

Der Kult der Meret

Das Shenn'At, das Licht Merets



Weitere Informationen über den Meret-Kult

- [Der Orden der Heiligen Krieger der Mutter Meret](#)
- [Die Überlieferung: Das Kommen und Wirken Merets](#)
- [Gebete und Segnungen des Meret-Kultes](#)
- [Liber Hostis: Von den Feinden](#)

Allgemeines über den Meret-Kult und kultureller Ursprung

Das Wort *Meret* entstammt wahrscheinlich dem Sprachstamm eines frühzeitlichen, zentral-mitteländischen Nomadenvolkes und bedeutet soviel wie „Mutter“ oder auch „göttliche Mutter“. Wahrscheinlich aus der Vermischung verschiedener Glaubensrichtungen und einem archaischem Mutterglauben des umherziehenden Stammes entstanden, entwickelte sich in den Kernlanden der Mittellande, lange bevor die großen Reiche sich bildeten, nach und nach eine Religion, die verschiedene Aspekte des Glaubens und der Lebensweise einiger Stämme vereinte. Der Glaube in seiner heutigen Form entstand schließlich ungefähr einhundert Jahre nach der Entstehung des Zarenreiches Kharkov, in dessen Fürstentum Strigow der Kult seine größte Blüte entfaltete.

Im Mittelpunkt dieser Religion steht die Gestalt einer göttlichen Erdmutter, die wie die Mutter eines Menschenkindes, über die Menschheit und ihre Brüderstämme wacht und diese

beschützt. Ebenfalls eingeflossen in den Glauben der Meret sind die Aspekte einer Fruchtbarkeitsgöttin, die für das Wachstum aller lebenden Dinge in der Welt steht. Anhänger der Erdmutter Meret verehren alle lebenden Dinge und alles was wächst. Daher hat sich die Erhaltung alles Lebenden zu einer zentralen Aufgabe der Gläubigen der Meret entwickelt, so das Wissen über Heilpflanzen und ihre Fähigkeiten und deren Anwendung im Mittelpunkt der klerikalen Lehre der Anhänger des Kultes steht.

Von tiefgehender Bedeutung für den Glauben der Kultgemeinschaft ist die Lehre der drei Verkörperungen der Meret. Hierbei handelt es sich um drei getrennte Teilaspekte der Figur der göttlichen Erdmutter, die jeweils eine Säule des Glaubens symbolisieren.

- **Meret, die Weise.** Diese Verkörperung ist verbunden mit den Eigenschaften Anleitung und Wissen. Symbolisiert wird dieser Aspekt durch die Darstellung einer alten Frau.
- **Meret, die Mutter.** Diese Verkörperung ist verbunden mit den Eigenschaften Fruchtbarkeit und Schutz. Symbolisiert wird dieser Aspekt durch die Darstellung einer erwachsenen Frau, die ein Kind säugt.
- **Meret, das Kind.** Diese Verkörperung ist verbunden mit den Eigenschaften Erneuerung und Heilung. Symbolisiert wird dieser Aspekt durch die Darstellung eines Kindes.

Von einer Kaste geschickter, matriarchalischer Priesterinnen beeinflusst, wurde die Urform des Meretglaubens für vermutlich einige Jahrhunderte ein treibender Faktor für einige der Stämme in den zentralen Mittellanden. Dann ging der Glaube mit dem Aufkommen der großen Religionen und dem Entstehen der großen Reiche mehr und mehr verloren, und schließlich war diese Religion nur noch in Strigow und ganz schwach in Galladoorn vertreten. Am weitesten verbreitet ist dieser Glaube heute jedoch in der lange souveränen und heute zu Galladoorn gehörenden Baronie Schwingenstein, in der mehr als

zwei Drittel der Bevölkerung und sogar große Teile des Adels gläubige Meret-Anhänger sind.

