsvorstellung der Gemeinschaft des Drachen

Die Penumbra, das Zwielflicht oder auch schlicht das Geisterreich ist der Ort, an denen die Geister die Verstorbenen gehen, wenn ihre Zeit gekommen ist, und sie aus der Welt scheiden. Um den Geistern die Trennung von der Welt der Lebewesen zu vereinfachen, wird ihre Hülle verbrannt und damit den Elementen zurückgegeben (siehe dazu auch: *Rituale der Gemeinschaft des Drachen*).

Die Penumbra ist eine höhere Ebene der Schöpfung, aber sie gehört noch zu der Welt der Lebewesen dazu. Zwischen ihr und der Ewig Goldenen Stadt der Götter liegt der Götterbann.

Nach dem großen Götterkrieg im Zenit der Welt, war die Penumbra voll mit unzähligen Seelen der Lebewesen der Welt, die in dem Chaos des großen Götterkrieges umgekommen waren. Und voller Verzweiflung und Leid waren diese Seelen und keine Heimstatt hatten sie. Der Große Drache war 55

voller Mitleid, und so führte er die lichten Seelen in die Ewig Goldene Stadt, auf dass sie dort auf Ewig mit den Göttern und dem Großen Drachen zusammen in einem Reich ewiger Schönheit und endloser Freuden existieren konnten. Doch diejenigen unter den Seelen der sterblicher Lebewesen, die von finsterem Gemüt waren, vermochten es nicht die das Goldene Licht der Ewig Goldene Stadt zu erspähen und diesem zu ihr zu folgen, und so irrten sie für alle Zeit durch das Zwielflicht.

Davon ausgenommen sind ausschließlich jene, denen es aus unbekanntem Gründen irgendwann gelingt die Ewig Goldene Stadt zu finden (vielleicht mithilfe der mysteriösen, sogenannten Schwarzgeflügelten, die angeblich verlorenen Seelen zuweilen helfen, wenn sie voll der Reue sind), sowie diejenigen, die den Irrlichter der Penumbra folgten und so in die Niederhöllen, den Horten der Finsteren Götter in den Weiten des Chaos, stützten, und dort von den Finsteren Göttern verdorben wurden und als ihre Werkzeuge zu fungieren hatten, bis sie vielleicht eines Tages von einem lichten Streiter erlöst werden und eine zweite Chance erhalten mögen.

Siehe, dies sind die Gesichter des Sehers Nathanus, welche uns künden von der Penumbra:

„...Zwielicht allenthalben, klagende Seelen schreien ihre Pein um mich – Verzweiflung umklammert mein Herz kann nicht mehr atmen. Hier gibt es weder Licht noch Dunkelheit. Keine Landmarke, die das Auge hält.

Ich spüre wie die Leiber von ungezählten Schlangen sich um mich winden und mich mit sich fort in die Ewigkeit ziehen wollen. Ein eisiger Wind verbrennt meine Haut.

Ich spüre sie. Hoffnung und Verderben. Dunkelheit, die mich blendet umfängt mich. Ich schwebe zwischen dem Diesseits und dem Jetzt. Ich sehe den Ort der den Weg in die ewige Stadt bildet.

Etwas Trauriges nähert sich auf schwarzen Schwingen der Seele welche mit schreckensweiten Augen dieses Gefilde angstvoll betritt. Erkennend scheinbar all ihre Verfehlungen, erdrückt von dieser Last, welche auf einen Schlag dieser offenbar werden.

Den Weg in die goldene Stadt wird die Seele nicht alleine finden. An diesem Ort, an dem der Zeit keine Bedeutung beigemessen werden kann da sie zäh wie dunkles Pech am Schatten des menschlichen Daseins klebt.

Ein Äon Äonen wird diese Seele an diesem Ort verharren, wartend auf den Moment da sie bereit ist, die Schuld zu sühnen, die sie auf sich geladen und die Liebe des großen Drachen in sich lässt. Der schlangenzüngige Verführer, dessen gezischte, unverständliche Versuchungen wie Donnerschläge in meinem Sein schmerzen, mir meinen freien Willen zu rauben drohen und dessen Einfluss an diesem Ort Legion wird Wege behindern und Erkenntnis verzögern, auf das die gemartete Seele ihre eigen Qual noch länger ertragen muss.