Der heiligste Ort dieses Kultes ist das Tal *Var'Atresh*, dass in der Sage der Ort der Zuflucht der letzten Menschenkinder und ihrer Bruderstämme sein soll. Dieses Tal meinten frühe Gläubige in einer Region im Südosten Kharkovs identifiziert zu haben und erkoren diese zu heliger Erde. Dort wurde dann auch der *Atreshar*, der große Hochtempel des Meret-Kultes erbaut. Die Erbauung des Hochtempels markiert den Ursprung des Kultes in seiner heutigen Form. Jedoch sind sich Gelehrte innerhalb und außerhalb des Kultes nicht sicher, ob dies wirklich der sagenhafte Ort ist, an dem die große Schlacht gegen die *Diahad'im*, die Schattenkinder aus den dunklen Gedanken des Seins, geschlagen wurde.

Der Meret-Kult erlebte etwa 300 Jahre nach dem Entstehen des Landes Galladoorn eine kleine Renaissance. Zu dieser Zeit wurde sie eine der verbreitetsten Religionen in Kharkov. Aus dieser Periode stammt auch die heutige Form des *Atreshars*, der mit der finanziellen Unterstützung des damaligen Zaren Pjotr II. erbaut wurde. Auch heute noch pilgern viele der Kultisten zum *Atreshar*, der heute mehr Pilgerstätte als Gotteshaus ist.

Jenseitsvorstellung des Meret-Kultes

Die Jenseitsvorstellung im Kult der Meret ist geprägt vom Wachstum und Vergehen allen Lebens, vom ewigen Kreislauf aller Dinge, in dem sich alles Leben zu bewähren hat, sowie vom *Ewigen Licht Vars*, in dem alle Dinge eingehen und aus dem allen Dinge wieder hervorgehen. In das ewige Licht Vars, dem sogenannten *Elysium*, gehen die aufrechtsten und reinsten Gläubigen ein, die sich auf der Welt Merets in Glauben und Tat ausgezeichnet haben und das Sublim erreicht haben, den Zustand absoluter geistiger Reinheit im Glauben an Meret. Sollten

Gläubige das Sublim erreicht haben, so begegnen sie Meret, der Mutter, in Gestalt einer mächtigen, lichtumwobenen Kriegerin, gegürtet mit den Waffen aus der Schlacht von *Var'Atresh* der späteren Zeitalter ihres Wirkens. Meret begleitet die strahlende Seelenessenz des Gläubigen in die, dem Elysium vorgelagerte Ätherfeste *Varahaym*, der Pfortenburg von Vars Licht, wo in der Neuankömmling von der gemeinschaft der Heiligen begrüßt in die das Lichte Vars eingeführt wird. Die Lebensfunken der Verstorbenen verlassen dann den ewigen Kreislauf des Lebens, um in den Geist des Vaters einzugehen. Im Elysium genießen sie ewigen Frieden, Freude, Freiheit und Überfluss im Kreis der tapfersten und reinsten Gläubigen, sowie Merets selbst. Jene, die Merets Prüfung nicht bestehen gehen wieder ein in den Kreislauf von Leben und Vergehen, und bekommen auf ein Neues die Möglichkeit ihren aufrechten Geist und ihre Reinheit zu beweisen.

In *Varahaym* verbleiben einzig die Paladine des Ordens, die in Sichtweite vom Lichte Vars gemeinsam mit Meret weiterhin über die Welt wachen. Von Zeit zu Zeit, sollte es nötig sein, so heißt es, ziehen sie von *Varahaym* aus und stoßen in die Schatten der Welt vor, um den Einfluss der Tataren auf die Lebenden zu schwächen.

Der Gegenentwurf zum Elysium sind die *Dunklen Schatten der Welt*, die Tiefen des *Tartaros*, die finsternen Sphären, wohin das Licht Vars nicht gelangt. Dort, in diesen Sphären fern den Elysiums, verbergen sich die gefallenen Kinder Merets und sinnend auf Rache und Vernichtung des wahren Lebens und auch auf die Vernichtung des Elysiums selbst, denn die Schattenkinder, die Damones, wähen sich außerhalb des Seins Vars.

Organisationstruktur des Meret-

Kultes

Zuerst muss man über die Priesterschaft des Meret-Kultes wissen, dass sie einst streng matriarchalisch aufgebaut war, das heißt, dass sich früher die höheren Ränge des Kultes ausschließlich aus Frauen zusammensetzten. Das geht noch auf eine frühere Tradition des Kultes zurück, in der behauptet wurde, dass die Priesterschaft direkt von Meret abstamme. Diese Theorie wurde aber nach einigen Jahren wegen dem offensichtlichen Widerspruches zu den Glaubensgrundsätzen des Kultes für unsinnig erklärt. Die Machtstruktur innerhalb des Kultes veränderte sich, unbeeindruckt von den Gegebenheiten, nur geringfügig. Mittlerweile ist man bei den Ansichten über die innere Struktur des Kultes toleranter geworden, so dass Männer in der Priesterschaft durchaus keine Seltenheit mehr sind, sich aber mit dem Rang eines Hohenpriesters durchaus noch schwer tun.

- An der Spitze des Kultes steht die **Mer'Ammarin**, die „Hochmutter“, „Hohe Mutter“ oder oft auch „Herrin des Tales“ genannt. Sie residiert im *Atreshar* in der Grafschaft Koltschak im Fürstentum Strigow im Südosten Kharkovs. Dieser Posten wird einmal in jeder großen Periode, alle zwölf Jahre, aus dem Rat der Hohepriesterinnen neu gewählt und ist in jedem Falle eine Frau. Sie vereingigt alle drei Aspekte der Verkörperungen der Meret in sich.
- Darunter stehen die **Hohepriesterinnen**. Sie sind die Hüter der Kultstätten in den verschiedenen Region, wo der Meretglaube heute noch relevant ist. Sie werden mit dem Titel *Madha* angedredet, was soviel heißt wie „Ehrwürdige Priesterin“. Die Anzahl männlicher Hohepriester lässt sich an einer Hand abzählen. Den Hohepriesterinnen einer Region steht meistens noch eine weitere Hohepriesterin vor, die aus dem Kreis der Hohepriesterinnen einer Region bestimmt wird und vor allem in weltlichen, d.h. politischen Dingen als

Sprecherin fungiert. Die Hohepriesterinnen stammen fast ausnahmslos aus den Reihen der *Fer'Ameth*-Priesterinnen, denen die Verkörperung der weisen Frau zugeordnet wird. Daher steht der Aspekt der Weisen Frau auch für im allgemeinen für die Hohepriesterinnen.

- Ihnen folgen einerseits die regulären und andererseits die fahrenden **Priesterinnen**. Sie stehen Dörfern und kleineren Gemeinden vor oder durchreisen die Mittellande mit missionarischen Aufgaben. Den Priesterinnen wird der Aspekt der Mutter zugeordnet.
- Gleichgestellt mit ihnen sind die **Heiligen Krieger**, die heiligen Kämpfer des Kultes. Man findet diese häufig in der Nähe der Hohepriesterinnen als Tempelwachen oder Leibwachen. Andere Krieger sind in den Mittellanden unterwegs, meist in kleinen Gruppen, um gegen das Böse anzukämpfen. Dieses findet sich meist in den Nachkommen der so genannten *Diahad'im*, was in der alten Sprache „Schattenkinder“ oder „Die, die im Schatten leben“ heißt. Damit sind vor allem dämonoide, in speziellen Fällen auch mal goblinoiden Lebewesen gemeint.
- Danach folgen die **Novizinnen**. Sie sind praktisch Priesterinnen in der Ausbildung. Sie dienen in den Tempeln des Kultes. Sie werden symbolisiert durch den Aspekt des Kindes, da sie noch am Beginn der Ausbildung und der Erkenntnis stehen und erst noch lernen und wachsen müssen.
- Unter den Novizinnen stehen die **Aspirantinnen**. Sie werden in den Grundlehren des Kultes gelehrt und haben sich noch nicht für einen der drei Ausbildungszweige entschieden.
- Als letztes nennt man die schlichten Gläubigen.

Symbolik des Meret-Kultes

Die gesamte Symbolik des Kultes beruht auf einer Liebe zur Natur. Alles was lebt und wächst ist den Kultisten heilig. Aus diesem Grunde begegnet man in den verschiedenen Symbolen, die

von den Priesterschaft verwendet werden, immer wieder stilisierten Pflanzen, Tieren oder anderen Symbolen aus der freien Natur.