Erst die Gnade der Schwarzgefiederten wird ein Licht sein im Zwielicht und die Tore aufstoßen, für jene, deren Sehnen nach der unendlichen Liebe des güldene Drachen Erfüllung findet... heilsame Erlösung...“

Anmerkung von Keruph Melchior von Krabath, Prior von Revenborn im Jahre 4 Siegmund:

Die Penumbra, das Zwielicht oder auch schlicht das Geisterreich ist jener,

verborgene Ort, an denen die Geister unserer Verstorbenen gehen, wenn ihre Zeit gekommen sein mag. Wenig wissen wir von diesem Ort, bis auf das wenige, das uns Nathanus hinterließ. Dieser Ort scheint ein Ort ewiger Trübseligkeit und grausamer Leere zu sein. Die Seelen mancher Verstorbener irren dort durch eine gar formlose Einöde. Nur die Schriften des Großen Drachen vermitteln uns die Einsicht, dass für einen aufrechten Geist, diese Ebene nur eine kurzfristiger Aufenthaltsort ist, bis zur Einkehr in die Ewig Goldene, die Stadt der Götter und der Ahnen. Voller Gefahren und irrlichtender Illusionen 102

scheint dieser Ort zu sein, so dass auch eine aufrechte Seele sich gegen diese Gefahren wappnen muss. Doch welche Rolle in jener traurigen Ebene diese ominösen Schwarzgefiederten spielen, ist mir nicht bekannt. Fast gänzlich unbekannt ist ihre Existenz, unbekannt auch ihre Rolle in der Penumbra. Doch immer wieder stößt man auf Berichte und sogar auf Andeutungen in der Großen Chronik, die auf solche Wesen verweisen mögen. Es steht noch viel Erkenntnis über die Wahrheit des Großen Drachen aus, bis die Rolle dieser Wesenheiten geklärt sein mag.

Charaktere der Gemeinschaft in Galladoorn

Charaktere in der Kronmark

- Martin Freienfels, Defensor der Gemeinschaft, Kaplan ihrer königlichen Majestät Viviane von Eichenhain (Gunther Dreß)
- Theobald Eisinger, Defensor der Gemeinschaft, Prior der Freien Hallen (Maik Malcherek)
- Andaria Alejsa Hammerschlag, Novizin der Gemeinschaft in den Freien Hallen (Tania-Katharina Vobis)

Charaktere in Zwingern

- Skyferie MacFergus, Defensor der Gemeinschaft, Prior des Klosters des Heiligen Simon zu Eberwald (Carsten Herold)
- Katarina Steinsberger, Legatin der Gemeinschaft im Kloster des Heiligen Simon zu Eberwald (Marion Lauermann)
- Karl Eisenberg, Legat der Gemeinschaft im Kloster des

Heiligen Simon zu Eberwald (Joachim „Chimke“ Kaul)

- Aaron Wachtfels, Novize der Gemeinschaft im Kloster des Heiligen Simon zu Eberwald (Nicolas Reiser)

Charaktere in Rabenmund

- Leocardia de Winter, Novizin der Gemeinschaft im Kloster Rothengrund (Susan Christoph)

Charaktere in Leutern

- –

Charaktere in Waldbrunn

- Eorim aus Drachenfels, Seraph der Gemeinschaft, Prior des Klosters Drachenfels, Wächter der Chronik (Andreas Mauerer)

Charaktere in Tron

- –

Charaktere in Erbnacht

- Bartholomäus vom Fichtenber, Legat der Gemeinschaft, Vorsteher des Schreins Greifenrast (Carsten Herold)

Charaktere in Dornengrund

- Julian Falkenwind, Defensor der Gemeinschaft, Prior des Kloster Drachenfurt (Tobias Berg)

Charaktere in Schwingenstein

- Fredegar Fraxinus von Fahlen, Kurator der Gemeinschaft, Prior des Klosters Feuerlanze (Björn Semrau)
- Otto Hermann von Pfalz, Legat der Gemeinschaft im Kloster Feuerlanze (Maximilian Sädler)
- Lornen Garon, Novize der Gemeinschaft im Kloster Feuerlanze (Hendrik Biewer)