Von zentraler Bedeutung in der Symbolik des Kultes ist der Tropfen von *Vars* „Leben“, welcher der Meret und seinen Kreaturen das Leben einst schenkte.

Ein Zeichen gilt als das zentrale Symbol des Kultes. Das *Shenn'At*, was schlicht „Lebenstropfen“ bedeutet, vereinigt die Thematik des Lebensspenders in Form einer stilisierten Sonne, das Licht *Vars*, welches das Leben gibt, mit dem fallenden Lebenstropfen in dessen Zentrum. Die breite, nach unten zeigende Spitze symbolisiert den Fall des Tropfens des Lebens auf die Welt, der das Leben brachte Gleichzeitig ist es ein Sinnbild der göttlichen Berührung *Vars*, die täglich auf die Welt herabscheinende Sonne. Zeigenössische, mißgünstige Interpretationen besagen, daß die nach unten zeigende Spitze mit einer drohende Schwertklinge gleichzusetzen sei, die auf eine unterschwellige Bedrohung durch den Kult und den mit ihm verbandelten und wesentlich kriegerischeren *Orden der Heiligen Krieger der Mutter Meret* hinweist. Das *Shenn'At* wird schon seit undenklichen Zeiten in den Tempeln als oberstes Symbol des Kultes verwendet. Das Lebenssymbol ist auch unter der Bezeichnung *Tropfen und Stern* bekannt.

Im Allgemeinen wird dieses Zeichen auf Bannern oder als Stickerei auf den Röcken des Kultes getragen, sofern man der Priesterschaft angehört. Manchmal auch als Kette oder als Brosche.

Um sich als Gläubiger der Meret der Umwelt gegenüber auszuweisen, tragen die Gläubigen der Erdmutter Meret einen einzelne, geflochtene Strähne ihres Haares auf der rechten Seite ihres Hauptes. Diese Strähne ist ein Bestandteil eines der wichtigeren Rituale des Kultes. Während des Meret-Festes, bei welchem der Erdmutter für ihre Güte und ihre Kraft gedankt wird, findet am Rande des Festes ein Initiations-Ritual statt.

Im Meret-Glauben gilt man mit Erreichen des vierzehnten Lebensjahres, unabhängig vom Geschlecht, als fruchtbar. Am Tag des Meret-Festes werden jene Kinder, die vierzehn Sommer hinter sich haben (*Tanar*), Erwachsene und es ist ihnen erlaubt sich den Zopf als Symbol ihrer Reife wachsen zu lassen.

In der Regel werden diese Zöpfe mit einem weißen Band geschmückt. Ursprünglich geht es auf eine symbolische Sprache des Kultes zurück, in der mit der Farbe auch der Status der Fruchtbarkeit der Umwelt gegenüber gezeigt wurde, wobei weiß als Farbe der Reinheit und Unberührtheit diente. Diese Sitte wurde aber vor mehreren Jahrzehnten als barbarisch verurteilt und abgeschafft. Seitdem dient es nur noch als Schmuck, wobei es sich aber eingebürgert hat, dass die Priesterschaft anstatt weißer Bänder, grüne Bänder im Haar einflechtet, um ihren Status zu unterstützen.

Generell genießen Farben innerhalb des Kultes eine große Bedeutung. Die Farben Grün und Weiß gelten als Symbole des Lebens, des Blühens und dem Einklang des Menschen und der Bruderstämme mit der Natur. Daher sind weiß und grün auch die heiligen Farben des Kultes, zusammen mit dem Gold des *Shenn'At*, welches die Sonne, das Auge *Vars*, repräsentiert. Ansonsten werden die leuchtenden Farben des Spektrums bevorzugt. Farbtöne wie schmutziges Braun und Schwarz stehen meist für Tod, Krankheit oder das falsche Leben, verkörpert von den *Diahad'im*, den goblinoiden oder dämonischen Rassen und Lebewesen dieser Welt.

Feiertage des Meret-Kultes

Das „Meret-Fest“ wird im Herbst nach der Ernte gefeiert, um der Mutter für die Existenz, die Fruchtbarkeit und das Wachstum der Pflanzen zu danken. Die Menschen kommen zu geselligen Festmählern zusammen und feiern die Göttin, die aus den kalten Weiten *Vars*, des Einen und Ewigen, herabstieg, um ihnen Wohlbefinden und Sicherheit zu schenken, und daß die Pflanze

im nächsten Jahr wieder wachsen werden mit ihrem Segen. Es bestehen direkte Parallelen zu jeder Art von Erntedankfest in den zentralen Mittellanden.

An diesem Tag findet auch alljährlich die Initiation der Vierzehnjährigen, in der Sprache des Kultes *Tanar* genannt, statt. Daher wird diese Initiation auch der „*Tanar*-Ritus“ genannt.

Das „*Ranor Athr'im*-Fest“, das „Fest der Einheit und des Lebens“ wird am Frühlingsanfang gefeiert. Der Sage nach wurde an diesem Zeitpunkt die Versöhnung der Brüderstämme der *Var'Athr'im* gefeiert. Auch aus diesem Grunde ist es ein Fest, bei dem gerade auf Vertreter vieler Völker wert gelegt wird. Es ist auch das Fest, an dem symbolisch der Sieg über das Böse gefeiert wird.

Das „*Fynjar*-Fest“ ist das traditionelle Totenfest des Kultes. Es ist geprägt durch eine gedämpfte Atmosphäre und leisen Gesang, der die Seele des Verstorbenen sicher und freudig zurück zu *Var*, dem Vater, führen soll. Es ist ein Fest des Abschieds von den Verstorbenen. Der Tod gilt im Glauben des Kultes nicht als finale Grenze, sondern ist nur eine Rückkehr zu dem Geist des Vaters, der die Seelen dann vielleicht wieder zurück zu seiner Welt schicken wird, um neue Erfahrungen zu sammeln. Aber vielleicht ist *Var* auch zufrieden und nimmt die Seele wieder in seine Gesamtheit auf. Während des Festes wünscht man der reisenden Seele alles Gute. Generell versucht die Religion der *Meret* nur so wenig negative Aspekte wie möglich in einem normalen Leben zuzulassen. Dadurch ist die Stimmung auf *Fynjar*-Festen zwar ruhig und durchaus als bedrückt anzusehen, aber sie ist im Durchschnitt nicht von Verzweiflung oder Hilflosigkeit geprägt.

Die Sprache des Meret-Kultes

In den wenigen erhaltenen geblieben alten Überlieferungen kommen viele Namen und Bezeichnungen vor, die mit Ausdrücken

der heutigen Sprachen nicht verwandt sind. Worte, wie *Var'Atesh* oder *Diahad'im*, sowie auch manche Titel des Kultes, wie *Mer'Ammarin*. Innerhalb des Kultes nennt man diese einzelnen Namen und Bezeichnungen schlicht die „Alte Sprache“. Man nimmt an, dass es Überbleibsel einer wirklich sehr alten Sprache ist, die noch von Nomadenvölkern gesprochen wurde, in jenen Zeiten als der Meretkult entstand.

Überdies hat im Sprachgebrauch des Meretkultes, und vor allem im Sprachgebrauch des Meretordens das thaskarische Idiom deutlich seine Spuren hinterlassen. Dies kündigt von dem massiven kulturellen Einfluss, über den das Imperium noch vor einigen Jahrhunderten in den zentralen Mittellanden verfügte. Diese Sprachfetzen haben sich bis heute und unabhängig von den jeweiligen Landesprachen erhalten.

Einige Wörter und ihre Bedeutungen:

Alte Sprache:

Meret – Göttliche Mutter

Var – Göttlicher Vater

Mer'Ammarin – Herrin des Tales

Var'Atresh – Hort der Kinder Vars, das „Tal der Var'Athr'im“

Var'Athr'im – Die, die sich Var entgegenstrecken, auch „Kinder Vars“ genannt, die Völker der Elben, Menschen, Zwerge und weitere

Diahad'im – Die, die in den Schatten leben, auch „die Schattenkinder“ oder „Tartaren“, die Damones aus den verderbten Schatten der Welt

Shenn'At – Lebensfunken (Eigennamen)

Tanar – bedeutet sinngemäß etwa soviel wie „Halb-Erwachsener“

Thaskarisch:

Ordo Sacrum Milites Mater Meretum – Orden der Heiligen Krieger der Mutter Meret

Elysium – Das ewige Licht Vars

Tartaros – Die finsternen Schatten der Welt, aus denen die

Tartaren, die Schattenkinder entstammen

Judikator – Entscheider

Exekutor – Ausführender

Prosekutor – Begleiter

Sublim – sinngemäß „hoch erhoben“

Die Ausbildung zur Meret-Priesterin

Zu der Ausbildung zur Priesterin der Meret ist jeder zugelassen gleichgültig welchen Stand oder Rasse jemand angehört (ausgenommen sind natürlich Angehörige der Völker der *Diahad'im*). Normalerweise kann man ab dem zwölften Lebensjahr aufgenommen werden. Man spricht am besten bei einer Priesterin in einem Tempel der Meret vor und bittet darum ausgebildet zu werden. Bei Zusage der örtlichen Priesterin zur Ausbildung, wird man in den großen Tempel der Region geschickt, in dem die Hohepriesterin residiert. Dort werden auch die neuen Priesterinnen ausgebildet. Damit wird man automatisch eine *Aspirantin* (oder, wenn es doch mal ein Mann sein sollte, ein *Aspirant*). In dem großen Tempel wird man nun in die Grundlehren der Glaubensstruktur eingeführt und bekommt außerdem eine Übersicht über die drei verschiedenen Ausrichtungen, in denen man sich später spezialisieren muss. Nach etwa einem Jahr muss die Aspirantin sich für eine dieser drei Ausrichtungen entscheiden. Diese Ausrichtungen sind wie folgt:

Der Weg der Heilung (*Ante'Mei*) – Derjenige, der sich für den *Weg der Heilung* entschieden hat, wird speziell unterrichtet im Wissen um und der Nutzung von verschiedenen Kräutern und der Versorgung von Wunden aller Art. Dazu zählen später auch verschiedene, grundlegende operative Eingriffe. Das Wissen bekommt man erst von einer persönlichen Mentorin gelehrt und geht dann im zweiten Jahr des Noviziats auf Wanderung, um das gelernte Wissen auch in der Praxis anwenden zu können. Die Aufgaben einer *Ante'Mei*-Priesterin kann sie in der ganzen Welt herumführen. Oft trifft man Priesterinnen des

Weges der Heilung auch bei Heerestruppen kharkovianischer oder schwingensteinischer Heerestruppen an, bei denen es Meret-Gläubige gibt. Diesem Weg wird im Kult repräsentiert durch den Aspekt des Kindes, der für Erneuerung, Heilung und den Wunsch nach Wissen steht.

Der Weg des Wortes (*Fer'Ameth*) – Derjenige, der sich für den *Weg des Wortes* entscheidet, erhält eine umfassende Ausbildung und verbringt viel Zeit in Bibliotheken. Sie sammeln Wissen jeglicher Art und verwalten es in den Bibliotheken des Kultes. Die Priesterinnen des *Fer'Ameth* dienen nach ihrer Weihe vor allem der Kommunikation des Kultes mit ihren Gläubigen und deren weltlichen Herrschern, aber auch bei den Kriegern des Meretordens, um ihnen im Kampf gegen die Schattenkinder mit Rat zur Seite zu stehen. Die *Fer'Ameth*-Priesterinnen repräsentieren den Aspekt der weisen Frau, da Ihnen die Führung und Anleitung des Kultes, des Ordens und der Gläubigen zufällt.

Der Weg des Schutzes (*Sel'Shar*) – Derjenige, der sich für den *Weg des Schutzes* entscheidet, so wird man in eine der zwei verbliebenen der drei großen Festungen der Ordenskrieger gebracht, bevorzugt in die Feste *St. Vigo* in den Bergen an der südlichen Grenze Kharkovs, die das Zentrum des Ordens der Heiligen Krieger der Mutter Meret darstellt. Dort werden sie einer Ordensrotte zugeteilt, deren Krieger für eine Feldausbildung des Novizen Sorge tragen. In dieser Zeit wird ein Novize Teil der verschworenen Kriegergemeinschaft, die sich deutlich von dem Zusammenhalt der Kultisten unterscheidet. Diesen Dienern des Glaubens ist der Aspekt der Mutter zugeordnet, die ihre Kinder vor Gefahren beschützt und sie mit ihrem Leben verteidigt.

Ante'Mei- und *Fer'Ameth*-Novizinnen legen nach zwei Jahren des Noviziats eine Prüfung ab, und erhalten, wenn sie bestehen (was eigentlich die Regeln ist) ihre Weihe. Sie haben nun die Möglichkeit entweder als fahrende Priesterinnen durch die Welt zu ziehen, oder in den Tempeln der Kultgemeinschaft zu

dienen. *Sel'Shar*-Novizinnen und Novizen bekommen in einer für Kultangehörige und Adlige öffentlichen Prozession ihre Weihe und eine Art Schwertleihe nach einer vier bis fünfjährigen Ausbildung. Danach steht ihnen die gleiche Wahl offen, wie den Priesterinnen der andern Wege. Die Krieger des Ordens reisen im Unterschied zu den Priesterinnen der anderen Wege meist in kleinen, schlagkräftigen Gruppen, um sich zu jeder Zeit einer Bedrohung durch die *Diahad'im* stellen zu können. Die *Sel'Shar*-Priester haben zusätzlich noch die dritte Möglichkeit auf einer der Ordensfestungen zu verbleiben und dort Dienst zu tun. Der Verbleib auf der Ordensfestung ist meist auch gleichzeitig die Entscheidung an größeren Einsätzen gegen die *Diahad'im* oder andere Feinde des Kultes teilzunehmen.

Die Kleidungsordnung der verschiedenen Ränge im Meret-Kult

Innerhalb des Kultes gab es einst eine strenge Regelung, wie sich ein aktiver Kultist zu kleiden hat, wenn er die klerikale Laufbahn im Kult einschlägt. Es diente vor allem zur optischen Unterscheidung der verschiedenen Ränge innerhalb des Kultes. Die Kleiderordnung soll hier aufgeführt werden, um zu zeigen, wie sich vor allem die Farben auf die Ränge verteilen. Die Kleiderordnung wird in ihrer strengen Variante heutzutage allerdings nur noch in den allerhöchsten, zeremoniellen Rängen des Kultes aufrecht erhalten.

Die Aspirantin – Die Aspirantin kleidet sich in schlichte weiße Gewänder, die bis zu den Knöcheln reichen. Die Ärmel sollen die Arme komplett bedecken und nur die Hände frei lassen. Die Ärmel des Gewandes sollen bis zum Ellenbogen von einem ledernen Band umwickelt sein, das die Ärmel fixieren soll, damit diese bei den alltäglichen Aufgaben einer Aspirantin nicht im Wege sind.

Die Novizin – Die Novizin kleidet sich in ein schlichtes, weißes Untergewand, das der Novizin bis an die Köchel reicht.

Die Ärmel sollen die Arme komplett bedecken und nur die Hände frei lassen. Die Ärmel des Gewandes sollen bis zum Ellenbogen von einem ledernen Band umwickelt sein, das die Ärmel fixieren soll, damit diese bei den alltäglichen Aufgaben einer Novizin nicht im Wege sind. Das Gewand soll gegürtet sein mit einem braunen Gürtel, an dem zur linken Körperseite ein Wimpel mit dem Banner des Kultes befestigt sein soll, und zur rechten soll herabhängen ein kurzes, verziertes Bändchen aus braunem Leder, die das Amt symbolisieren, dass die Novizin im Kult bestückt. Darüber trage sie einen langen Mantel aus grünem Stoff. Dieser soll keine Ärmel haben, damit diese die Novizin bei der Verrichtung ihrer alltäglichen Aufgaben nicht behindern.

Die Priesterin – Das Hauptgewand der Priesterin bestehe aus einer langen Robe weiß in der Mitte und grün an den Seiten. Die Ärmel sollen wiederum in weißer Farbe sein und die Arme komplett bedecken und nur die Hände frei lassen. Die Ärmel des Gewandes sollen bis zum Ellenbogen von einem ledernen Band umwickelt sein, das die Ärmel fixieren soll, damit diese bei den alltäglichen Aufgaben einer Priesterin nicht im Wege sind. Das Shenn'At soll stolz in der Mitte der Brust getragen sein. Als Zier sei das Shenn'At auf Höhe der Oberschenkel in die grünen Flächen des Gewandes gestickt. Diese Robe soll gebunden sein von einem Gürtel, an dem zur linken Körperseite ein Wimpel mit dem Banner des Kultes befestigt sein soll, und zur rechten sollen herabhängen zwei kurze, verzierte Bänder aus braunem Leder, die das Amt symbolisieren, dass die Priesterin im Kult bestückt. Darüber soll sie tragen einen grünen Mantel, ohne Ärmel, gleich dem der Novizin.

Der Heilige Krieger – Das Hauptgewand der heiligen Krieger bestehe aus einer langen Robe weiß in der Mitte und grün an den Seiten, gleich dem der Priesterinnen. Das Shenn'At soll stolz voll stählernem Glanze an einer Kette vor der Brust getragen werden. Als Zier sei bei hochrangigen Vertretern des Ordens das Shenn'At auf Höhe der Oberschenkel in die grünen

Flächen des Gewandes gestickt. Diese Robe soll gebunden sein von einem ledernen Gürtel, an dem die streitbaren Waffen befestigt sein sollen. Darüber soll er tragen einen grünen Mantel. Weite Ärmel soll dieser haben und eine Kapuze, um sich vor Wind und Nässe zu schützen. Doch darunter verborgen soll sein eine Haut aus Stahl, die den Träger schützen soll, gegen mannigfaltige Gefahren, die ihm drohen mögen.

Die Hohepriesterin – Das Hauptgewand dieses recht seltenen Amtes bestehe aus einer langen Robe, Rot als Farbe der Edlen in der Welt (und als teuerste der Farben) in der Mitte und grün an den Seiten. Die Ärmel sollen wiederum in roter Farbe sein und die Ärmel komplett bedecken und nur die Hände frei lassen. Die Ärmel des Gewandes sollen bis zum Ellenbogen von einem ledernen Band umwickelt sein, das die Ärmel fixieren soll, damit diese bei den alltäglichen Aufgaben einer Hohepriesterin nicht im Wege sind. Das Shenn'At soll stolz in der Mitte der Brust getragen sein. Als Zier sei das Shenn'At auf Höhe der Oberschenkel in die grünen Flächen des Gewandes gestickt. Diese Robe soll gebunden sein von einem Gürtel, an dem zur linken Körperseite ein Wimpel mit dem Banner des Kultes befestigt sein soll, und zur rechten sollen herabhängen drei kurze, verzierte Bänder aus braunem Leder, die das hohe Amt symbolisieren, dass diese Priesterin im Kult bestückt. Darüber soll sie tragen einen grünen Mantel, ohne Ärmel, gleich dem der Novizin und dem der Priesterin.

Charaktere des Meretkultes

Charaktere in Galladoorn

- **Cataja Na'Kesh Baranowskij**, Hohepriesterin des Meretkultes in Schwingenstein
- **Merika Dubrovka**, Ante'Mei-Priesterin des Meretkultes in Schwingenstein
- **Mika'il**, Ante'Mei-Priester des Meretkultes in

Schwingenstein

- **Tarenja**, Ante'Mei-Priesterin des Meretkultes in Schwingenstein
- **Takis Vari**, Ante'Mei-Novize des Meretkultes in Schwingenstein
- **Miljena**, Fer'Ameth-Priesterin des Meretkultes in Schwingenstein
- **Fiona Berenike Greifenwald**, Ante'Mei-Novizin im Kult des Meretkultes in Schwingenstein

Charaktere in Kharkov

- **Natasha Elisabetha Patjefkova**,
amtierende *Mer'Ammarin* des Meret-Kultes im *Atreshar* im
Fürstentum Strigow in Kharkov (Hintergrund)
- **Sibelinus Varagvia**, Hochmeister des *Ordens der Heiligen
Krieger der Mutter Meret*, Feste St. Vigo (Hintergrund)